

國立政治大學傳播學院傳播碩士學位學程

碩士論文

從玩家到觀眾：電玩遊戲改編電影之閱聽人跨
媒介參與歷程—以【返校】為例

From Players to Viewers: Audiences' Transmedia Participatory
Process of a Film Adapted from Video Game —A Case Study of

“Detention”

指導教授：王淑美 博士

研究生：張子慧 撰

中華民國 110 年 6 月

摘要

近年來，「跨媒介敘事」逐漸成為影視公司蔚為主流的內容經營策略，隨著跨媒介改編文本的範圍不斷擴大，媒介所囊括的特質亦逐漸增多，相關研究亦涵蓋了小說、漫畫等圖文講述模式，以及電影、戲劇等表演模式之間的轉換。

其中，電玩遊戲改編電影這一類型，雖行之有年，作品票房與評價卻一直以來都相當磕絆，成功案例更是屈指可數。因此，本研究選擇從電玩改編電影切入，以 2017 年發行之恐怖冒險解謎類型的獨立遊戲【返校】，及其 2019 年上映的改編電影作為研究個案，採取半結構式進行一對一的閱聽人深入訪談，一方面梳理互動性媒介之特質，並補足玩家參與模式下的敘事內容之轉換手法，另一方面則藉由互文性／互媒性之概念，探究這群從玩家轉變為觀眾的群體，以梳理他們如何在媒介使用經驗中創造原作與改編之間的連結。

研究發現，知情閱聽人消費【返校】遊戲改編電影的主要動機可歸納為「填補敘事空白」及「重溫遊玩經驗」；此外，電玩和電影分別是從不同角度引導閱聽人詮釋文本意義，在電玩中，玩家能感受到操作與敘事內容的呼應關係，玩家視角與角色亦極為貼近，因此，在電影改編上，不僅會設法讓角色特質更加豐富，亦擴大了玩家視角以外的敘事範圍，透過互文創造出新的意義，讓知情閱聽人認知到不同於舊有內容的另一層新意。

在綜合各面向的討論後，本研究認為，由於電玩敘事是以玩家行動為中心推動，其所呈現的故事也多是聚焦在玩家所操作的角色身上，因此，電影改編可以適當賦予其他旁支角色更多形象與動機；並避免一味重複玩家的遊戲經歷，而是以劇中人物的合理互動來引導故事前進。電影媒介的特質能填補原先遊戲媒介具有的局限性，例如表達角色在遊戲操作介面下不易展現的情緒層次，或抽象概念，讓知情閱聽人對故事的認知與感受更加全面、更加豐富。

關鍵字：跨媒介、改編、敘事、互文、互媒

Abstract

In recent years, “transmedia storytelling” has gradually become a mainstream content management strategy for media industry. With the continuous expansion of the scope of transmedia adaptation of texts, the characteristics of the media have gradually enriched. The relevant research covers the adaptation between “telling mode” such as novels and comics and “showing mode” such as movies and dramas.

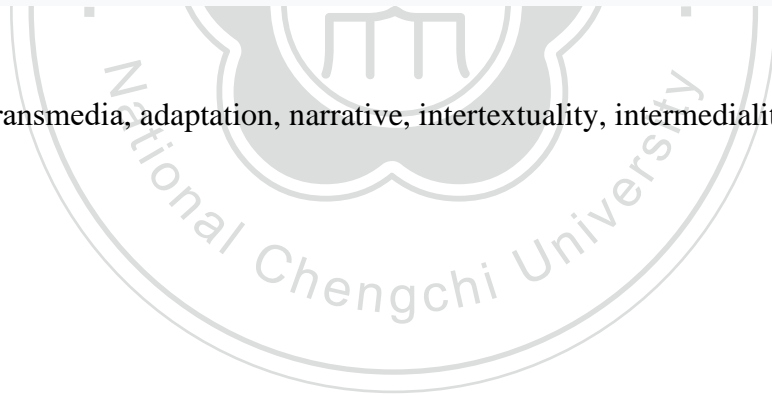
Among them, although video games adapted for movies have been released for many years, the box office and evaluation of the works have always been quite stumbled, and there are only a handful of successful cases. Therefore, this research chooses to start from the video game adapted film, taking the horror adventure puzzle game “*Detention*” released in 2017 and its adapted film released in 2019 as the research case. This research adopts a semi-structured one to one in-depth interviews. On one hand, the research sorted out the characteristics of interactive media, and complemented the conversion methods of the narrative content under the player “participatory mode”; on the other hand, through the concept of intertextuality /intermediality, we can explore this group of people who have transformed from players to viewers to sort out how they create a connection between the original and the adaptation in the media experience.

It is found that the main motivation of the knowing audiences for consuming the game-adapted films, *Detention*, can be summarized as “filling the narrative gap” and “revisiting the play experience”. In addition, video games and films respectively guide audiences to interpret the meaning of the text from different perspectives. In a video game, the player feels the connection between the actions and the narrative, and the player's perspective is very close to the character. Therefore, in the films adaptation, it will not only try to enrich the characteristics of the characters, but also

expand the scope of narration beyond the player's perspective. It will create new meanings through intertextuality, and provide knowing audiences with another layer of new ideas that are different from the old content.

After synthesizing the various aspects of the discussion, this research argues that since the video game narrative is driven by player actions, the stories presented are mostly focused on the characters operated by the players. Therefore, the film adaptation can be appropriately assigned to other side characters for more images and motivations; instead of repeating the player's experience, the story is guided by the proper interactions of the characters. The characteristics of the film medium can fill up the limitations of the original game medium, such as expressing the emotional or abstract concepts that characters are not easy to show in the game operation interface, allowing knowing audiences to have a more comprehensive and richer cognition and experience of the story.

Keywords : transmedia, adaptation, narrative, intertextuality, intermediality



目次

第一章、緒論.....	1
第一節、研究背景.....	1
第二節、研究動機.....	4
第三節、研究目的.....	7
第二章、文獻回顧.....	9
第一節、電玩遊戲與電影的交會.....	9
壹、電玩敘事.....	9
貳、電玩參與模式.....	12
第二節、敘事文本的轉譯.....	15
壹、任務型敘事.....	15
貳、環境與角色敘事.....	17
第三節、改編與互文 / 互媒性.....	20
第四節、小結.....	24
第三章、研究方法.....	26
第一節、研究問題.....	26
第二節、研究方法.....	27
第三節、研究設計.....	29
第四節、研究對象與遊戲文本.....	32
第四章、研究分析.....	36
第一節、知情閱聽人消費電玩改編電影的動機.....	36
壹、填補敘事空白.....	36
(一)、驗證自我的期待視域.....	37
(二)、好奇導演對內容的詮釋.....	40
貳、重溫遊玩經驗.....	43

第二節、遊戲改編電影的互文性經驗.....	46
壹、經濟層面的解讀.....	46
貳、文本層面的解讀.....	48
(一)、故事內容解讀.....	49
(二)、角色解讀.....	50
(三)、類型解讀.....	52
第三節、遊戲改編電影的互媒性經驗.....	53
壹、將舊有內容賦予新意.....	54
貳、營造不同的視聽感受.....	59
參、引用原作媒介特徵.....	60
第四節、不同跨媒介改編之間的差異.....	61
第五章、結論與建議.....	71
第一節、研究發現.....	71
第二節、綜合討論.....	73
壹、知情閱聽人的觀影動機.....	74
貳、遊戲改編電影的可能方向.....	74
第三節、研究貢獻與限制.....	76
參考文獻.....	78

表次

表一：訪談大綱.....	31
表二：研究對象基本資料.....	32



圖次

圖一：【返校】電影宣傳圖.....	3
圖二：【返校】電玩宣傳圖.....	3
圖三：電玩遊戲的故事性光譜.....	5
圖四：太空戰爭！.....	10
圖五：小精靈.....	11
圖六：大金剛.....	11
圖七：【返校】遊戲畫面-獲取道具.....	34
圖八：【返校】遊戲畫面-躲避鬼差.....	34
圖九：聯盟與部落的專屬座位.....	45
圖十：【返校】遊戲畫面-方芮欣與年老魏仲廷.....	49
圖十一：【返校】電影劇照-方芮欣與年老魏仲廷.....	49
圖十二：【返校】遊戲畫面-布袋戲偶與戲台.....	57
圖十三：【返校】電影劇照-阿聖與布袋戲偶.....	57
圖十四：【返校】遊戲畫面-方芮欣在走廊移動.....	61
圖十五：【返校】電影劇照-方芮欣在走廊移動.....	61
圖十六：【返校】遊戲畫面-斗笠鬼差.....	65
圖十七：【返校】電影劇照-軍官鬼差.....	65
圖十八：【返校】電影劇照-學生進入校門.....	69

第一章、緒論

第一節、研究背景

一直以來，小說及漫畫都是電影改編的重要來源管道，由 Box Office Mojo¹ 所統計的全球票房前 50 名電影中，1991 至 2000 年的改編電影僅有 1 部，2001 至 2010 年有 6 部，2011 至 2019 年則有 22 部，其中小說改編包含【哈利波特】、【侏羅紀公園】、【魔戒】系列等，漫畫改編則以漫威及 DC 兩大漫畫公司的超級英雄系列為主，在長期獲利及延續作品熱度的商業權衡下，通常電影上映獲得不錯反響後，又會很快地投入其他媒體改編市場。

近年來，影視公司發展著作 IP (Intellectual property)² 授權的商業模式，不斷重複 IP 改編、續拍電影，以「跨媒介敘事」(transmedia storytelling) 作為內容經營策略，將敘事內容從一種媒介改寫為另一種媒介呈現。由於原作已歷經閱聽人市場的檢視，改編作品能在一定程度上規避風險，在吸引原作讀者 / 觀眾之餘，也將創造新的消費群體，使改編形式歷來不勝枚舉 (Hutcheon, 2013)。然而，惟有 1990 年代以後才興起的電玩遊戲 IP 改編，即使遊戲公司與好萊塢電影公司亦抱持著吸引更多人玩遊戲，並促使玩家走進電影院的想法，前赴後繼拍了數部真人版電影，在劇情改編上的力度依然難以拿捏，使口碑跟票房經常呈現極端化現象。

自 1993 年，遊戲公司任天堂與好萊塢電影合作，推出【超級瑪利歐兄弟】改編的同名真人電影，即開啟了電玩遊戲改編電影的篇章。早期年代的改編取材自當時蔚為風行的大型機台（街機）格鬥遊戲，改編成的格鬥電影剛好迎合上好萊塢流行功夫電影的時期，例如 1994 年的【快打旋風】、1995 年的【魔宮

¹ Box Office Mojo (票房統計查詢，簡稱 BOM) <https://www.boxofficemojo.com/>

² IP (Intellectual property) 是智慧財產權，包括專利、商標、著作等。

帝國】。2000 年以後，逐漸有不少粉絲數眾多，且長盛不衰的系列單機遊戲改編，其中較具知名度的有【古墓奇兵】、【惡靈古堡】、【沉默之丘】等，而這些改編電玩所涵蓋的動作、冒險、科幻、驚悚等類型，則符合好萊塢當代商業電影的主要需求。

IP 改編成為全球影視產業的潮流，加上玩電玩遊戲的人口數急速增長，讓電玩娛樂從小眾走進大眾視線，也使遊戲廠商重視起改編的延伸效益。旗下擁有【古墓奇兵】、【潛龍諜影】等超過 100 個原創遊戲 IP 的索尼互動娛樂公司（Sony Interactive Entertainment）借鑒過去的電玩遊戲改編經驗，認為導演及編劇團隊可能因為並不真正理解遊戲世界，而做出錯誤的改編方向，因而表示與其授權外部電影公司改編，由自己著手把控內容與製作流程會是更好的方法，並宣布成立製作工作室 PlayStation Productions，未來將根據自家遊戲 IP 打造適合的影視產品（廖家葆，2019）。

回過頭來看台灣的電玩 IP 改編，在 1990 年代，台灣本土遊戲產業曾有過輝煌的自製遊戲時期，包含【仙劍奇俠傳】、【軒轅劍】等知名單機遊戲，皆先後改編成仙俠古裝電視劇，紅極一時。然而，隨著 2000 年美日韓的線上遊戲大幅崛起，台灣本土遊戲開發商則未能跟上後續的產業趨勢，在市場競爭激烈的情況下，自製研發需要負擔高成本及長期回收，因而開始轉型為代理商，也使台灣自製遊戲走向式微。

近年，許多獨立遊戲團隊崛起，堪稱百花齊放，根據臺北國際電玩展主辦單位臺北市電腦公會觀察，近 3 年參展的全球獨立遊戲團隊平均年增 17%，而本土獨立遊戲參展家數則有 13% 以上的成長（廖家葆，2020）。這些遊戲開發者並不依賴遊戲廠商或發行商提供的資金，而是獨立負擔開發過程的財政支出，相對而言，便是能夠不受制於遊戲公司或市場，充分擁有獨立創作的空間，使開發者通常敢於挑戰，在玩法或題材上推陳出新，或是打破既有框架，進一步將電玩遊戲視為一種藝術表達的媒介，融合豐富的文化外延及精神內核。

2017 年，獨立團隊赤燭遊戲製作的 2D 橫向式恐怖冒險解謎遊戲【返校】

(Detention) 發行，在 Steam³ 平臺上掀起熱潮，隨後影一製作所取得授權，宣佈拍攝同名改編電影，由導演徐漢強執導，李烈及李耀華共同監製。儘管在國際上電玩遊戲改編成電影並非新穎類型，但在台灣卻是初次登上大螢幕，2019 年【返校】改編電影上映，成為首部改編自國產遊戲的電影，故事以戒嚴時期的校園作為背景，描述在時代的造作之下，以悲劇收場的一段師生戀情。



圖一（上）：【返校】電影宣傳圖 圖二（下）：【返校】電玩宣傳圖

【返校】是一款重敘事型的電玩作品，有很好的故事基底跟敘事主線，加上具有戲劇張力的角色形象、故事轉折及視覺元素等，成為它改編商業電影的契機；然而，電玩遊戲的敘事推演通常建立在玩家的操作性上，讓玩家在解謎過程中慢慢踏入【返校】詭譎恐怖的遊戲氛圍，以及探知真相的悵然悲傷，這

³ 由美國電子遊戲商維爾福 (Valve) 於 2003 年 9 月 12 日推出的數位遊戲發行平台，玩家可以在該平台購買、下載、討論遊戲軟體。<https://store.steampowered.com/>

些跟解謎網綁在一起的體驗很難直接輸出成電影敘事。

因此，僅是電影劇本改編工作就花了製作團隊近一年的時間，導演徐漢強（2019）談及，倘若一股腦地將遊戲中的橋段全部納入，整部電影反而很容易失焦，是以經過反覆打磨，只留下電影說故事必要的元素；這股認真看待電玩與電影之不同的態度，也呼應到前述索尼互動娛樂公司表示，他們投入時間來瞭解電影產業，希望從故事本身出發，來決定合適的改編形式，可以看出電玩遊戲與電影的敘事邏輯並不相同，而不同文本與媒介形式之間的改編，必然牽涉到表達語言的轉換與調整。

第二節、研究動機

若是疏忽電玩遊戲與電影本就不相同的敘事特徵，而缺少對應的轉換與調整，很可能導致故事情節不知所云，觀眾也跟著一頭霧水。任天堂起初著眼於瑪利歐作為熱門 IP 能帶動的效益，在 1993 年，由【超級瑪利歐兄弟】開啟了電玩遊戲改編電影的挑戰，卻不料盡顯拙劣粗糙的製作水準，讓這部電影預算 4800 萬美元，卻僅有 2092 萬美元的票房回收，在知名影評網站 IMDb⁴的觀眾評分為 4，在爛番茄⁵的好評度更只有 23%，表現可謂慘淡不佳。

【超級瑪利歐兄弟】是任天堂於 1985 年在家用遊戲機（紅白機、Family Computer）上推出的橫向捲軸過關遊戲，玩家需要移動瑪利歐穿越蘑菇王國，從反派角色庫巴的魔掌中救出碧奇公主，並在前進過程中閃避壞烏龜、收集金幣或敲擊磚塊等，該類型遊戲主要提供玩家操作上的闖關樂趣，在劇情上則十分簡易抽象，所有角色、道具及場景等設定都是為了遊戲性而服務的元素。在闖關遊戲中，玩家可以從躲避陷阱、打敗怪物獲得心理上的刺激，但在電影

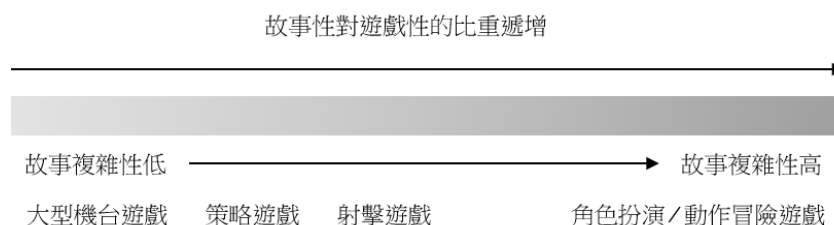
⁴ IMDb (Internet Movie Database, 網路電影資料庫, 簡稱 IMDb) <http://www.imdb.com/>

⁵ 爛番茄 (Rotten Tomatoes) 電影評論網站 <https://www.rottentomatoes.com/>

中，當導演想要遵循原作樣貌及精神，讓所有角色、元素都有容身之地，呈現給觀眾的卻是混亂不堪的劇情，加上性格扁平的角色，不但難以讓觀眾在情感上產生共鳴，也無法支撐電影敘事應有的戲劇張力（Stobbart, 2018）。

2016 年，有兩部備受期待的電玩遊戲改編電影上映，一部是改編自 MMORPG⁶【魔獸世界】的【魔獸：崛起】，另一部則是改編自單機遊戲【刺客教條】。【魔獸世界】的背景是一個宏大的史詩奇幻故事，故事起始於一股強大的魔法力量摧毀了獸人的家園，為了謀求生存之地，獸人設法進入一扇大門，由此通往人類居住的富饒大陸艾澤拉斯，為了守護各自的人民與家園而爆發戰爭。【魔獸世界】的世界觀十分龐大而複雜，玩家可暢遊在廣袤的異世界大陸，選擇自己的冒險路線，但當它改編成兩小時的電影格式，大多數影評都指出了敘事建構的不足之處，其中的觀點包含電影以極快的速度向前推進，在開場的十分鐘內，便已經向觀眾拋出十幾個不同的人物名字、史詩場景及獨特術語，加上扁平而膚淺的角色意味著觀眾很難產生共鳴，而【刺客教條】也有類似角色形象單薄如紙，術語獨特卻解釋不足的問題（Stopel, 2019）。

早期年代風靡的大型機台、闖關式遊戲所涵蓋的故事大部分簡易單純，僅作為遊戲起始的背景介紹，例如打倒敵人、拯救公主等直線性目標，即使削去故事線亦不妨礙操作遊戲的樂趣；而角色扮演或動作冒險遊戲則多數擁有龐大世界觀，玩家通常會扮演某樣角色執行任務或提升等級，伴隨角色的成長軌跡，故事內容也不斷地向前推進，從 Adams & Rollings（2003）的故事性光譜可見大致分類：



圖三：Adams & Rollings（2003）電玩遊戲的故事性光譜（許承強譯，2003）。

⁶ MMORPG（大型多人線上角色扮演遊戲，massively multiplayer online role-playing game）

將電玩內容切換到電影院大螢幕呈現，雖然能提供更高級的視聽質量，也意味著可操作性的損失，削去玩家特有的主導感受（King & Krzywinska, 2002），但對遊戲玩家而言，觀看改編電影的另一面意義在找回過往玩遊戲的悸動及回憶。在 MMORPG【魔獸世界】裡，玩家可以在奇幻世界地圖上冒險，可以採集資源及行使各種決策，同時建構自己的敘事路徑；而在電影【魔獸：崛起】裡，玩家可以根據經典台詞與畫面去回溯先前的遊戲歷程，進而豐富或填補自己的觀影體驗，這種電玩與電影的互文形式顯示出，玩過該款電玩的人與沒有玩過的人會有截然不同的體驗呈現（Hutcheon, 2013）。

相較於史詩級或系列作的大型電玩作品，【返校】是一款小品的敘事型遊戲，遊戲時長約莫在 3 至 4 個小時以內，故事背景設定在 1960 年代戒嚴時期的一所翠華中學，高三女學生方芮欣與高二學弟魏仲廷在暴雨中空無一人的校園甦醒，當他們試圖找到離開的方式，卻也發現自己似乎被困在了學校。遊戲畫面採 2D 橫向卷軸，操作上以滑鼠點擊為主，玩家將扮演方芮欣遊走在充斥鬼魅的校園裡，在搜集道具、解開謎團的過程中撥開被遺忘的真相；而電影則改動為雙線交錯的敘事結構，第一條敘事線是方芮欣過往的校園回憶，當時的方芮欣意外與輔導老師張明暉暗生情愫，有過一段甜蜜的戀情，第二條敘事線則是回到遊戲起始時方芮欣在空蕩蕩的校園中醒來後的劇情發展，遊戲中方芮欣幾乎是獨自一人由玩家操控探索校園，電影中則是改為與魏仲廷結伴嘗試逃出及尋找失蹤的張明暉老師。

從劇本的改動調整可以呼應到電玩與電影的敘事邏輯並不一樣，遊戲中方芮欣發覺真相的經過，是玩家根據遊戲環境所做出的相應行動，依次採取「開鎖」、「解謎」、「前進」、「尋找」或是「逃離」等階段性任務（徐漢強，2019）；換言之，在遊戲裡推動玩家的動機可以是他們所處的遊戲情境，但當遊戲角色脫離玩家操控，電影則必須重新賦予方芮欣一個合情合理的動機，促使她在故事中逐步揭露校園內不為人知、深埋已久的真相。

此外，玩家在遊戲中可能會遭遇迷路、陷入難題，導致在某個關卡徘徊無

法往下進行等各種情況，顯示出玩家是遊戲敘事情境中的主導者、參與者，能夠從操作上感受到正在扮演某樣角色進行未知冒險。不禁激發我的好奇，想要去探究在電玩到電影兩端不同組成的視聽覺符號與互動情境下，玩家先前的遊戲經驗會為他們打造出一個什麼樣的解讀背景，與後來的觀影經驗形成互文？

第三節、研究目的

過去國內外的改編相關研究常見於文學領域，聚焦在原著小說與改編電影的內容文本比較分析（石安伶、李政忠，2014）。近年來，文本與媒介形式之間的改編轉換，已成為媒體產業的重要產製策略（Aarseth, 2006），相關研究則轉向改編作品的接收端，從閱聽人層面探討消費動機及接收經驗。

Hutcheon（2013）將文本改編研究關注在閱聽人視角，其著作 *A Theory of Adaptation* 即以「知情」（knowing）或「不知情」（unknowing）區分閱聽人能否事先辨識作品為改編、認識它的改編來源文本（source text），並援引詮釋理論中的「期待視域」（horizon of expectation），指出知情閱聽人通常會以來源文本的接觸經驗為依據，對改編文本懷有預期心理。Hutcheon（2013）指出，當閱聽人十分熟悉背後的來源文本，在觀看或接收改編文本的歷程中，便不可避免地會挪用來源文本的訊息，藉此填補改編文本的敘事隙縫或空白，而這種解讀關係是雙向流動的，閱聽人先前在來源文本上建構的認知記憶，也會跟隨改編文本的接收經驗而擺動，從該觀點也指出，閱聽人接收改編文本的過程即是一種互文性解讀（intertextuality）的形式。

電玩遊戲兼具敘事性與遊戲性特質，需要玩家從行動及認知上積極參與事件，電影則相對並不需要觀眾採取行動也能推進情節，使電玩與電影之間的改編關係還涉及互動性對立與轉換（Meikle, 2017）。本研究選擇冒險解謎遊戲

【返校】改編電影作為研究文本，因其上映時間符合近期的研究需求，從閱聽

人出發，援用互文 / 互媒性概念，探究電玩遊戲到電影的跨媒介改編接收經驗，以理解知情閱聽人在跨媒介產生的媒體意義中獲得何種新穎的體驗。



第二章、文獻回顧

本研究以【返校】為例，探究玩家觀看電玩遊戲改編電影的參與歷程與跨媒介體驗，第一節從電玩敘事的演變史開啟，檢視電玩與電影不同的參與模式與互動性特質；第二節從遊玩歷程、環境與角色面向檢視電玩與電影的異同，以及敘事文本轉譯的可能；第三節梳理何謂跨媒介改編敘事，從改編角度援引互文 / 互媒性概念，探究改編文本中玩家的遊戲經驗如何與觀影經驗相互指涉；第四節則綜合前述文獻回顧提出小結，指出電玩與電影如何用不同方式創造玩家 / 觀眾的沉浸感受。

第一節、電玩遊戲與電影的交會

壹、電玩敘事

電玩遊戲與電影皆涉及圖像、動作、空間及敘事表達，電影是一套「已完成」(finished) 的形式，經由導演、編劇排定事件發生的次序；遊戲則像是生產一套既定規則與人物關係，在這組框架內，玩家擁有部分權力可決定觸發事件的次序，從而「設法完成」(complete) 敘事目的，也因為後者處於「待完成」的形式，玩家的樂趣便是在「解決問題」的過程中推演出故事內容

(Walther, 2004)。根據兩者不同的媒介形式，閱聽人的解讀立場亦不相同，遊戲玩家能夠控制角色與鏡頭移動，隨時重組構圖 (Tan & Wee, 2002)，電影導演則代替觀眾決定了畫面構成，包括演員走位與鏡頭位置等，觀眾與角色的聯繫並非操作與演替，而是透過螢幕上的演繹產生情感共鳴 (Pop, 2019)。

Walther (2004) 創造「遊戲電影學」(lucidography)，來分析結合電玩與電影特質的文本結構，闡述遊戲學 (ludology) 與電影學 (cinematography) 之間

交雜的關係，可看出敘事手法相互借鑒，電玩遊戲一直在試圖融合電影媒介的敘事特質，以創造更多元的遊戲體驗 (Walther, 2004)。

梳理電玩遊戲嘗試說故事的演變史可知，早期電玩發展可分成兩種型態，其中一種為操縱簡單抽象的圖形構成互動，例如 1958 年的【雙人網球】或 1962 年的【太空戰爭！】，畫面上僅有移動的光點與光束 (Lebowitz, & Klug, 2011)，該類型遊戲主要強調「玩」的感受，並不具備敘事鋪陳與角色塑造的概念 (King & Krzywinska, 2002)。1971 年，第一台投幣式街機誕生於美國，緊跟著流行起來的【小蜜蜂】，便是仿似【太空戰爭！】的射擊遊戲，雖然前者在圖形、色彩上無疑更為豐富，但仍是以簡單抽象的畫面為主，到 1980 年，由日本遊戲公司開發的【小精靈】(Pac-Man、吃豆人) 廣受歡迎，此時雖然依舊不存在具體的敘事概念，但小精靈已成為當時第一個具有鮮明形象的遊戲角色。



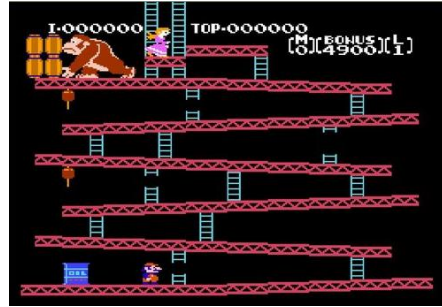
圖四：太空戰爭！

直到任天堂在 1981 年發行【大金剛】，才成為該類型第一個敘述完整故事情節，並結合過場動畫 (cut-scenes) 雙重元素的電玩遊戲。Hancock (2002) 以電玩遊戲中講述故事的非互動性場景 (non-interactive scene-setting) 來定義「過場動畫」，指遊戲過程中脫離玩家掌控的時刻，透過鑲嵌在遊戲內的影像段落來展現事件的發展，或是角色之間的對話來推動劇情。背景設定中瑪利歐的女朋友遭到大金剛強行擄走，而瑪利歐將拼命追趕並拯救她 (Lebowitz, & Klug, 2011)，儘管該時期的過場動畫非常陽春，情節也簡單呆板，仍標誌著故事在電

玩遊戲裡的重要性逐漸提升。



圖五：小精靈



圖六：大金剛

而另一種本身就基於故事情節的遊戲型態，則是以文字敘述為主的冒險遊戲，也稱作互動式小說遊戲，例如 1976 年的【巨洞冒險】，畫面上並沒有圖像可見，所有世界觀、道具及角色都是透過文字敘述，玩家則輸入簡單的詞彙或短語與之互動。1980 年代開始，個人電腦發展日趨完善，在數位技術的持續進步下，電玩設計的核心架構開始兼具互動與故事，到 1990 年代，基於故事敘述的 RPG 冒險遊戲大放異彩，讓過去的文字冒險遊戲轉變成更精緻的多圖樣冒險遊戲。雖然初期大多數故事仍不脫離「從邪惡的反派手中拯救世界」或「拯救公主」等簡單主題，但往後數年，在個人電腦及遊戲機的長足發展下，日新月異的電玩遊戲具備更好的圖像、更多樣的玩法，以及更成熟的人物故事與背景世界。

儘管電玩敘事逐漸靠攏電影質感，但在絕大部分情況下，遊戲玩法仍是最重要的標的，而敘事僅居其次，用意旨在增強玩家操作的沉浸感，在這點上電影與電玩遊戲是追求不同目標的媒體 (Zimmerman, 2004)。電玩的學術研究主要可分遊戲學 (ludology) 與敘事學 (narrative) 兩大討論領域，遊戲學專注在遊戲機制與規則，敘事學則認為遊戲與故事緊密相連，因而從敘事媒介的角度剖析電玩。Juul (2001) 將電玩遊戲定義為「玩家依循固定規則，並投入努力的活動」，指出「規則」是電玩重要的組成部分，充分規範了遊戲世界的運作，以

及玩家贏得勝利的條件 (Ang, 2006); 另一方面, 從 Juul 將「玩家的努力」列為定義要素之一, 顯示出電玩具備「可玩性」, 能提供衝突或難題予玩家參與挑戰 (King & Krzywinska, 2002)。

Hutcheon (2013) 從敘事方法指出電玩與小說、電影的不同, 小說只憑藉字詞文句, 由講述模式 (telling mode) 向讀者傳遞敘事世界, 隨著電影改編進入表演模式 (showing mode), 同時從腦海想像進入可以直接感知的領域, 且言語不再是說故事的唯一途徑, 視覺與聽覺創造了更豐富、具體化的敘事世界, 例如音樂為抽象情感提供了可從聽覺感知的「對等物」。Hutcheon (2013) 認為, 無論何種媒介敘事方法, 都意在創造「沉浸式」(immersive) 感受, 但惟有電玩遊戲提供的參與模式 (participatory mode) 能夠形成「互動」(interactive)。

這並非指閱讀小說文字、觀看螢幕表演是作為被動, 相反地, 在感知敘事的過程中, 閱聽人的想像力、認知及情感都相當活躍 (Zimmerman, 2004; Hutcheon, 2013; Rouse, 2012; Smethurst & Craps, 2015)。然而, 無論讀者或觀眾在接收訊息後作何反應, 另一端的敘事世界都已然鋪展完成, 抑或是不斷向前行; 只有遊戲玩家能夠從鼠標或鍵盤輸入 (input) 接觸另一端的敘事世界, 且當玩家停止採取行動, 敘事世界也將無法持續推進, 顯然也呼應到前述 Juul (2001) 將「玩家的努力」納為使用電玩媒介取得娛樂感的必要條件之一。

貳、電玩參與模式

從上述可知, 電玩遊戲需要來自外部代理 (external agent) (即玩家) 的積極參與才能獲得經驗反饋 (Smethurst & Craps, 2015), 一般而言, 「互動性」(interactivity) 是廣泛使用的概念, 但隨著媒介科技的多樣化, 「互動性」的定義已然模糊, 以至於無法準確地描述或區分使用者與各種文本之間的交互關係

(inter-actions)；取而代之，Aarseth (1997) 提出「遍歷性」(ergodic) 的概念，源於希臘語「ergos」與「hodos」的結合，意思為「工作」(work) 與「路徑」(path)，讀者／玩家將在遍歷性文本中經歷探索、迷失與發現祕密道路的過程。Newman (2002) 同樣認為 Aarseth 指出了「互動性」概念的冗餘，但他也對電玩的「遍歷性」概念提出質疑，他認為電玩遊戲不應該只呈現單一經驗，而是呈現高度細分的經驗，不僅涵蓋互動性或遍歷性元素，還加上過場動畫、地圖、計分功能等多種構成。

King & Krzywinska (2002) 指出，人們很容易在玩遊戲與看電影之間建立起二元對立關係，將兩者簡單地區分為互動 (interactivity) 與被動 (passivity)，事實上，兩種媒體經驗之間有明顯差別，並無法片面地劃分，看電影的過程也非完全被動，而是充分涉及認知與詮釋行為。Hutcheon (2013) 也認為，在閱讀小說或是觀看電影、戲劇的過程中，閱聽人在想像力、認知及情感上都相當活躍。Zimmerman (2004) 認為，在敘事互動上，與其將「互動」理解為單一的現象，不如細分為不同模式，從該角度來看，遊戲研究傾向互動的外顯性，關注具體可執行的一面，而互動的內在性表現在認知層面，進一步定義為「參與者可以與文本內容產生一種心理的、情感的、詮釋學、符號學的、讀者反應的諸如此類的互動」，從上述觀點可以回應到 Smethurst & Craps (2015) 指出，電玩及電影都能提供內在性互動，來自玩家／觀眾必須積極地詮釋文本，以便理解它。

Rousse (2012) 以一款深具實驗特色的冒險解謎遊戲【親愛的艾斯特】作為討論文本，這款遊戲無需玩家執行任何高技術性操作，絕大部分時間玩家只需要操作角色不斷地往前走，同時觸發音頻，以聆聽角色的內心獨白。在主流典範中，互動性受機械式／觸覺式的互動反饋所定義，但【親愛的艾斯特】顯然並不具備該類型的互動，它藉由大量隱晦不明，甚至相互矛盾的言語與圖像向玩家敘事，鼓勵玩家創造性地拼湊線索，透過判斷與想像力，組合成一個連貫的故事，據此 Rousse (2012) 指出，電玩遊戲與玩家建構故事的思維產生互

動，並引用美國法官 Jude Richard Posner (2001) 的一段話：

也許電玩遊戲不同於（先前的電影和書籍等媒體）。畢竟，它們是互動的。但這觀點是膚淺的，事實上是錯誤的。所有文學（此處廣義地定義為包含電影、電視、攝影，以及大眾文學與純文學）都是互動的；越是好的文學作品，越是具有互動性。在於成功的文學作品能將讀者吸引到故事中，使讀者與故事角色相識，邀請讀者去評判角色，並與他們爭吵，體驗作為讀者的快樂與痛苦。

以上述這段話作為延伸，Rousse (2012) 認為，應該擴展互動性的概念，熱烈地擁抱任何需要在閱聽人與創作者之間進行詮釋與建構的體驗。並且，因為互動性不足以解釋電玩遊戲與玩家之間的複雜關係，Rousse (2012) 進一步指出，遊戲真正不同的地方不是互動性，而是「反應性」(reactivity)，來自於大多數電玩遊戲的程式性回應 (procedural responses) 特徵。

基於 Rousse (2012) 對於「反應性」的指稱，Smethurst & Craps (2015) 觀察到，不僅遊戲會根據「玩家的努力」提供不同的結果，玩家也會根據遊戲狀態隨之改變操作策略；換言之，玩家與遊戲都在同一個反饋循環中相互反應。電玩遊戲能夠呈現「不同於讀者詮釋文學作品時的單向 (one-sided) 互動經驗」，對此 Smethurst & Craps 提出「交互反應」(interreactivity) 這一術語。

然而，Smethurst & Craps 也指出「交互反應」在電玩遊戲裡的侷限性，只適用在玩家可控制遊戲狀態的情況，換言之，只能說明電玩遊戲屬於遍歷性狀態的反應 (Harrer, 2019)。正如 Newman (2002) 指出電玩遊戲並非遍歷性，玩遊戲的體驗還包含許多玩家無法主動影響遊戲狀態的時刻，因此，他提出玩家參與遊戲的兩種基本狀態：「在線」(On-Line) 與「離線」(Off-Line)。

「在線參與」是指遍歷性，玩家可以在遊戲世界採取行動，處於普遍所認知的「玩遊戲」狀態；「離線參與」則視作非遍歷性，是玩家無法透過輸入採取行動的遊戲時段，例如過場動畫、加載畫面等 (Newman, 2002)。值得注意的

是，即使玩家處於離線狀態，但並不能跟「被動性」混為一談，他將此時的玩家狀態描述為離線參與，強調玩家仍然專注在遊戲中，只是比起在線狀態，玩家的參與方式相對被動（Newman, 2002; Smethurst & Craps, 2015）。因此，Newman（2002）認為不應該將「在線」與「離線」簡化成二元論，這將使其概念不足以解釋各種參與狀態，而應該將兩者視為遍歷性連續體的兩極，玩家的各種參與狀態是在此連續體內流動，呈現電玩遊戲參與的多面向本質。

從電玩敘事的發展歷程上，可以看出故事的重要性逐漸提升，並設法融入玩法規則，形成玩家能夠參與的、待完成的敘事世界，從電影改編的角度來看，導演便是取代原先遊戲玩家的位置，替他們選擇冒險路線，建構一處旁觀的、已完成的敘事世界，而梳理互動性在外顯與內在層面的本質，可以進一步得知，即使遊戲改編電影意味著可操作性的損失，削去玩家特有的主導感受，但玩家在產生內在情感共鳴，獲得單向互動經驗同時，也能夠汲取過去遊戲環境的操作反饋經驗形成雙向互文關係。

第二節、敘事文本的轉譯

壹、任務型敘事

在小說或電影敘事中，創作者握有絕對的控制權，可以安排讀者與觀眾接收資訊的時刻；然而，電玩遊戲具有程式性回應（procedural responses）特徵，藉由開放性、探索性的敘事結構，得以建構雙向互動的空間，遊戲設計師並無法完全預測玩家的路徑選擇及掌握資訊的次序（Jenkins, 2005）。換言之，遊戲敘事具有不確定性，並緊密伴隨玩家在遊玩過程的不同抉擇。

Hutcheon（2013）引用三幕式線性結構（three-act structure），從一開始建立衝突、發展衝突，到解決衝突，來說明電玩與電影其實都遵循相似的敘事歷

程，儘管電玩基本上屬於非線性敘事，但玩家只能選擇其中一條路徑行動的方式，讓遊玩體驗最終是以線性呈現，是從眾多可能性中創造出線性故事。

電玩遊戲在建立第一幕與第三幕上經常使用「過場動畫」，用意在於設置故事框架，同時也是向玩家展示故事背景與重要資訊；第二幕則為遊戲的核心體驗，即遊戲具有可玩性、挑戰性的部分，需要玩家付出相應的努力，同時也是玩家取得主要操作樂趣與成就感的來源（Lindley, 2002；Hutcheon, 2013）。Ryan（2004）認為，第二幕是遊戲敘事的關鍵，呈現在電玩遊戲中是玩家必須設法去「解決問題」，藉此推動情節向前發展，反映在敘事結構上，正如 Sawyer、Dunne 與 Berg 所建議：

優秀的遊戲故事是由遊戲玩法所驅動。故事從遊戲性中浮現，而非遊戲性來自於故事。……互動性意味著玩家的決策與技能操作，能推動故事朝某個方向發展。因此，遊戲成為故事的介面（Sawyer, Dunne, & Berg, 1998，轉引自 Tan & Wee, 2002）。

儘管從電影敘事的角度而言，該特質也將切割故事的連貫性，當玩家專注於執行動作與功能性任務的時候，故事情節便會隨之中斷，形成「故事的碎片化」（Tan & Wee, 2002），然而，電玩同時也創造了一種替代性動覺（Vicarious kinaesthesia），讓玩家在虛擬世界中感受到替代性存在感，Tan & Wee（2002）認為，當玩家沉浸在該環境中，對故事的連貫性感受將變得次要，取而代之的是電玩透過視聽覺畫面與程式性回應，延伸出根據玩家的操作要素給予不同的回饋之下所創造的空間存在感。

此外，玩家對於故事的不連貫性感受並不妨礙其在遊玩過程中的沉浸，則能呼應到【返校】導演徐漢強（2019）曾不只一次在訪談中指出，電玩與電影的敘事邏輯並不一樣，前者用於串連起遊戲敘事的行動模式，正是諸如「解謎」、「尋找」或「逃離」等階段性任務，並且表面上由遊戲角色執行的動作，

實際上則是針對在遊戲角色背後擔任外部代理（external agent）的玩家，也因此，即便遊戲在故事劇情上有所跳躍或中斷，對玩家而言，電玩的互動反饋機制卻是一直都存續著，同時熟知遊戲套路的玩家也能將故事順理成章地推動下去，如同 Kirkland（2007）所指出，在因為角色死去、尋找線索而反覆中斷與重複的漫遊中，玩家的表演將構成一套故事講述的獨特形式。

貳、環境與角色敘事

Bogost（2008）引用遊戲設計師 Eric Zimmerman 對遊玩（play）的定義，即「遊玩是一種在規則與結構中運動的自由空間」（李長潔，2019）。Jenkins（2004）將遊戲視為「充滿敘事可能性的空間」，玩家在其中操縱地圖、道具及角色等各種配置，探索遊戲規則所建構出的空間，創造遊戲體驗及意義。

玩家在遊戲的「可能性空間」中體驗「好玩」的感受，也接收其傳遞的敘事內容，Jenkins（2004）關注電玩遊戲的空間安排如何作為文本敘事策略，並稱其為「環境敘事」（environmental storytelling），遊戲設計師 Smith & Worch（2010）將環境敘事定義為「將具有環境屬性的玩家空間呈現為一個有意義的整體，從而推進遊戲的敘事」。

環境敘事是借用主題公園設計的概念，泛指運用空間導航喚起或建構敘事體驗，Carson（2000）指出，在主題公園或遊樂設施中「故事元素被注入到遊客步行或乘車經過的物理空間中」，即運用戲劇性策略，使遊客將眼下所看到的，以及之前所發生的事件建立因果關係，成為能夠喚起故事的力量。Smith & Worch（2010）援引環境敘事概念置入遊戲設計，並指出遊戲環境的功能在形塑一套規則，包含限制並引導玩家應該如何移動，玩家可以做什麼和不可以做什麼，同時也強化了玩家身份，以及提供相關敘事背景。

Jenkins（2004）引用環境敘事設計成為一種敘事架構，在與敘事學的辯論

中開闢出新的視角。Nitsche (2009) 承襲 Jenkins 的敘事概念，將敘事環境內的設備定義為具有喚起性的敘事元素，包含任何事物或情境，都是幫助玩家理解遊戲世界如何搭建的積木。Smith & Worch (2010) 則進一步指出環境敘事的開放性詮釋，玩家能夠根據自己的觀點與經驗，建立不同元素之間的關聯，並解釋出有意義的整體，其中偵探類型的遊戲，便是環境敘事運作的典型例子，玩法核心在引導玩家探索謎團，並重建過去事件。

【返校】便是類似重新回溯過去記憶的玩法，開場於方芮欣不知為何滯留在空無一人的校園，玩家需要不斷尋找重要道具，並穿梭不同的記憶時空，將道具擺放上正確位置，一點一滴地揭曉方芮欣的過往，這也讓玩家所遊走的整個遊戲空間都具有敘事功能。

在學者們的定義中，從「環境敘事」反覆提及「解釋」一詞，顯示解釋行為對閱聽人具有吸引力，甚至能夠促進玩家社群的活躍。瑞士心理學家 Jean Piaget 指出，玩耍、發現與互動是積極學習的關鍵，能夠創造參與性，並促進投入感，增加個人化體驗及意義 (Smith & Worch, 2010)。【返校】在遊戲空間佈滿各種符號及象徵，吸引來玩家開放性的猜測與詮釋，創造出不同意義解讀的版本，造就出討論活躍的玩家社群，也擴大原作電玩與改編電影的互文性可能。

此外，隨著電影工業技術的進步，電玩遊戲的視覺環境通常能夠逼真地還原在改編電影上，但本就性格模糊的遊戲角色，若沒有經過適當的調整塑造，則很難讓觀眾感生共鳴，因為在典型的敘事文本，諸如小說或電影中，人物通常是重要的衝突中心，無論是角色與自己內在的衝突，或是不同角色之間產生的衝突，都是引導劇情發展的重要關鍵，若角色形象過於扁平單薄，無法建立明確衝突，故事則容易失去張力；不同於遊戲敘事下的衝突通常來自既定的遊戲規則與機制，因此沒有「角色」的遊戲敘事依然能夠成立，並且不會削弱遊戲的核心體驗，這也是為何遊戲設計師對關卡設計顯然比情節轉折與角色動機更感興趣 (Jenkins, 2005)。

雖然電玩遊戲與電影都涉及將玩家／觀眾投射至角色空間，但電影是從鏡頭語言及戲劇表演創造角色的情感層次，讓觀眾產生同理心與情感共鳴

(Pearce, 2004)；電玩遊戲則傾向保留角色的抽象性質，留下更多想像空間，提供予玩家自行填補與創造，Pearce (2004) 進一步指出，電玩遊戲並不要求玩家去建立或詮釋作者試圖指示的內容；相反地，遊戲的立場是提供予玩家一系列工具與選擇，並允許玩家建構自己的故事。

尤其在第一人稱類型的遊戲，為了接納來自外部的代理，塑造玩家透過「化身」(avatars) 進入遊戲世界的真實感，便需要淡化玩家寄居的容器性格，以提高玩家自我投射的沉浸感 (Rouse, 1999)。從另一個觀點來看，Newman (2002) 認為，當玩家專注在達成遊戲目標，玩家操作與遊戲介面之間的反饋迴路 (Feedback loop) 達到完善狀態，遊戲角色本身的形象與性格也將完全消失，例如在【古墓奇兵】大部分的遊戲時間裡，玩家很難對主角蘿拉或其他遊戲角色產生同理心或共鳴，在於玩家並不在乎蘿拉是名性感機智的冒險家，他們只在乎蘿拉如何執行跑跳、攀爬等動作，以幫助他們順利破關，Smethurst & Craps (2015) 對此現象指出，當玩家對遊戲角色採取工具化使用，他們對角色的同理心也會隨之停止。

相對地，電影觀眾並無法對敘事世界採取任何干預行徑，而是透過角色詮釋出的戲劇張力間接地體驗事件，進而建立情感聯繫，街機遊戲改編電影【快打旋風】即在格鬥元素之外，擴大衝突效果及添加搞笑元素，打造更鮮明的人物形象與戲劇效果 (Lukas, 2009)。在益智遊戲【憤怒的小鳥】中，當玩家滑動指尖投擲小鳥擊殺綠豬，小鳥只是一群徒有技能，而無性格的道具，而當電影編劇賦予每隻小鳥不同的性格，間接塑造小鳥與綠豬產生衝突的理由，便是建立觀眾與角色在情感上產生共鳴的源頭 (Pop, 2019)。電玩遊戲與電影在敘事結構及形式上的差異，使電玩不同於電影能從演員的一顰一笑詮釋細膩的情感變化，後者儼然更擅長創造角色的情感，進而連結起觀眾與角色的共感關係。

第三節、改編與互文 / 互媒性

前文梳理了電玩遊戲與電影的敘事特質，以及互動性概念，藉此探究兩種媒介之間的差異與交會，這裡將從改編角度進一步檢視兩者關係。當人們稱一部作品為改編時，便等於公開宣布了它與另一部作品之間的關係——它的創造與接收過程皆跟來源文本密不可分，Gerard Genette 將其稱之為「二級文本」(second degree)，這也是為何改編研究經常走向比較研究 (Hutcheon, 2013)。

當人們描述或評價改編版本的準則，是以表達來源文本為根基，忠實與否便成為改編的框架，也導致改編經常被視為「原作」的複製品，而總是處於次要地位。然而，經歷解構理論的震盪，拆解了「起源」(origin) 被賦予的優先性與不可撼動權威，也消除了忠實與否的評判標準，從而以「互文性」重新解釋來源文本與改編之間的關係 (陳佩筠，2015，頁 34)。

McFarlane (1996) 透過論述小說與電影媒介的差異，申論「忠實性」的不合理，他提出「忠實性」具有雙重意義：一則是忠於「文字」(letter)，二則是忠於「精髓」(spirit / essence)，即在不同的媒介系統中，找到能夠符合表達意義的相等元素，然而，改編者也有可能因為誤解原作意義，而產生「錯置的忠實」或「不相關的忠實」。Stam (2000) 在其發表的 *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation* 一文中，援用互文性概念建構起文學與改編電影理論框架，使得電影改編可以被理解為文本在「永無止盡的循環、轉換與變化過程中產生出其他文本，而沒有一個明確的起源」(陳佩筠，2015，頁 35)。

加拿大學者 Hutcheon (2013) 在其著作 *A Theory of Adaptation*，以互文性作為論述的思考起點以定義改編，在內容可以從形式中分離出來的前提下，指出改編 (adaptation) 即為一種「轉碼」(transcoding) 的過程，涉及媒介或體裁 (genre) 的轉換，以不同的方式處理同一個故事 (story)；或者是改變故事框架與脈絡，從不同的角度講述同一個故事，並在其中使用不同的符號系統，故

其主題、事件、世界、角色、動機、觀點、結果、脈絡、符號、圖像等元素也將經歷轉換過程。

其次，作為創造的過程，改編既是重新詮釋（re-interpretation），也是重新創造（re-creation），可以修剪原始文本的雜枝，挪用菁華轉而讓改編文本呈現出新的樣貌（Hutcheon, 2013；趙建歡，2015）。再有，從接收的過程來看，改編是一種互文性（intertextuality）的形式，閱聽人藉由對其他作品的記憶來經驗改編（Hutcheon, 2013），這些作品分別提供不同的切入點，卻通向相同的敘事世界，創造互文關係（Fernandez-Vara, 2016）。

互文關係的系統性創造了一個虛構世界及其結構，將一系列地點、人物、道具與事件等聯繫起來，遵循同一套規則運行；正如 Jenkins（2006）所提出的「跨媒介敘事」（transmedia storytelling），表示故事可由不同媒介所承載，而每一個新文本都能對整體敘事世界提供獨特貢獻，因此，跨媒介敘事旨在保持敘事連貫性，每一種媒介形式都提供了不同的視角或情節線索，共同建構敘事世界（Fernandez-Vara, 2016）。

在閱聽人接收文本的過程中，除了檢視主要文本本身所具有的含意，還包括主要文本與其他文本之間的連結，以及閱聽人與文本所處的社會環境，這些相互交叉的文本構成系統，由相異文本之間相聯繫的部分創造出新的意義。

Fiske（1987）根據閱聽人對文本的解讀關係，將互文性區分為「水平面」（the horizontal）與「垂直面」（the vertical）兩者，前者指初級文本／主要文本（primary text）與其他文本之間的連結關係，通常以類型、角色與內容等作為討論核心；後者則是將互文性概念放置在社會經濟脈絡中檢視，意指初級文本與其他引用該文本之不同類型文本之間的連結關係，而這些文本包含諸如相關評論、廣告或新聞報導等次級文本（secondary text），或是因初級文本、次級文本所延伸的行為、現象與反應，例如閱聽人的個人回應或集體討論等第三級文本（tertiary text）（Fiske, 1987；石安伶，2012）。

「互文性」指出文本系統之間的內在同質性關係，在跨媒介概念下繼而行

生「互媒性」(intermediality)一詞，後者強調於闡述文學與視覺藝術之間的關係，在廣義上適用於指稱媒體之間的跨界行為(Wolf, 2005；石安伶、李政忠，2014)。Rajewsky (2010)認為若要從更狹義的概念來定義「互媒性」，可分別歸納出以下三種類型：其一，媒介轉換(medial transposition)強調同一主題內容的媒介文本經過不同媒介形式的轉換，例如小說改編電影、電影小說化等；其二，媒介結合(media combination)由至少兩種媒體形式作為組成基礎，呈現出多媒體、混合媒體型態，例如漫畫融合圖像與文字、電影融合音樂與影像等；其三，媒介相互參照(intermedial references)意指一種媒介使用其特定手法去指涉在另一媒介上的特定作品，例如在改編作品中可以藉由援用原作的媒介特徵、藝術表現與獨特風格等，來達到呼應與原作之間的相承關係(Jones, 2009；賴玉釵，2015)。

此外，媒介相互參照也包括在一種媒介敘事情境中指涉其他特定的媒介系統，以造就媒介敘事的新穎視角與感受，例如文學作品中的電影式敘事(石安伶、李政忠，2014)，或是在電影中採用遊戲式循環敘事結構，例如【明日邊界】、【蘿拉快跑】，便是因為電影中主角能夠反覆重生回到過去某一個時間點的設定與遊戲形式高度相似而受到關注，【明日邊界】事實上改編自日本短篇小說【All You Need Is Kill】，其作者櫻坂洋即表示，他最初的靈感便是源自玩家在遊戲過程中所遭遇到的反覆挫折：不斷在搞砸了之後，又再嘗試一遍；他受此媒介經驗影響，進而將這種循環式敘事納入其小說創作中(Mack, 2016)。

由此可以看出，媒介形式既各有其獨到特色能帶給閱聽人某一種從形式渲染出的內容感受，不同媒介彼此之間也能透過形式的相互融會，創造出新穎的閱聽體驗。例如在遊戲裡，玩家可以藉由操作角色方向，或是轉動螢幕畫面自由地朝某個方向看，在這過程中，由視聽覺畫面與程式性回應所創造出的空間存在感，除了來自玩家處於外部代理的位置，也來自於他們可以看到連續的螢幕空間，與遊戲環境進行實時的連續互動(Tan & Wee, 2002)。

而在電影裡，觀眾對空間的認知則是建立在各種鏡頭的移動、銜接與構圖

框架上，但也由於其空間是透過不連續的畫面與鏡頭縫合來建構，因此觀眾對敘事內容的理解不僅在動作與事件的展示，還包括電影中的運鏡、剪輯方式，以及演員的走位、視覺畫面的構圖配置等 (Tan & Wee, 2002)，同樣地，也因為在觀影情境下，觀眾的視覺焦點大部分是跟隨著鏡頭而移動，並建立相應的認知，這也讓導演能夠利用特寫鏡頭或定格鏡頭引導觀眾在不同畫面之間建立某一種關係 (Tan & Wee, 2002)，從這角度而言，可以發現電影其實具有比電玩遊戲更加豐富且深刻的符號與語意表達系統可以運用，並能透過鏡頭語言塑造詩意以及角色的內心世界 (Elkington, 2008)。

反之，在電玩遊戲中，除了脫離玩家掌控時段的過場動畫，通常很少刻意去暗示玩家應該如何看待圖像與圖像之間的關係，雖然在遊戲情境裡，部分物件依然會被放置在重要位置，以等待玩家去發覺或獲取，但過程中並不構成一幅如同電影一般的視覺框架，或是特定的鏡頭運動以表達意義，而是基於物件與周圍環境的特定關係，以及物件在玩家操作之下的關係來構成意義 (Tan & Wee, 2002)，在此可以呼應到前文所提及遊戲設計師對「環境敘事」的應用，透過建立開放性的遊戲空間，讓玩家根據自己的觀點與經驗，建立不同元素之間的關聯，並詮釋出對玩家而言有意義的概念 (Smith & Worch, 2010)。

其次，在跨媒介敘事廣泛運用下，電玩遊戲也會融入電影的運鏡概念，例如透過「過場動畫」的穿插來豐富遊戲故事的內容，雖然在這段時刻裡，玩家會失去對遊戲角色的控制，但遊戲設計師通常會藉此安排角色去觸發一些必要的劇情或對話，或是透過全景和建立鏡頭的使用向玩家交代角色所處的地點環境、時空背景等 (Hancock, 2002; Tan & Wee, 2002)；而電影也會融入電玩遊戲的互動概念，進而產生如前述引用遊戲式循環敘事結構的電影作品，或者是觀眾能參與抉擇故事走向的「互動式電影」。

由於根據形式與內容延伸而來的媒介特徵，包括結構、故事、主題、人物、思想、事件等，在一定程度上可於不同類型的媒介之間轉移 (Elleström, 2014)，可以發現，媒介性的交雜已然模糊了現今電影與電玩之間的邊界，顯示

跨媒介敘事研究需要重視「媒介」面向，以理解改編藉由何種轉述方式召喚閱聽人的接收反應。

第四節、小結

在爬梳過電玩與電影的相關文獻後，可以發現在早期的電玩遊戲中，玩家的主要樂趣來自於對遊戲規則系統的參與和掌握（Juul, 2001），該時期的電玩類型主要強調「玩」的感受，尚未具備敘事鋪陳與角色塑造的概念（King & Krzywinska, 2002），也因此遊戲畫面通常僅有抽象的光點與光束，以示意玩家在遊戲中的操作軌跡，遊戲故事也只是簡單的畫面背景說明，例如最早採用電腦圖像顯示的電玩遊戲【雙人網球】與【太空戰爭】。直到【小精靈】（Pac-Man、吃豆人）的出現，這個缺了一角的黃色小精靈，意外地成為第一個以其本身形象獲得大眾歡迎的遊戲角色，也成為當代電子遊戲產業的代表形象，幾年之後，任天堂推出【大金剛】，此時的遊戲故事逐漸發展出具有「英雄救美」一個完整情節，玩家需要操控瑪利歐閃避障礙物，以營救出被大金剛擄走的女朋友；儘管在該時期，敘事對遊戲本身的作用，仍只不過是向玩家解釋他們需要完成的目標，至於大金剛擄走人的原因、背景等，對遊戲玩法而言都無關緊要。然而，在電玩產業的迅速發展下，遊戲設計師也開始發現，故事可以在遊戲中為玩家提供額外的意義，來自 Bowen Research（2005）的一項電玩遊戲產業調查顯示，玩家認為結合故事情節的角色扮演、動作冒險遊戲會比單純的益智遊戲更能讓玩家感受到情感層面的投入。

隨著電玩視聽技術的進步，以故事為導向的遊戲變得更像電影，並逐漸發展出不輸電影的複雜內容，影視公司也瞄準了跨媒介改編帶來的商業利潤，開始將一些題材熱門、受眾群廣大的電玩遊戲搬上電影螢幕，諸如【古墓奇兵】、【惡靈古堡】、【沉默之丘】等；並且，遊戲敘事與玩法之間也不再如過往一般

分離，而是相互依存。雖然遊戲玩法在添加了故事內容後變得更為精彩，但相對地，遊戲故事在脫離互動玩法之後，則也可能變得不再有趣；換言之，當敘事內容從一種媒介被轉換為另一種媒介來呈現，如果沒有經過適當的調整，這些內容在遊戲媒介中所生成的吸引人要素，則未必能被搬運到電影媒介上。

從文獻回顧中可以發現，由於媒介形式與內容息息相關，不同的媒介參與方式會影響到閱聽人看待敘事內容的角度，也因此電玩與電影創造沉浸感的方式也並不同。在電玩遊戲中，需要玩家擔任外部代理操作角色，執行一些任務以推進遊戲敘事，在典型的動作冒險遊戲中，玩家雖然會遭遇犯錯、死亡，繼而重來一遍的遊戲結構，從而導致敘事中斷，但透過處在視聽覺畫面與程式性回應構成的遊戲空間中，玩家依然能一直保有替代性存在感帶來的沉浸感受。

反之，在觀影環境中，敘事的流暢性卻是最為重要的，一般剪輯成兩小時的電影通常會預設觀眾是坐在漆黑一片的電影院中觀賞，此時閱聽人並非身處敘事世界，而是站在一段距離之外觀看，這讓玩家不再能以第一人稱或是代理角色的視角，自由地操作畫面以探索敘事空間，但相對地，導演能透過鏡頭的剪輯、畫面的構圖來傳達更為抽象的概念，換言之，電影更適合用來處理當玩家操縱遊戲角色執行任務，或是與其他角色展開互動的時候，遊戲操作畫面所無法表現出來的更深一層情緒、語意和內心世界。

第三章、研究方法

第一節、研究問題

「改編」之所以吸引人，在於它能喚起知情閱聽人過去美好的經歷，影視製作與行銷團隊流行將「改編」作為上映電影的標誌與定位，也彰顯出改編策略有其成功之處 (Burke, 2012)。近年來，許多經典小說、漫畫改編成電影都有不錯的表現，惟有電玩遊戲改編成真人版電影亦行之有年，作品票房與評價卻一直以來都相當磕絆，成功案例更是屈指可數。

從文獻爬梳中探究其原因，儘管故事 (story) 在電玩遊戲中的份量益顯吃重，諸如 MMORPG 通常自有一套廣闊的劇情與環境背景，任由玩家馳騁遊走；單機遊戲更經常以故事為靈魂所在，跟隨玩家的任務途徑推展劇情高潮跌宕，但遊戲敘事卻無法直接與電影敘事相比較，儘管它們相互借鑒，但電玩遊戲兼具敘事性與遊戲性的特質，需要考量到玩家如何融入遊戲情境與規則玩法，並從遊戲操作中感受到主要樂趣，這使電玩遊戲的角色及敘事概念截然不同於書本或電影，誠如「改編」具有調整 (adjust)、改變 (alter) 及使適合 (suitable) 之意 (Hutcheon, 2013)，包括敘事脈絡、意義及角色、符號等，都將在跨媒介改編的過程中進行轉換。

改編研究關注來源文本與改編文本之間的關係，目前絕大多數研究集中在小說與其衍生的電影作品，而關於其他媒體形式的改編研究，包括電玩遊戲，直到近年才開始逐漸增加，也延伸至媒介之間互動性的轉換。

早期的改編研究將「改編」視為「原作」的複製品，暗示出觀眾描述或評價改編版本的準則，是以如實表達來源文本為根基，換言之，「忠實性」與否便成為懸在改編之上的道德框架；直到解構論的興起，批判忠實性概念建立在單一起源的假設之上，並主張文本與其他存在的文本之間亦存有相互引用、參照

的關聯，從而以「互文性」(intertextuality)重新解釋來源文本與改編之間的關係，反映在觀看電玩改編的電影之上，則指出玩過該款電玩的人與沒有玩過的人會有不同的體驗與感受呈現。回歸到前述的背景，電玩遊戲改編成電影歷經多次票房與評價的撲街，顯示出觀眾的不願意買帳，也激發我的好奇，先前的遊戲經驗如何將知情閱聽人帶入特定的解讀情境中，形塑閱聽人對改編內容與形式的詮釋方向？

儘管忠實性概念有其侷限性，人們仍慣常以忠實與否為依據，進而審視改編電影的成功與失敗。在探究小說改編電影的論述中「忠實性」具有雙重意義：一則是忠於「文字」(letter)，二則是忠於「精髓」(spirit / essence)

(McFarlane, 1996)，然而，改編者有可能因為誤解原作意義，而產生「錯置的忠實」或「不相關的忠實」，再加上媒介的長短處各不相同，也必然導致呈現結果的不相同。「互文性」概念使改編研究得以超越忠實於原著與否的框架，但另一方面，原著存在的事實是否因為互文性而解消則有不同的論點。

為了更好地理解這群從玩家轉變為觀眾的群體，探究他們如何看待電玩與電影媒介各自的特異性，當改編文本從原作揀選適當元素進行重組與填補，以不同方式在另一種媒介中重現，「互文性」又如何體現在閱聽人的解讀行為上？

本研究想藉由【返校】這部電玩遊戲及其改編電影作品，從知情閱聽人的視角出發，來探究以下問題：

研究問題一：知情閱聽人消費【返校】遊戲改編電影的動機為何？

研究問題二：探討【返校】遊戲原作與改編電影在媒介文本及科技形式上帶給閱聽人何種差異性經驗，並在原作與改編之間產生「互文 / 互媒」連結？

第二節、研究方法

本研究以 2017 年發行之恐怖冒險解謎類型的獨立遊戲【返校】，及其 2019

年上映的改編電影作為研究個案，採取半結構式進行一對一的閱聽人深入訪談，從互文性 / 互媒性 (intertextuality / intermediality) 觀點，探討知情閱聽人對於電玩作品改編的解讀及跨媒介體驗，本章將詳述研究方法及具體執行的流程設計。

質性訪談是一種自然主義及詮釋主義的方法取向，主要執行方式為研究者與受訪者共同聚焦在研究問題上進行「有目的之對話」，過程中，受訪者將使用自己的話語表達相關經驗及其感受 (蘇蘅, 2019)。目的是協助研究者進入受訪者的觀點，從而瞭解「他人所想與所認為的事物」，得以釐清他人如何詮釋周遭世界，作為探索特殊主題或經驗的資料蒐集法 (Merriam 著；顏寧譯, 2011)。

換言之，質性訪談對於評估個人的態度與價值格外有用，由於本研究欲探究閱聽人的電玩遊戲與電影觀影經驗及個人詮釋，而諸如此類他人的感覺、思想與意圖等，通常不易從外在舉止等單方面觀察到，需要進一步藉由問答，從受訪者之口取得相關資訊 (Merriam 著；顏寧譯, 2011)，因此本研究將採取質化研究的「深入訪談法」(in-depth interview) 一對一進行，並在訪談大綱上採取「半結構式」(semi-structured interview)，為考量到事先有一份設計好的訪談問題，能夠協助研究者有效地掌握訪談程序，但同時也具有較大的彈性空間，鼓勵受訪者自由而開放的回答，以更深入地觸及問題的內涵 (蘇蘅, 2019)。

儘管研究者試圖經由質性訪談探究他人的經驗歷程，但 Kitzinger (2004) 的研究反思亦提醒了研究者，即訪談並無法直接告訴我們他人的「經驗」，而是提供那些經驗的間接「再現」或說明。而這可從建構論的觀點來做回應，質性研究深受建構主義影響，認為社會真實是被建構的，將受訪者視為「重要的意義製造者」(meaning-makers)；而研究者同樣在資料與意義發展上扮演主動角色，不僅是在訪談中探究意義如何由受訪者所建構，也在與受訪者的互動中共同參與意義的建構 (Silverman 著；田哲榮、司徒懿譯, 2010；Warren, 2002；轉引自蘇蘅, 2019)。

雖然質性訪談的過程相似於日常談話，但研究者仍必須謹記自己並非在進

行一般的日常談話。作為研究者及訪談者身分，應該以感興趣的態度傾聽，並對受訪者表述的詮釋立場表達尊重與肯認。在訪談過程中，John（2006；轉引自 Babbie 著；林雲秀譯，2016）建議研究者應該扮演「社會可接受的無能者」（socially acceptable incompetent），表現出不知道置身於何種情況，即使是最基本又淺顯的問題，也亟需他人的協助，因此，即使研究者與受訪者雙方事前都已體驗過作為研究文本的電玩遊戲與電影內容，在受訪者的自我陳述中仍可輔以內容操作與展示，而研究者在熟悉文本的背景下，則將適當地扮演需要「被教導」的「無知者」，以從淺入深地探究受訪者的經驗與詮釋角度。

其次，在訪談過程中，由於研究者提出的問題，以及措辭風格等，都會影響研究的脈絡、框架與內容，對此 Glaser（1978；轉引自 Charmaz 著；顏寧、黃詠光、吳欣隆譯，2009）指出，研究者必須避免將訪談問題套入預設立場或先入之見的範疇中，這不僅會導致受訪者無法如實用自己的語言描繪經驗，也容易造成研究者將自己的觀點強加到受訪者所論述的真實之上。從建構論的取向來看，強調引導受訪者定義自己用的詞語，或面對的情境與事件，再由研究者推敲出受訪者詞語中隱含的意義以及視為理所當然的規則（Charmaz 著；顏寧、黃詠光、吳欣隆譯，2009）。

第三節、研究設計

本研究在深入訪談方面採取立意抽樣，為尋求對【返校】遊戲與改編電影具有一定涉入程度的閱聽人，故透過批踢踢實業坊⁷Movie 版、C_Chat 版與 Steam 版，以及巴哈姆特電玩資訊站⁸募集研究對象，主要是以上兩處都擁有大量使用族群集中討論動漫影視等話題，適合撈取本研究文本的主要玩家與觀

⁷ 批踢踢實業坊（PTT）是以學術性質為目的，以電子佈告欄系統建立的網路言論空間。

⁸ 巴哈姆特電玩資訊站是以動畫、漫畫、電玩遊戲等 ACG 相關為主題的網路討論空間。

眾。訪談對象須符合玩過赤燭遊戲 2017 年發行之【返校】遊戲，並至少破完其中一個結局，不能只有「看過實況」，以及觀看過改編電影的條件。

為了能充分接觸受訪樣本，本研究將依兩種渠道募集研究對象，首先網路公開徵求符合以上條件，且願意配合研究的對象，其次也將觀察批踢踢實業坊電影版精華區⁹收錄的【返校】電影討論文章，其中不少分享者會在文中提及自己是否為知情閱聽人的身分，可根據其撰寫來源，試圖接觸分享者進行訪談。募集到研究對象後，將依據受訪者可接受的談話形式，採取面對面或者線上訪談，時長 1 至 2 小時不等，受限於研究人力與時間，訪談人數預計為 10 至 15 人並視資料飽和情況動態調整，預計在 1 至 2 個月內進行閱聽人訪談，同時著手整理資料內容並進行深度分析。

由於距離【返校】遊戲發行及電影上映已經有一段時間，考量到閱聽人可能因為時間過久而記憶模糊，在面訪或線上訪談進行前，於可配合的情況下，會請受訪者再看一次電影，而遊戲因為再玩一次的耗時較長，在受訪者滿足已經玩過的條件下，則可由觀看實況喚起記憶。

在訪談提問的操作上，陳向明（2002）指出，質性研究中的因果關係是在探究特定事情發展的過程中獲得的，因此，在訪談提問部分建議可以通過詢問「什麼」或「如何」這類問題，間接地對事情發生的因果關係進行一種情境化的、過程化的推導，並盡量避免以「為什麼」這樣的詞語作為問題開頭。

此外，即使研究問題具有一定的抽象性，在提問過程中也應盡量將抽象的問題具體化，陳向明（2002）認為面對過於抽象的問題，受訪者的回答容易憑藉自己想當然的印象，導致其回答可能與實際情況有所出入，並指出協助受訪者梳理事情的細節、情境與過程，較容易引導出對方真實而自然的情緒與情感反應。

⁹ 精華區指批踢踢討論版上收藏管理者認定之重要文章的資料庫。

表一：訪談大綱

（一）接觸其他電玩改編作品的經驗

- 1、您平常會玩電玩遊戲嗎？大部分會玩什麼類型的遊戲呢？
- 2、您曾經觀看過其他電玩遊戲改編的電影嗎？從同時是玩家及觀眾的角度來看，那是一個什麼樣的經驗？（例如【沉默之丘】、【古墓奇兵】、【魔獸】等）

（二）接觸【返校】遊戲與改編電影的動機

- 3、您是如何接觸到【返校】這款遊戲的呢？它是如何吸引到您？以及您購買遊戲與觀看改編電影的動機為何？
- 4、您當初是一個人，還是許多人一起玩【返校】遊戲？您在玩遊戲前後會與朋友討論內容，或是觀看實況主直播、查看攻略或是劇情分析嗎？
- 5、您認為您玩遊戲時的投入方式跟觀看電影有什麼不一樣？

（三）如何連結【返校】遊戲原作與改編電影

- 6、您會從哪些角度來看待電玩改編電影的表現？（例如演員、是否符合原作）
- 7、在已經玩過原作遊戲、知曉內容的背景下，改編如何吸引到您？您對於觀看改編有什麼樣的期待？
- 8、您認為【返校】改編電影如何讓您重新經驗遊戲時候的感動？哪些部分的電影內容會讓您重新回憶起遊戲經驗？
- 9、您認為【返校】遊戲與電影分別讓您感動或印象深刻的片段為何？
- 10、您如何看待【返校】電影與遊戲相似或改動的部分？
- 11、您在觀看【返校】電影時，會如何挪用或參照原作遊戲的部分來理解？
- 12、您認為先玩過原作遊戲，再觀看改編電影是什麼樣的感受？

第四節、研究對象與遊戲文本

表二：研究對象基本資料

代號	性別	職業	偏好電玩類型、主題	訪談時間
A	男	傳播媒體科系 研究生	策略戰棋，喜歡有議題 性、故事性的遊戲	2020年12月3日
B	男	記者	動作冒險	2020年12月4日
C	男	保險業務	動作冒險、生存題材	2020年12月5日
D	男	工程師	動作冒險、文字冒險	2020年12月5日
E	男	電器零售店長	模擬養成、策略經營	2020年12月8日
F	女	出版業	動作冒險	2020年12月12日
G	男	服役中	動作冒險、第三人稱射擊	2020年12月23日
H	男	行銷企劃	動作冒險、文字冒險	2020年12月28日
I	女	英文文學科系 研究生	動作冒險、文字冒險	2021年1月27日
J	男	系統開發師	動作冒險、策略經營	2021年1月29日
K	男	行政人員	動作冒險、文字冒險、策 略經營	2021年1月30日
L	男	工程師	動作冒險	2021年1月31日
M	女	藝術科系 研究生	恐怖解謎、角色扮演，重 視遊戲的美術風格	2021年2月1日
N	男	政策分析師	動作冒險	2021年2月1日
O	男	律師	動作冒險、文字冒險、策 略經營	2021年2月3日

此次研究訪談對象共計 15 人，其中女性 3 位、男性 12 位，根據 2019 年臺灣傳播調查資料庫調查數據顯示，在遊戲玩家 (N=724) 中，男性玩家比例為 59.94% (N=434)，女性玩家比例為 40.06% (N=290)，顯示男性玩家人數略高於女性，再加上研究對象募集是透過網路公開管道，並以面對面訪談為主，女性出於安全考量在這方面的意願可能較低。

本次研究招募到的受訪者年齡大多分佈在 20 至 40 歲之間，主要來源管道為批踢踢實業坊 Movie 版與 C_Chat 版，對象都是先接觸【返校】遊戲，而後觀看改編電影的閱聽人，幾乎都有固定接收電玩相關資訊、購買遊戲以及玩遊戲的休閒習慣，因此在【返校】遊戲上市之初便有所關注，再加上新聞媒體的廣泛報導而受到吸引，同時也抱持著支持或鼓勵國產遊戲發展茁壯的心態，例如受訪者 G 表示，因為遊戲上市當時真的很紅，而且價格其實不貴，又是台灣自己做的，內容看起來也不差，便認為確實值得支持。

雖然受訪者偏好的電玩類型與題材各不相同，但幾乎都喜歡有劇情走向的遊戲，所偏好的動作冒險、文字冒險類型遊戲也都能感受到故事魅力，對於遊戲融合白色恐怖及本土元素有相當大的認同感，例如受訪者 H 談到，在玩國外解謎遊戲的時候會遇到出於文化差異而不能理解的部分，就只能看攻略本來破解，因為那畢竟不是誕生於本土文化下的文本；可是在玩【返校】的時候，能一聽到那段關鍵的鋼琴旋律就知道是【雨夜花】，正因為它是台灣人再熟悉不過的本土文本。

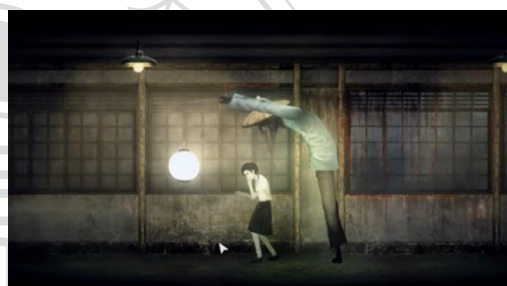
【返校】在剛開始推出的時候只有在 Steam 平臺上販售的電腦版，但伴隨電影改編上映的熱潮，赤燭遊戲也隨後在 Android 及 iOS 平臺上推出手機版，更加方便玩家可以在 APP 商店裡購買，但本次訪談對象因為多是資深電玩玩家，平日便有上 Steam 瀏覽或購買遊戲的習慣，再加上遊戲平台多以個人電腦或遊戲主機為主，因此在【返校】於 Steam 上市便已經購買過，但其中受訪者 M 特別表示，【返校】的電腦版跟手機版他都有買，且都分別玩完了，主要是他認為好的遊戲值得一玩再玩，能夠安裝在平板上的版本更方便他隨身攜帶，

其次，藉由受訪過程，也了解到受訪者 M 是一名藝術相關學系的研究生，【返校】裡精緻、細膩的遊戲畫面格外吸引他，也因此能夠隨身攜帶的手機版更便於讓他隨時翻看遊戲的各個章節畫面。

【返校】是一款 2D 橫向恐怖冒險解謎遊戲，遊戲畫面採用卷軸式，人物的行進路徑為左右移動，遊戲過程中玩家將使用滑鼠點擊、拖曳在校園進行探索，當場景中出現「問號」標誌代表能獲取物件或線索，若遇到魑魅魍魎和地府鬼差遊蕩則必須憋氣來躲過，隨著遊戲章節的展開，玩家在破解機關與謎題的同時，也在被引導著循線從意象豐富的畫面及人物對話中拼湊出該起事件的前因後果，藉此揭開故事中被隱藏的真相。



圖七：遊戲畫面-獲取道具



圖八：遊戲畫面-躲避鬼差

【返校】主要劇情講述一場萌芽在白色恐怖年代的師生戀情，翠華中學的高三學生方芮欣受家庭破碎影響，在校成績一落千丈，情緒也恍惚不穩，在輔導老師張明暉的協助下，方好不容易走出低潮，兩人卻也意外產生情愫，無奈受制於風聲鶴唳的政治氛圍，張明暉為了避免自己私下與其他在校師生組織讀書會、抄讀禁書一事曝光，牽連到無辜他人，不得不對方芮欣提出分手，甚至有意識地疏離她。

然而，彼時失去家庭作為避風港的方芮欣，已然將張明暉老師看作她生命重要慰藉，導致由愛生恨，將同是讀書會一員的殷翠涵老師誤認為愛情的第三者，為了讓她消失在這世界上，以挽回張明暉對自己真心相待，方芮欣利用同在讀書會的學弟魏仲庭對自己的好感，從他手中取得成員非法組建讀書會的證

據，並私下向白國鋒教官舉報，這一切所作所為導致讀書會東窗事發，包括張明輝、殷翠涵和魏仲庭等人在內，所有讀書會師生成員皆遭受牽連入獄或被迫出逃，這讓最初只是想挽回愛情的方芮欣對自己的行為懊悔萬分，在承受不了巨大的內心譴責後，選擇從學校樓頂一躍而下以求解脫，然而負罪的靈魂卻始終徘徊在校園內不得超生，也不得離去。



第四章、研究分析

本研究從知情閱聽人的視角出發，探究其消費【返校】遊戲改編電影的動機，以及從媒介文本及科技形式感受到的互文／互媒連結，第一節在探究動機部份，主要分析閱聽人的補白行徑及重溫遊玩經驗，第二節分別從媒介文本外延的社會經濟文化脈絡，以及文本本身的故事內容、角色與類型等方面討論互文性連結關係，第三節則聚焦媒介科技與表現形式，分別從媒介轉換、媒介結合及媒介相互參照等定義分析互媒性連結經驗，以理解知情閱聽人如何在跨媒介系統中解讀敘事世界，第四節從綜觀角度，檢視不同跨媒介文本改編之間的差異，並提出對知情閱聽人而言，電玩與電影在改編上不易轉換，卻也互相補述之處。

第一節、知情閱聽人消費電玩改編電影的動機

壹、填補敘事空白

近代的電玩遊戲製作水準逐漸靠攏電影質感，已經可以藉由優異的電腦繪圖（CG, Computer Graphics）與聲效設計等多媒體工具提供玩家在操作同時身歷其境的感受，但電影改編並非玩家操作經驗的複製，Marciniak（2007）指出電影透過影像與聲音的組合，能提供閱聽人在感官層面上與故事的交流。

在探討知情閱聽人消費小說改編電影的研究中，石安伶、李政忠（2014）指出，知情閱聽人主要對電影敘事中自己不知情的部分感到好奇，其一是文字所描寫的視聽覺感受具象化，其二是導演對小說內容的詮釋，此番跨媒介交流歷程，可以呼應到閱聽人的「補白」行徑。在電玩遊戲中，通常已經為玩家創造了一個足夠鮮明的動畫世界，而電影藉由演員與實景將其擴展到猶如真正存

在的世界；其次，電玩敘事具有不確定性，留滯在其中的空白是由玩家的操作與抉擇來推進，電影則是由導演與編劇團隊重新構成銜接空白的部分，並可藉此表現出在遊戲操作介面下不易傳達的抽象概念或情緒層次。

(一)、驗證自我的期待視域

Marciniak (2007) 認為出色的表演者可以透過精湛的演技來重新組織觀眾腦海中的角色層次，像是【返校】遊戲畫面採用 2D 平面繪製，雖然足以展現人物外在形象，但在表情與肢體變化上的細膩程度有限，再加上人物台詞並沒有另外配音，僅以文字對話框逐一呈現。對此，受訪者 F 認為遊戲裡的角色因為基本上沒有什麼表情，導致無法讓玩家感受到他們的情緒波動，而電影因為是真人去演，相形之下更有真實感；但他在看電影的時候，依然會先挪用他在遊戲裡對人物的理解為底子，進一步去解釋他在電影中所見：

很多人嫌她（飾演方芮欣的演員）都是一號表情，我是覺得還好，因為遊戲裡面她（方芮欣）也都是一號表情……而且我覺得她跟老師的個性應該都算是內斂的，就是比較沒有什麼外顯的情緒，那個年代的氣氛應該也比較壓抑，就是大家不會那麼大辣辣地表現自我。（受訪者 F）

受訪者 F 還提到，遊戲裡的方芮欣因為長期面對父母爭執所導致的家庭不和樂，給他的感覺是一個比較沒有自信的女孩，而在電影的呈現上，飾演方芮欣的演員王淨在視線上經常向下低垂，動作上也總是不經意地駝背，呈現出一種出於自我防衛的蜷縮，由此可見，他對演員所詮釋的角色其背後的認知與脈絡，除了來自電影本身的內容，還綜合了遊戲畫面、文本，以及他自己從中延伸而來的推理與想像；出於相同的觀影角度，受訪者 M 也期待電影能帶給他更

豐富的角色形象，但在觀看過電影之後，他並不認為演員的表情與肢體形象合乎他在玩遊戲過程中的想像，同時他也覺得演員透過表演展現出的角色形象，應該要能提供比遊戲內容更多的資訊，然而王淨在電影裡大多數時間還是維持著如同遊戲角色一般面無表情的臉蛋，讓他覺得相當可惜：

雖然王淨滿可愛，可是就是覺得很沒有……就很撲克臉，沒有什麼感覺，雖然在遊戲裡方芮欣的確沒有什麼表情，可是我今天是看電影，我當然會看演員的表情，遊戲的話我透過文本，透過她的行為，我就可以去猜啦。(受訪者 M)

Hutcheon (2013) 指出，知情閱聽人在消費改編文本的過程中，不可避免地會自動挪用來源文本的資訊，用以填補或豐富他們在改編作品中察覺到的敘事空白或意義裂縫。在受訪者的表述中，可以看出他們都各自對改編文本抱有不同的「期待視域」(horizon of expectation) (Hutcheon, 2013)，來自於每位閱聽人與文本的接觸經驗都是獨一無二的，除了客觀上的遊戲畫面與文字呈現，更囊括閱聽人的主觀臆測與想像力，從而體現出不同知情閱聽人在互文解讀上的差異。從「期待視域」的角度來理解，導演與演員所詮釋出的「方芮欣」形象，顯然並不符合受訪者 M 構築在自己預期心理中的「方芮欣」，使觀賞電影的結果並無法填補他在遊戲世界中感受到的認知缺漏。

呼應到 Hutcheon (2013) 指出，閱聽人接收改編文本的過程即是一種互文性解讀 (intertextuality) 的形式，由受訪者 M 所言可反映出，該解讀關係屬於雙向流動，賴玉釵 (2018) 根據 Iser 的觀點，指出在跨媒介交流歷程中，閱聽人對於文本的詮釋活動涉及補白及否定性，當改編文本存在間隙 (blanks)，閱聽人可召喚原作內容進行「補白」；反之，當改編提供了原作未充分表述之處，例如電影融入演員、場佈等視覺元素，以及旁白、音樂等聽覺元素，閱聽人亦可回頭填補對原作的未知，但也有可能因為原先預期受到推翻，如同受訪者 M 感受到審美落差，使補白的欲求無法被滿足。

此時，知情閱聽人對文本的詮釋可能會面臨「否定性」歷程，需要推翻既有所知，以接受新的文本資訊（賴玉釵，2015），例如受訪者 F 表示，因為【返校】遊戲沒有配音，不僅缺少可識別角色性格的聲線與口氣，加上台詞不夠口語化，讓他感覺到「遊戲裡的人物說話很像在念作文或寫詩，感覺不太出每個角色的差異」因此，在他原先想像中的「方芮欣」，其性格組成幾乎是拘謹、壓抑的，然而，在電影中增添的一處橋段及台詞卻讓他有出乎意料的感受，讓他發覺到方芮欣在低調的性格中原來還有如此俏皮的一面：

可是像電影裡有一段他們兩個在走廊相撞，方芮欣不小心看到魏仲廷的音樂作業簿上有抄禁書，魏仲廷很緊張地說：「學姊你不要告訴別人」，方芮欣就有點俏皮吧，就說「我只是看到你的音樂作業而已」，我就覺得滿可愛的，她就是很低調在假裝沒看到，其實是想保護他，沒有想要告密這樣。（受訪者 F）

除以之外，受訪者 F 也表示，自己對電影自行增加的一幕：方芮欣偷偷在校史冊上對歷任校長的照片塗鴉，結果被白國鋒教官發現叫住斥責的場景，特別有印象，讓他感覺到雖然家庭爭吵讓方芮欣缺乏自信，面對周圍事物環境容易表現出戰戰兢兢，但骨子裡也是有叛逆感存在，由此強化她性格中大膽的一面，並可連結回原作文本，有跡可循地解釋方芮欣之所以在愛情裡不顧一切追求的強硬態度，對於受訪者 F 而言，最初的「期待視域」經由「否定性」調整，讓他得以接納原先在原作中不知道的性格細節，讓角色形象更臻深刻。

此外，由於電玩角色的創造需要玩家寄居其中代理，玩家對於遊戲改編所建立的「期待視域」，不免有一大部分來自粉絲幻想及情懷加成，受訪者 J 曾經玩了【魔獸世界】有幾十年，也有玩過相同世界觀下的【魔獸爭霸】，以及看過遊戲改編小說，由於自己對遊戲世界觀十分熟悉，他表示：「我們透過一些簡單的文本，自己去發想這個角色應該長成這樣，這個世界應該長成這樣，都是大家用粉絲的能力去創造出來的。」因此，對於【魔獸世界】這般擁有眾多老粉

絲的熱門線上遊戲，在改編電影上映之前，玩家心中往往已經有了相當根深蒂固的角色形象，源自玩家伴隨角色一路冒險所積累出來的心得。

除了表演者魅力，本研究也觀察到電影仿照遊戲畫面的構圖形成互文，也能相當有力地吸引住知情閱聽人的視覺感官產生「補白」，受訪者 D 便對【返校】電影中出現的各種遊戲道具、場景相當津津樂道，並表示：「那些對我來說，都是現實生活中並不會看到的東西，所以我會特別期待電影怎麼去把它做出來。」對他而言，看改編電影最大的樂趣就是能看見自己喜歡的遊戲元素如何在電影上真實地呈現出來，這能讓他十分直覺地回味起玩遊戲時候的感動與回憶，至於劇情改編與演員演技等電影附加的表現，縱然也會影響到他對電影本身的評價，但相較之下顯然是比較次要的需求，顯示出受訪者一開始便預期了比起經由導演、表演者重新詮釋過的劇情與角色，他認為場景、道具等已經在遊戲中有較具體的呈現，相對不需要他人過多詮釋的部分，更容易符合他心中的「期待視域」而不致失落。

我本身對電影的期待並不是說電影要好看，就是我没有很在意它好不好看，而是去看一個爽的，想看遊戲的東西用不同方式，變成真的東西在電影上呈現，呈現出來效果如何，所以電影本身的劇情流不流暢，演員演得好不好，那些對我來說，都是再加分的東西，並不是我最主要關心的。(受訪者 D)

(二)、好奇導演對內容的詮釋

由於改編需要重新寫出符合其媒介的劇本，因此電玩改編絕對不只是遊戲 CG 動畫的真人版串連，對此，受訪者 M 表示，除了停留在視聽覺轉化上的感官經驗，他更期待看到「導演跟編劇想在其中做什麼」。受訪者 M 本身是一名藝術相關科系的研究生，在訪談中對於電玩、影視等話題相當侃侃而談，他以

改編自約瑟夫·康拉德的中篇小說【黑暗之心】，由美國導演法蘭西斯·科波拉所執導的【現代啟示錄】為例，提出他對改編的想法：「我期待的是導演跟編劇怎麼樣去跟原作進行對話，站在平等的位子上，而不是單純附屬於原作。」

英國作家康拉德以十九世紀末，西方國家積極擴展海外殖民地，並對其進行掠奪為背景，透過主角在非洲剛果河流域的所見所聞，對帝國主義之下的優越感以及西方文明所謂的理性價值進行批判；導演科波拉則將其背景從非洲大陸移植到越南戰場，闡述以自由與獨立為名的戰爭背後乃是虛無與人性難以理解的瘋狂，儘管電影所描述的背景截然不同，卻意在探討與原作相同的核心。

由此可看出，【現代啟示錄】並不是完全忠實於小說原作的改編，而是一種「對話式改編」，Stam (2000) 在其發表的 *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation* 一文中，將改編視為「互文性對話」，對此，他認為改編與其說是「意圖恢復原著文字」，不如說是「一段進行中的對話過程」(陳佩筠，2015，頁35)。對受訪者 M 而言，只是將遊戲裡的東西重複地搬上電影，對他吸引力並不大，他更期待知道編劇、導演如何透過對原作元素的取捨再創造出新的東西，以及改編作品如何與原作的核心精神相呼應：

.....除了核心的精神要一樣，你可以把背景、人物通通都改變也沒什麼問題，我其實覺得【惡靈古堡】就有達到這樣，它的角色、背景跟故事都跟電玩不一樣，就只有一個保護傘公司好像是一樣的，我覺得改編可以只要保留部分背景就好，電影可以有自己的自由度，可以不要全部都 follow 原作者，follow 原作者的改編是最無聊的改編。(受訪者 M)

此外，在執行層面上，編導還必須注意轉化不同媒介的審美差異，以小說【色，戒】改編電影為例，小說在人物性格及時間順序上的曖昧留白在轉化為電影藝術時候並不具審美情趣，為了保證電影的完整性，作為導演的李安必須自主地填補這些空白 (Liu & Yao, 2019)，而電玩到電影的轉化過程亦是：

因為遊戲中我們操作的是方芮欣，但方芮欣本身並沒有什麼講話，也並沒有什麼太多的互動，你只看到她在那邊跑來跑去，相對而言會比較沉默，然後（是從文本跟玩家操作）去看她心裡的狀態，或是曾經歷過什麼樣的事情，可是在電影院裡面不行，一定需要有一些點讓她引爆出來，或是讓她是釋放出來，所以電影事實上就是由第三人稱的角度去看這件事情，所以肯定會參雜上導演或是編劇想要表現出來的東西，這東西就不太可能跟遊戲完全一樣。（受訪者 K）

正如受訪者 K 所說「跑來跑去」，在【返校】遊戲過程中有很長的一段時間，都是玩家操縱方芮欣獨自一人遊走校園、家庭等回憶中的各個角落，一邊在這些場景中收集相關物件，一邊觀看曾經發生在這裡的關鍵事件，由此指出電玩遊戲具有「可玩性」的特質，即玩家在該環境中執行特定行動，以實現特定目標，藉此感受到滿足與樂趣（Sánchez, Zea & Gutiérrez, 2009），遊戲創造出行動上的留白，並讓玩家專注於操作與思索脈絡。

然而，這般審美形式必須由玩家主動介入才能成立，Allison（2010）分析以第一、二次世界大戰為題材的電玩改編指出，在電影中「意義」是由人物的動作、對話，及其與場景之間的關係所創造出來，但在電玩遊戲中「意義」是由動作本身創造出來的，玩家藉由實現特定目標，達到遊戲的完整性，並產生相應的認知去填補空白；在【返校】遊戲中，補白正是玩家逐漸知曉方芮欣內心世界的過程，但改編電影不再具備電玩的可玩性特質，使觀眾的主動性相對削弱，在缺少由此補白的途徑下，便需要導演代替玩家去填補這些空白，因此受訪者 K 也提到電影改編勢必會融入導演或編劇的主觀想法，對部分知情閱聽人而言，探究電影如何進一步詮釋原作內容是他們主要的觀影動機，但相對地，改編者的詮釋角度也有可能跟玩家並不相同。

此外，電玩通常只聚焦在玩家所操作的角色身上，但電影普遍圍繞眾多角色來構築世界（Liu & Yao, 2019），為了彰顯人物之間的差異，便需要賦予他們

更多性格與身份上的細節，因此，導演必須打破遊戲中主角猶如提線人偶，由玩家帶動前進的敘事邏輯，重新安排每位人物之間的關係及行事理由。

綜上所述，可以發現玩家在遊玩過程中，大多會根據經驗、猜測與想像力等，自動填補敘事中的空白，並在觀賞電影的時候，進一步驗證自我的期待視域是否有被滿足；其次，當媒介重心從玩法轉移到敘事，導演便需要填充更多內容以充實邏輯上的空白，而這些導演詮釋則隨之成為知情閱聽人的好奇。

貳、重溫遊玩經驗

雖然在玩遊戲時候被嚇了半死，但受訪者 C 在回憶【返校】電影中多處嚇人的橋段時候卻說道：「不會覺得可怕，反而覺得好親切，然後想起我真的有玩過這段，還有被嚇到過。」讓受訪者 C 在觀影過程中感受到的「安全」，不僅來自於對劇中突發性驚嚇的預知程度，更深一層的是知情閱聽人對來源文本的熟悉感，Hoffmann (2006) 指出，這種「安全」能降低閱聽人與陌生內容（新劇情或角色）產生衝突的風險，因而閱聽人並不需要投入太多認知能力來處理新資訊，相比初次接觸原作，反而能更有餘裕地注意文本細節，或是喚起其他過往經驗相連結，例如受訪者 C 表示會不由地去思索「這段電影畫面是參照哪一段遊戲劇情，或是哪些遊戲意象連結在電影中的人事物上面」，以及「自己當初在遊戲中究竟是怎麼被嚇到的」。

Hoffmann (2006) 進一步指出，重複觀看行為是一場以文本為媒介的回憶召喚，意味著知情閱聽人能夠在重複接觸的過程中重新獲得自身圍繞該文本所發生的過往情緒與經驗，因而產生懷舊的感受。曾是【魔獸世界】忠實玩家的受訪者 D 在談及電影【魔獸：崛起】的時候，即明白地表示：「我本來就不是去看劇情的，它劇情只要寫得不要太爛、不要邏輯太有問題的話，基本上我都覺得還好，我只是想去看它是怎麼呈現的，我想看的東西它有沒有做出來。」

他在言談間毫不諱言地提到，自己認為電影改編得並不好，若是沒有玩過的人很可能會看不懂劇情發展，但玩家們撇除不明所以的劇情，依然能從電影中感受到樂趣；換言之，對受訪者 D 這類型的知情閱聽人而言，「他想看的東西」是遊戲曾經帶給他的愉快回憶，他的觀影目的正是重新體驗一遍懷舊的感受。

印象很深刻是有一段，聯盟部隊經過一處像是森林的地方，然後觀眾就笑了，為什麼？因為遠遠的那方有一顆集合石，就是魔獸裡副本外面那顆石頭，可以用來把夥伴拉到那個出口，可是你沒玩過遊戲根本不知道。(受訪者 D)

在大型、多人的電玩遊戲情境中，由於玩家社群互動頻繁，這些情緒與經驗經常以集體的方式積累起來，誠如那顆「集合石」，作為遊戲過程中的一道符號，卻連結著玩家與隊友一起打副本升級的愉快經驗及情緒。又例如在【魔獸世界】中有聯盟與部落兩大陣營，玩家可以選擇自己要創建的角色是隸屬在哪一方，由於兩方陣營之間的對立是伴隨玩家冒險的重要劇情主線，兩派玩家所感受到的遊戲體驗也會有所不同。

同樣是【魔獸世界】忠實玩家的受訪者 I 談到，在電影【魔獸：崛起】上映的時候，自己就是邀約了玩過【魔獸世界】的朋友一起去電影院觀看，除了討論電影內容的彩蛋以外，在遊戲經驗上也容易有共同話題；此外，電影院也刻意打造了紅藍分明的專屬座位，分別對應聯盟與部落兩大陣營（自由時報，2016 年 6 月），從觀影廳的陣營卡位戰讓玩家回憶起遊戲中生死爭奪的氣氛，彷彿也重溫了一遍遊戲歲月的熱血冒險。



圖九：聯盟與部落的專屬座位

綜上所述，觀看改編電影能讓知情閱聽人感到熟悉，並在過程中更有餘裕地享受其他要素，包括更仔細地消化文本細節，或是將當下感受與其他過往相關經驗連結，顯示出對部分知情閱聽人而言，注重的是敘事過程的互文體驗，而非故事內容本身，這也能說明為何有些遊戲改編電影即便在劇情上從來不盡如人意，依然能吸引到大批忠實玩家進場觀看；但對另一部分知情閱聽人而言，好奇的是導演對內容的進一步詮釋，而非直接照著原作內容呈現。

例如，在【返校】遊戲中，因為玩家在最後階段做出的選擇不同，方芮欣將分別走向兩個不同的結局，而電影在導演跟編劇的巧思下，把兩個結局都融入了故事中（周文凱，2019），對於觀影目的是重溫遊戲經驗的受訪者 D 而言，電影這樣的安排無疑是讓他相當驚喜的，能夠同時滿足到他想看的畫面：

當時去看電影的時候就有問沒玩過的朋友說：你有看出來它其實有兩個結局嗎？它其實都有演出來，他說其實看不出來，之後有跟他解釋才知道，一來是代表它劇情其實編得很順，再來是說它成功地讓遊戲有多重結局這件事情寫進一條線的劇本裡，所以那個時候也是想看說，它有兩個結局那它要怎麼演，難道只演最後好的結局，另一個不演嗎？（受訪者 D）

然而，對觀影目的是進一步得知導演詮釋角度的受訪者 M，電影重現遊戲

兩種結局的方式，僅是在複述遊戲經驗，並無法讓他從中看出編劇、導演透過電影媒介想要傳達的想法，讓他覺得相當可惜：

返校原作裡面它有兩個結局，我覺得編劇有點貪心，他想呈現兩個結局，但他銜接的方式不順……我自己的解讀是導演他卡在一個兩難，他想要跳脫遊戲的框架，但又覺得應該要把遊戲的東西放進來，就這個想留，那個也想留……但我看電影是想知道編劇你想做什麼，而不是你有多愛這個遊戲。（受訪者 M）

第二節、遊戲改編電影的互文性經驗

壹、經濟層面的解讀

Fiske (1987) 將閱聽人解讀面的互文分為「水平面」與「垂直面」，所謂垂直面解讀是將互文性概念放置在社會經濟脈絡中檢視，意指初級文本與其他引用該文本之不同類型文本之間的連結關係；Fiske (1987) 指出，諸如評論、廣告或新聞等次級文本的產生旨在促進初級文本 / 主要文本之偏好意義

(preferred meanings) 或是意識形態的傳播流通，石安伶 (2012) 就知情閱聽人如何解讀初級與次級文本之間的垂直意義構連有所討論，例如知情閱聽人認為【挪威的森林】在電影的宣傳文案上違背了小說原作的精神而感到不滿。

在石安伶 (2012) 的分析中知情閱聽人並不需要依循電影預告片或宣傳文案所傳達的訊息來支撐其對電影文本的理解，而是處於一種更優越的位置，加以衡量或檢視預告片或宣傳文案是否有忠實反映原作精神；而在本研究歸納中，從知情閱聽人談論對【返校】改編消息的新聞報導之看法，發現次級文本對於初級文本之偏好意義的呈現，有可能進一步左右知情閱聽人的消費意願。

在 2017 年，【返校】電影仍處於劇組籌備階段時，曾因為監製李烈在受訪

時候表達出，對於電影改編的角度秉持「不希望在政治方面有太多著墨」(樓苑玲, 2017)，讓許多知情閱聽人擔憂其改編方向可能違背遊戲原作的精神，因而引發許多不同看法與爭論，以下引述網路媒體巴哈姆特在報導中的一段話：

李烈也跟著補充道，希望大家不要因為「白色恐怖」這樣的背景，而誤將重點放到了政治議題上，《返校》只是將時代背景設定在那個時候，整部作品的重點還是在「人」所發生的故事。(阿 Lu, 2017)

由於【返校】背景設定在 1960 年代的台灣，故事原型也參酌白色恐怖時期的社會事件，迅速引發大眾對於台灣過往政治歷史的辯論而備受關注，因此監製李烈的表態在新聞媒體的報導下，不由被社會大眾加以解讀為服從於審查立場及市場考量，而在影視創作上選擇去政治化、自我閹割，並經由閱聽眾的個人回應與集體討論等不同管道發聲，使該偏好意義更加迅速地向外傳播擴散，例如受訪者 H 表示，那一陣子他在批踢踢版上能看到網友針對李烈的相關背景以及他對【返校】改編的看法展開激烈辯論：

那時候電影在找監製，然後宣布是李烈的時候，在網上一片哀嚎，因為他本身的家庭背景關係，畢竟返校的成功就是在於它的背景是在白色恐怖的壓迫之下，但偏偏監製就是所謂的高級外省人，所以大家會很害怕說，這遊戲最重要的味道或精神會不會跑掉。(受訪者 H)

訪談中有不少受訪者指出，既然【返校】遊戲原作中所詮釋的愛情悲劇與其時代背景的設置息息相關，並且多處使用巧妙手法包裝政治隱喻，對於白色恐怖的背景刻畫即屬於遊戲故事內核無法分割的一部分，因此，當改編消息傳出有可能更動原作故事在政治背景上的連結程度，知情閱聽人在擔憂改編電影可能違背遊戲原作的精神同時，也會連帶降低自身消費電影的意願。

其中值得討論的是，從受訪者的觀點可以反映出人們的媒體使用經驗與經濟、文化背景息息相關 (Fiske, 1987)，例如受訪者 H 即明確地指出，由於擔任監製的李烈父執輩是外省人身分，讓他在起初相當擔憂【返校】塑造的白色恐怖背景是否會因此變味或弱化；又例如受訪者 K 同樣是基於對製作團隊的不認可，而間接對改編電影提出質疑，認為走日系風格狩獵巨龍與怪物的遊戲【魔物獵人】可能在好萊塢影業的出資主導下，被改編成美式精神的英雄片：

魔物獵人我沒有去看電影，可我看了它的設定，然後就覺得它這個設定跟我原本以為的魔物獵人是不一樣的，可能也是因為出資方是誰吧？因為原本魔物獵人是（日本）卡普空的，但現在就變成美式的，我猜結果會變成美式英雄片，所以我就覺得沒興趣。（受訪者 K）

雖然部分原因可能在於慣常使用非線性敘事的電玩遊戲，在改編電影上劇本走向比起小說更加難以預測，加上消費者在過去的電玩改編經驗上不少遇到與原作大相逕庭的改編模式，因此，在接觸廣告或新聞報導等次級文本時候，其消費意願便格外受到其所呈現出來的偏好意義左右。

並且，Fiske (1987) 也指出在具有強烈經濟動機的媒介產業鏈中，這種意義偏好通常跟經濟利益主導的意識形態相互構連，因此，當電影團隊的製作背景與原作遊戲的創作背景有所衝突，導致知情閱聽人對於改編走向產生不信任感，根源自資金背景與文化所帶來的話語權成為知情閱聽人解讀作品的一環。

貳、文本層面的解讀

Fiske (1987) 認為水平面互文意指初級文本 / 主要文本與其他文本之間的連結關係，通常以故事內容 (content)、角色 (character) 與類型 (genre) 等作

為討論核心，其中「故事內容」是閱聽人最經常做交互參照的部分，尤其是針對改編電影對原作有所增刪之處，藉由兩相並列比較表現好壞，不由得會牽涉到閱聽人對原作想傳達意義的主觀認定。

(一)、故事內容解讀

根據 Allison (2010) 指出，在電玩遊戲中「意義」是由玩家的行動積累所創造出來，呼應到受訪者 F 描述自己玩過【返校】之後的感受，他認為：「遊戲很多地方都沒有明講，也沒有刻意引導玩家去往哪個方面想，就是玩家透過自己的行為跟思考去決定。」也因此，讓他好奇在電影中導演會選擇從什麼角度來詮釋故事，並從批判性反思 (critical reflection) 作為切入，透過與媒體內容保持距離，針對其演技、劇本或審美結構等作出批判 (Sood, 2002)，或是探究導演與製作團隊是否將某種意識形態融入其中 (Abercrombie 著, 1996；陳芸芸譯, 2000)：



圖十：遊戲畫面-方芮欣與年老魏仲廷



圖十一：電影劇照-方芮欣與年老魏仲廷

像是最後一幕，魏仲庭變老的時候，他回學校最後那段，完全就是遊戲畫面，但遊戲是沒有台詞的，就是兩個人對視，電影有另外加了對話，其實就是導演自己想要強調的概念，就是不要忘記這件事情。(受訪者 F)

在【返校】電影的最後一幕中，已至中年的魏仲廷獨自一人回到如今滿目瘡痍的校園，對教室內緩緩浮現的方芮欣追憶了當年的心境，並在尾聲說道：「我永遠都不會忘記的」，但在受訪者 F 的解讀中，他認為原作遊戲並沒有刻意強調要人們銘記歷史傷痛，而僅是將故事訴說完整，至於要從什麼角度去對待故事留給讀者的意義，則是保留更為開放的詮釋空間。在人機互動領域的相關研究上，亦表明電玩遊戲十分適合促進人們對各種問題的反思，透過遊戲參與和社群討論之間的正向循環強化思辨，鼓勵玩家更深一層地考慮虛擬世界與現實之間的聯繫，這可能會讓人們的態度或行為產生改變，同時也能創造更豐富的審美體驗，以提高玩家的黏著度（Mekler, Iacovides & Bopp, 2018）。

受訪者 F 認為，看電影改編就好像是看導演作為玩家是從什麼角度來詮釋遊戲內容，雖然可能與自己的解讀不盡相同，但可以理解導演的想法來源；另一位受訪者 K 也根據電影改編的增刪之處，表達自己對遊戲內容的解讀與導演並不相同，同樣從批判性反思作為切入，對劇本編排與導演的呈現手法提出討論，同時，這些批評並不代表他認為電影本身不好看，而是在具有多義性的文本上，發現導演與他自身的觀點有所差異：

在電影裡面可能是為了要強化兩人的關聯，所以就有方芮欣幫助魏仲廷逃出學校這樣的橋段，可這東西對我來說，就不是原作要表達的東西，它要強調的真的是魏仲廷一定要活下去嗎？我不這麼覺得，如果你回到遊戲故事本身來講的話，它想要講的應該是一個時代的錯誤吧，我不覺得有需要彌補或有這麼光明面的期待，就是單就這故事的本身，我覺得還好。（受訪者 K）

（二）、角色解讀

Fiske (1987) 指出，當「角色」跨越媒體邊界活躍在不同類型的文本中，

其所創造出的意義可能並不在任何單一的屏幕或內容中，而是在於互文性所呈現的綜合特質，呼應到 Taylor & Willis (1999 著；簡妙如等譯，1999；石安伶，2012) 提出，當同一個角色橫跨各種不同類型的媒體反覆出現，其彼此之間的互文關係不僅會不斷創造出新的意義，也可能對先前的文本意義產生潛在影響，進而豐富知情閱聽人對該角色的認知形象。

例如受訪者 F 表示，雖然許多觀眾會認為在【返校】電影中飾演方芮欣的演員王淨，在表情張力上不夠豐富，但因為遊戲技術呈現出來的角色形象，讓他感覺「方芮欣」應該在性格上相當內斂，屬於不會輕易將自身情緒外顯的女生，因此對於演員詮釋出的角色形象偏向認可態度：

我覺得演方芮欣的演員她表現還不錯，可能有些人會覺得他沒有表情，或是都是一樣的表情，可是因為我在玩遊戲的時候，角色的表情不會動，也沒辦法做那麼細，所以好像就覺得還好，就是好像明明跟自己有關，但反應又是一副置身事外的樣子。(受訪者 F)

除此之外，在電影中添加的一些台詞，例如前文所提及：方芮欣在不小心發現魏仲廷私下偷抄禁書的時候，為了安撫對方緊張的心情，又不至於太過顯露，僅委婉地說「我只是看到你的音樂作業而已」，又讓他感覺到方芮欣在低調的性格中還有俏皮的一面，而兩者之間不僅不違和，還會讓他產生發現更多細節的驚喜感，並表示：「我覺得角色在性格上是有延續的，而且更加飽和。」

此外，雖然電玩跟電影都具備可視覺化特質，但呈現手法各有所長，電玩遊戲善於創造代入感，傾向塑造內在抽象的角色，留下更多可供玩家想像的空間。【返校】遊戲角色採用 2D 技術繪製，臉部上的情緒變化並不明顯，對此，受訪者 F 表示電影帶來的驚喜之處便是演員的情緒與肢體展演，能塑造出性格豐富的角色，並指出當電影試圖重現類似遊戲裡的經典橋段時候，他就會根據演員的表現去補足自己在遊戲中未知的角色情緒：

當你拿到那個被套頭的人偶的時候，遊戲對它的描述是說，那個人偶的造型很有熟悉感，因為張明輝老師就是那樣穿的，穿著吊帶褲，那布袋戲偶其實就是代表張老師，但遊戲玩到那段的時候，我們操控的角色（方芮欣）是沒有什麼反應的，就不知道她當下的情緒。（受訪者 F）

Schröter & Thon (2014) 指出，在遊戲過程中，玩家將大部分注意力都集中在角色身上，是因為角色是遊戲機制的一部分，在該模式中，角色被玩家視為一種工具，是用以控制遊戲世界的媒介；Smethurst & Craps (2015) 對此現象指出，當玩家對遊戲角色採取工具化使用，他們很難再分心去進入角色的內心世界，通常需要玩家費些力氣去解讀與填補，並且在大多數情況下，除非遊戲特意穿插「過場動畫」來展示重要的故事細節，讓玩家可以更細緻地看見角色的面部表情與情緒 (Lebowitz, & Klug, 2011)，否則角色通常是處在不斷行經關卡的過程，在於電玩本身即是由玩家採取行動來推動情節電影是從共情角度來建立觀眾與角色之間的連結發展的敘事媒介；相對地，由於，在表現手法上會更加傾向傳遞人物內心細緻幽微的情感世界 (Pop, 2019)，從該角度而言，也顯示出電影或可比電玩更適合表達複雜的人物情緒和內心世界。

（三）、類型解讀

「類型」是一種長期根植在文化上的約定俗成，試圖透過某種清晰易懂的秩序，將在文化環境中傳播的各種文本和含義分門別類，以便使生產者與消費者都感到方便。Fiske (1987) 認為閱聽人對恐怖片的理解，即是來源於他們觀看其他同樣類型的電影；同樣地，知情閱聽人也會藉由對原作遊戲的認識來理解改編電影，例如故事的風格走向，因此從他們對兩者之間的互文性解讀，也

可以看出對故事內容再現的批判性反思（石安伶，2012）。在本研究中，受訪者 K 跟 J 都不約而同地認為，他們所熟悉的【惡靈古堡】遊戲風格應該是傾向恐怖、驚悚，但電影改編的結果反而更趨向美式英雄動作片：

惡靈古堡我看完 2 之後就不看了，就是因為到 2 以後，我覺得就進入超能力大戰了，飛來飛去，踢來踢去的……因為原本的惡靈古堡，應該沒有一代遊戲主角變成超人吧。（受訪者 K）

惡靈古堡遊戲本身的基調其實是偏黑暗，比較恐怖，比較血腥的，甚至是有的一些影射政府的、有點反政府的概念，那我就會希望電影是往這個方向走，而不是說改編成美式英雄精神，遊戲並不是強調這個，我會希望他們能抓住遊戲本身的世界觀跟基本調性。（受訪者 J）

從受訪者的回饋，可以將「類型」理解成一種作品的「基調」，也就是貫穿頭尾的主要風格或中心思想，受訪者 J 提到，原作表現其實會成為自己是否會進一步去看改編的基準，在於「因為我對遊戲的劇情是肯定的，所以我會覺得電影（改編）的劇情應該也不會太差。」顯示出改編作品通常是藉由原作光環去吸引知情閱聽人，因此當電影改編過度脫離閱聽人所認知的遊戲基調，便很可能難以受到青睞。

總結而言，知情閱聽人多從批判性反思作為切入，以原作為心中基準，針對改編的文本審美結構、詮釋角度等作出理性批判，在過程中雖然可能產生衝突，但也有可能對先前的文本意義產生影響，衍伸出新的一層意義。

第三節、遊戲改編電影的互媒性經驗

「互媒性」包括在互文討論的範疇，但聚焦於媒介科技與表現形式上，藉此理解閱聽人如何在跨媒介系統中解讀故事世界，Rajewsky (2010) 從媒介轉換、媒介結合及媒介相互參照來定義其概念；Flanagan (2017) 指出，當電玩遊戲改編為另一種媒介類型，不僅需要轉換敘事構成、視覺呈現的形式，連同閱聽人經歷故事世界的方式也將有所改變。

壹、將舊有內容賦予新意

Rajewsky (2010) 在定義「互媒性」中提出的「媒介轉換」強調同一主題內容的媒介文本經過不同媒介形式的轉換。電玩遊戲作為一種相對新穎的媒介形式，比起小說、電影專注敘事特質，更添加了一層遊戲性，藉由遊戲規則與互動機制來驅動敘事；換言之，遊戲角色的行動可能會落在「解決問題」的背景上，產生諸如「解謎」、「尋找」或「逃離」等帶有明顯遊戲性目的的階段性任務，雖然在推動遊戲敘事的立場上成立，但顯然並不符合電影的敘事情境，在電玩遊戲改編的觀點上，Ben (2013) 認同遊戲設計師 Mechner 所提出的看法即「若只是複製遊戲故事，並無法拍出好的電影作品」，並進一步指出電影應該忠實於自己的媒介特質，重視可以從原作中轉移出來的元素，並割捨多餘的部分，而非一味在電影中重複玩家的遊戲經歷。

電玩遊戲能融合聲音、圖像以及互動機制呼應一個共同主題，由內部凝聚力與一致性構築出所謂的遊戲氛圍 (Ribeiro et al., 2020)，再加上「化身」作為進入遊戲世界的媒介，容易讓玩家產生代入感，【返校】遊戲是從方芮欣的視角去尋找線索來勾勒出故事全貌，但電影除了方芮欣以外，也對其他角色的視角有所描繪，受訪者 D 描述他認為在遊戲氛圍之下，玩家與角色的距離會相對地更加貼近：

電影是站很遠在看，看他們觸發事件、跑劇情，你只是旁觀者，但在遊戲裡你就是當事人，你可能要逃跑、解謎，或是到處收集資料，過程中可能遇到危險，那你就需要承受在那個氛圍下角色的心理壓力，但是電影裡因為你不是那個角色，可能就不需要去承受那個壓力。(受訪者 D)

在遊戲中，有一幕是魏仲廷被突兀地倒吊在禮堂正中央，而玩家為了取得破關道具，需要操作方芮欣割破他的喉嚨收集一碗血，受訪者 K 在回憶該橋段的時候表示，這對他而言是相當有衝擊性的一幕：

遊戲的操作會讓你覺得，這是你自己做下這個決定的，是你自己劃下了這一刀……所以第一次玩遊戲的時候，那一刀要不要劃是真的很猶豫，可是電影裡面就沒有這種猶豫的空間，就是按照它的設定去走。(受訪者 K)

研究指出，玩家在遊戲過程中做出的選擇與策略，能激發他們的思索與情緒感受，並在塑造價值觀方面發揮積極作用，營造出豐富的遊戲體驗 (Mekler, Iacovides & Bopp, 2018)。因此，Jenkins (2005) 指出通常比起情節轉折與角色動機，遊戲設計師首先更重視玩法與關卡等操作上的實際體驗，將書寫「意義」的工作留給代理角色行為的玩家；而電影作為影像敘事為主的媒介，通常需要圍繞每一個富有不同動機的人物來建構，觀眾將透過導演的編排，從人物的動作、對話，及其與場景之間的戲劇張力來解讀文本「意義」(Allison, 2010; Liu & Yao, 2019)。因此，遊戲中由玩家操作進行的內容經由「媒介轉換」，會在電影中由導演與編劇重新賦予人物在劇中行動相應的邏輯與含意：

如果真的照著遊戲改，那就只是破關而已，但像電影加入方芮欣從魏仲廷的脖子取出那本書，就等於是有意涵，她做這件事情，把這書交出去，就是把他殺了的意思，是有劇情要素加進去，融合在這個遊戲任務裡面，像這裡就是改

的地方，我那時就覺得其實這樣改也不錯，如果方芮欣還像遊戲裡一樣，單純只是割開魏仲廷脖子去取他的血，然後塗在桌上，那其實就只是在解遊戲任務而已，跟劇情沒有什麼關係。(受訪者 D)

其次，由於導演與編劇重新塑造了遊戲主角周圍的人物形象與其動機，讓劇情的推動不再只是依靠單一角色，對玩家而言，就像是能看到方芮欣視角以外的故事面貌，使其對故事本身的認知更加豐富：

遊戲比較強調那個女主角（方芮欣），但電影就有把比重放多一點在其他角色身上，像是那個老師（張明暉），他在電影裡的比重就比較多……（電玩遊戲跟電影的）敘事角度比較不同，一個是以方芮欣個人的角度，講她的改變，但電影比較放在多個人身上，那個學姊就比較不是最重要那個，我覺得老師反而比較重要，因為老師講了什麼話，所以她才決定回去救魏仲廷。(受訪者 G)

此外，在「媒介轉換」過程中，可以觀察出對部分知情閱聽人而言，即使導演與編劇的想法可能與他們原先的預想稍有不同，依然能自行挪用原作資訊來填補意義裂縫，以合理化對改編的認知，呼應到 Hutcheon (2013) 指出，來源文本與改編之間的解讀關係是處於雙向流動的：

一開始看的時候覺得突兀，就覺得這書單放得進去嗎？為什麼這邊會有書單？但後來就覺得好像也可以啦，象徵的意味還滿重的，就是方芮欣手刃讀書會成員，洩密這行為等於是方芮欣殺了他們……電影有些情節看的時候滿突兀的，可是有玩過遊戲之後，就是腦內會試圖去合理化這些突兀的地方。(受訪者 F)

另一段讓受訪者記憶猶新的「媒介轉換」場景，是遊戲中當玩家將蒐集到的兩個布袋戲偶放上戲台正確位置，其中軍警扮像的戲偶便會在瞬間朝另一個

被麻布袋套頭的戲偶開槍，暗指出白色恐怖時期視人命如草芥的悚然形象；在電影中則另外添加了讀書會成員阿聖的角色，將這場戲改編為阿聖在魏仲廷面前用布袋戲偶出演一場白面軍官槍斃大俠聖龍君的戲碼，暗道出他們的處境。



圖十二：遊戲畫面-布袋戲偶與戲台



圖十三：電影劇照-阿聖與布袋戲偶

在遊戲中，讀書會成員代表嚮往並試圖爭取自由的一群人，也是在黨國威權體制下飽受迫害的一群人，雖然【返校】的故事是從這群人開始，但因為遊戲過程是引導玩家從方芮欣的角度去拼湊她所遺忘的記憶，讀書會成員的身分在遊戲文本中著墨並不多；但在電影中，相對地給了他們更多細節，根據遊戲背景創造出阿聖這個角色，將牽動玩家情緒的部分從操作經驗轉化為由不同性格與動機的角色之間所造就的衝突與張力：

遊戲跟電影有些地方用同樣的素材，但表達的意思不太一樣，像遊戲裡面的布袋戲偶，就是一個解謎的要素，或是嚇人的物件，但電影加上一個喜歡玩布袋戲的角色，相較外省籍或權威體制的教官，布袋戲代表本土或傳統文化，又是比較弱勢的一方，也可以代表是阿聖他自己的個人意志，代表他想做的事情，但他想做的事情在那個時代不被允許，他只能偷偷地玩，在電影一開始他的布袋戲偶是違禁品，被教官拿走，還有他老師也有講一句話，在魏仲廷問他為什麼阿聖來讀書會都不念書，都在玩布袋戲，老師還放任他這樣，那老師就說他覺得他應該要創造一個環境，讓他們想做什麼事就做什麼事。(受訪者 G)

從受訪者的表述中，可以呼應到 Hutcheon (2013) 認為改編是訴諸於「智力與美學的愉悅」，前者來自知情閱聽人能運用從原始文本積累而來的先備知識與改編文本相互參照，以發掘可能意義，進而滿足智識樂趣；後者則是從分鏡構圖、影像敘事、場景氛圍及角色動作與台詞等塑造，感受不同媒介特質詮釋相同場面所呈現出的審美差異。

然而，也正因為遊戲傾向將書寫「意義」的工作留給代理角色行為的玩家，當導演與編劇的詮釋與知情閱聽人原先的預期心理落差過大，可能導致他們在認知層面上產生斷裂感，例如受訪者 H 便認為，電影只有演出遊戲角色的動作，而沒有對動作背後的意義有更深刻的描繪，但其實描繪遊戲操作、角色行為之外更深一層的意義，反而是電影鏡頭語言最適合發揮的空間。

對受訪者 H 而言，【刺客教條】的許多代遊戲他都有玩過，遊戲裡一個深具代表性的動作是主角從高塔頂一躍而下，並著陸在一堆乾草上，稱之為「信仰之躍」，在遊戲裡不僅是一項特技動作，劇情層次也同時賦予了這個動作一層特殊涵義，代表玩家所扮演的刺客角色的一種精神，由於在遊戲裡玩家是透過切身操作與角色產生共鳴，這些操作對玩家而言也別具意義，因此當電影改編並沒有描繪出這層意義，便讓玩家覺得有些失望：

刺客教條電影有保留一些形式還有經典台詞，可是對我們而言，它就是有了形式，可是我們沒有感受到刺客的精神，就像它裡面也有保留信仰之躍，但是那種感覺就是，為跳而跳，而不是從劇情體悟到在遊戲裡信仰之躍是一個儀式，去驗證你是不是相信你自己的選擇，但在電影裡面它處理得好像是這裡需要一個跳下去的場景而已。我覺得如果是真的粉絲的話，會看得出來，它是為了重現而重現，還是有掌握到精神，在適當的情節把橋段安排出來。(受訪者 H)

貳、營造不同的視聽感受

Rajewsky (2010) 指出「媒介結合」是由至少兩種媒體形式作為組成基礎，呈現出多媒體、混合媒體型態。在個人電腦及遊戲機的長足發展下，電玩遊戲畫面從點狀圖像不斷進階，具備更清晰的聲音與畫質，加上鏡頭運動，愈來愈多電玩作品可以達到媲美電影的視覺效果。

【返校】的遊戲畫面採用平面式 2D 橫向卷軸，美術風格十分細膩精緻，擅長用色彩表現出情緒張力，其中音樂與敘事情境的絕妙搭配，也著實讓許多玩家感受到驚艷，大部分受訪者尤其談到「四月望雨」的段落，遊戲引用了四首台語老歌【四季紅】、【月夜愁】、【望春風】、【雨夜花】合稱「四月望雨」，不僅交待出方芮欣發生在不同時間點上的遭遇，同時也從歌詞隱喻她的心境，由於原作遊戲營造出的氛圍令人印象深刻，讓知情閱聽人對電影媒介的改編產生極大好奇，並傾向從批判性角度來檢視是否符合自己心中的審美意境：

比如方芮欣跟張老師去看電影，那個時候好像就是望春風吧，那首歌就是一個待嫁閨女，有點春心蕩漾的感覺，應該是每首歌都有去代表一個方芮欣的心理狀態，所以我覺得它這段的表現就很漂亮……電影雖然也有表現出這塊劇情，但是我覺得因為遊戲的敘事方式太厲害了，就會期待它要怎麼把這幾首歌跟那幾個橋段去做銜接跟拼湊。(受訪者 O)

【返校】遊戲的主要場景是流連在荒蕪的校園中，玩家透過搜集道具與線索，一點一滴地揭開過往的謎團，在這遊玩過程中，玩家相對掌握著主動性，會根據文字對話、零散的紙條等，填補遊戲中缺少畫面呈現的敘事場景，以取得解開謎團的樂趣；然而，遊戲中採取開放性留白的做法，雖然創造了更多想像空間，但在轉化為電影時候可能並不具有等同的審美情趣，反而使遊戲中的

邏輯空白被突顯出來，在過往的改編研究案例中指出，電影觀眾通常需要更完整的視覺場景來連結因果關係（Liu & Yao, 2019）。

以受訪者 O 談到電影裡的一場戲為例，畫面中學生們魚貫進入操場升旗，樓上卻突然有憲兵闖入，不由分說就以查禁名義將一名老師抓走：

有一段是他們在升旗的時候，去把一個老師抓出來，當時那個升旗典禮就瞬間中斷，然後抓人的教官還說要繼續把旗升下去，是一種對白色恐怖時期的氛圍呈現，也算是還不錯的劇情，我覺得這個反而就是遊戲中沒有辦法看到，屬於玩家社群之間玩完遊戲之後，必須要去自己想像的內容。（受訪者 O）

在受訪者的回饋中，白色恐怖時期整個社會的氛圍有多麼壓抑，籌組讀書會有多麼鋌而走險，這些在遊戲中其實少有正面的描述，更多是源自玩家腦海中的補述，來營造出一種無形的壓抑，但電影將它確實地呈現了出來，透過音效呈現出憲兵肅殺的步伐，演員詮釋出學生惴惴不安的神情，透過場景展現威權體制與自由思想之間的暗潮洶湧，藉由真人演員、場景與多媒體素材組合，營造出具有真實感的氛圍。

參、引用原作媒介特徵

Rajewsky（2010）定義「媒介相互參照」意指一種媒介使用其特定手法去指涉在另一媒介上的特定作品，或是指涉其他特定的媒介系統。由於電玩遊戲跟電影都有鮮明的畫面呈現，知情閱聽人最常從構圖上連結原作與改編作品的互文關係，因此不少改編者會善用「場景重現」，在改編作品中援用原作的媒介特徵、藝術表現與獨特風格等（Jones, 2009；賴玉釵，2015）。

例如在【返校】中最鮮明的例子便是電影援引了遊戲鏡頭的概念，利用軌

道跟拍的平移方式，重現玩家在 2D 捲軸畫面中操控方芮欣手持燭火左右移動的代表性場景，即運用「互媒性」闡明改編與原作之間的相承關係，從中喚起知情閱聽人的聯想，以勾起熟悉感與氛圍，將他們帶回玩遊戲時候的情境。

例如骰子丟下去變成牙齒，或是擲筊，還有腳尾飯、鬼差這些在遊戲裡特別有印象的，都會希望在電影裡能看到，所以電影剛開始看到方芮欣拿蠟燭在走廊上走那段，那時候我跟我朋友去看，我們倆就開始喊：「哇！這就是遊戲裡的畫面」，因為遊戲裡大部分都是這個畫面。(受訪者 D)



圖十四：遊戲畫面-方芮欣在走廊移動



圖十五：電影劇照-方芮欣在走廊移動

總結而言，在「互媒性」分析上，知情閱聽人的批判性反思集中在改編媒介的呈現手法是否能呼應到遊戲文本的含義，顯示出倘若電玩改編只是將 CG 動畫改由真人出演，並無法受到知情閱聽人的青睞，而應該忠於影像敘事的媒介特質，將銜接敘事發展的核心要素，從玩法轉移到人物本身，從角色之間的互動關係引導故事合理推進，也可補足在玩家視角下所不知情的內容。

第四節、不同跨媒介改編之間的差異

過去在改編領域的相關研究多以小說改編電影為主要對象，但近年來隨著

電玩遊戲市場日漸壯大，亦有越來越多電玩與電影相互改編的案例。在跨媒介改編成為當代媒介研究的重要焦點後，媒介學者對於改編的觀念也有所轉變，「改編」雖然是把故事再說一次，但並非是完全依附於原作而「複製」，無論是何種媒介形式之間的相互改編，當敘事內容從一種媒介被轉換為另一種媒介來呈現，不僅是移動人物、情節或是相關視覺元素，而是整個媒介經驗的機制都需要重新設計，並根據其媒介屬性打造吸引觀眾的方式（Flanagan, 2017; Hutcheon, 2013）。例如，小說與電影都聚焦在說故事，惟前者是透過文字描述，後者是透過影像運鏡，而現代許多電玩遊戲也同樣具有故事架構，只是更強調在提供玩家與之交互的樂趣。

此外，以上這幾種媒介形式之間又能相互融會，例如結合電影與遊戲特質，進而衍伸出觀眾能參與抉擇故事走向的「互動式電影」，像是由影視公司製作並在 Netflix 平台上映的【黑鏡：潘達斯奈基】，或者是由遊戲公司製作、發售後運行於 PC 或遊戲主機的【底特律：變人】、【奇異人生】等，這些交雜的媒介性已然模糊了電影與遊戲之間的邊界；而【返校】雖然並非是以電影的形式來製作，但由於其講述的故事架構相當完整，又結合玩家參與解謎的要素，使其深得喜愛敘事型遊戲的玩家所中意。

儘管不同媒介之間有其相似的特質，或可刻意塑造出部分相似特質，讓改編者可加以運用在跨媒介改編上形成「媒介相互參照」的趣味，例如前文中提到【返校】電影援引了遊戲鏡頭的概念，刻意在電影中重現玩家在遊戲 2D 捲軸畫面中操控方芮欣手持燭火左右移動的場景，有些漫畫改編電影也會刻意在鏡頭中使用幾幕在原作漫畫內讀者難以忘懷的經典分鏡，來喚起讀者的記憶與情緒；然而，有些媒介本身極具內在性的特質，卻很難轉換到另一種媒介上，例如小說對人物內在心境的描寫。

一個很典型的例子是由英國導演喬·懷特（Joe Wright）在 2007 年所執導的電影【贖罪】，改編自 2001 年英國小說家伊恩·麥克尤恩（Ian McEwan）的同名小說，該部電影的改編結果相當成功，獲得了包括最佳影片在內的七項奧斯卡

金像獎提名，也成為許多研究者所關注的跨媒介成功案例（Geraghty, 2009; Schiff, 2012）。但在那之前，這部作品曾被認為不太可能改編成電影，在於相對通俗小說而言，它是一本深具文學性質的小說，故事的重心不在敘事外在的行動，而是探索角色的內心世界；換言之，故事中許多決定性的轉折都是發生在人物的腦海中，而非人物鮮明可指認的外在行動（Schiff, 2012）。然而，人物的思想與內心無法由外在被看見，而大量敘述性獨白等畫外音¹⁰則容易顯得沉悶又拖沓，因此，導演需要創造一些可具象化的情景，將人物的內心世界轉換為畫面和聲音藝術，例如用特寫鏡頭或配樂來傳遞人物的情緒，或是設計人物之間的對話來自然而然地表達其思想。

同理，在電玩中經由玩家操作所產生的視角感受，也難以轉換進電影中，本研究發現，當玩家處在解謎遊戲的情境內，通常會自然而然地去注意遊戲過程的各種細節或線索，同時，因為遊戲機制本身具有一旦失敗就會重新再來的設定，這讓玩家經常會反覆經歷同一個橋段，或是徘徊在同一個地方；也因此當【返校】遊戲將「四月望雨」等四首台語老歌融入關卡設計，在遊戲不同的畫面橋段，撥放出不同的歌曲，玩家很快便能意識到遊戲設計師的意圖，並自行做出詮釋：

比如方芮欣跟張老師去看電影，那個時候好像就是望春風吧，那首歌就是一個待嫁閨女，有點春心蕩漾的感覺，應該是每首歌都有去代表一個方芮欣的心理狀態，所以我覺得它這段的表現就很漂亮……電影雖然也有表現出這塊劇情，但是我覺得因為遊戲的敘事方式太厲害了，就會期待它要怎麼把這幾首歌跟那幾個橋段去做銜接跟拼湊。（受訪者 O）

此處玩家用歌曲的意境來連結角色的內心世界，可以呼應到本文在文獻梳

¹⁰ 例如電影中的「配樂」與「旁白」，指劇情中的人物聽不見，也與劇情空間無關的聲音。

理中所提及的「環境敘事」(environmental storytelling) 概念，可以理解為如何讓玩家自行連結環境中不同的元素，並推論出該空間內所具有的意義，從而推動遊戲的敘事 (Smith & Worch, 2010)。而玩家之所以能在遊戲中盡情享受發現與解釋的樂趣，一方面是電玩遊戲以個人終端作為平台，不僅讓遊戲設計師不必像在電影院中放映的電影需要剪輯在兩小時之內，而能製作更長的內容，玩家也能擁有足夠的時間在空間內自由探索；另一方面，雖然不論是電玩或是電影，其實都具有「互動」的成分，也就是閱聽人對文本進行詮釋與建構的認知行為 (King & Krzywinska, 2002)，然而電玩遊戲能夠將讀者詮釋文學或電影作品時候的單向互動經驗轉為雙向的特質，讓玩家在其視角下主動的意識會更加強烈，例如當玩家知道自己正在玩一款解謎或是冒險遊戲，即便他們並不知道遊戲內容，也會依循著「解謎」、「尋找」或「逃離」等動機不斷前進，同樣地在這過程中，根據環境線索進行「拼湊」便成為玩家的主要樂趣之一。

受訪者 G 用另一款恐怖生存題材的冒險遊戲【最後生還者】，來描述這種「拼湊」的體驗，主要是他認為在【返校】的遊戲過程也有類似的體驗，但可能因為後者的製作經費沒有那麼充裕，讓玩家可以去探索的地方也相對有限。【最後生還者】的故事開場在 2013 年的美國，人類突然受到突變的蟲草菌感染，因而變成攻擊性極強且吃人的怪物，倖存的人類在四處竄逃後勉強定居在能隔絕怪物的安全區內，然而人類的文明已經面目全非。

你可以選擇直接衝到你的目的地，也可以在走的過程中，每間房屋都去搜，裡面會有一些紙條，這就會很有代入感，那些紙條可能是其他人在絕望的時候寫的，也可能是災變前寫的日記，或是留給夥伴的話，透過這些東西就可以知道在這個時代背景下，那些人他們在做什麼。(受訪者 G)

受訪者 G 所指比較是針對外在環境的拼湊，透過玩家操控角色行走在遊戲中真菌肆虐後宛如末日的美國，撿拾人們的文字紀錄，來拼湊出災難前後的世

界景象，用並不刻意的方式，一步步對玩家建構起其世界觀。

在【返校】遊戲中，為了在不刻意說明的情況下，讓玩家能感受到方芮欣所徘徊的此處校園，並非現實意義上的校園，而是無處消解的罪孽讓她的靈魂依然被禁錮在當年的校園，遊戲設計師在遊戲中增添了諸如忌中的白紙、腳尾飯、黑白無常等陰間元素；然而在電影中卻刪減掉了許多，並非將所有遊戲中出現的象徵符號都搬遷到電影上，而是僅抓住跟故事主線有密切關連的元素去表現，對此導演徐漢強在訪談中曾表示，在遊戲中出現的「鬼差」是採用傳統道教文化中的形象，戴著一個斗笠，穿著類似唐裝的衣服，手長腳長且移動緩慢，但他們在電影中重新塑造的鬼差，則是戴上了軍官帽，行動便捷，不再是出自台灣民俗信仰裡的鬼怪，在於那是從方芮欣的心理狀態所幻化而成的怪物，因此其造型要根據她所看過、所經歷過的事情而定（周文凱，2019）。然而，斗笠鬼差的形象在遊戲中卻不會讓玩家覺得不自然，本研究認為這是因為遊戲本身便採取了大量開放性留白的做法，留給玩家無限的想像空間，但電影觀眾通常需要更完整的因果關係（Liu & Yao, 2019），雖然兩者的差異並非絕對，但可以肯定的是在電玩轉化為電影的時候，導演、編劇需要重新檢視閱聽人在不同媒介情境下的審美情趣。



圖十六：遊戲畫面-斗笠鬼差



圖十七：電影劇照-軍官鬼差

在訪談過程中，受訪者 K 談到李安導演在 2016 年上映的電影【比利·林恩的中場戰事】，改編自班·方登的小說【半場無戰事】。這是一部以每秒 120 幀、

4K 解析度、3D 立體拍攝的超高規格電影，由於打破一般電影每秒 24 幀畫面的拍攝手法，隨之而來的超高畫質，足以讓演員臉部的每一個毛孔都清晰可見。故事講述一名在中東服役的年輕美軍士兵比利·林恩，因為一次在戰場上的英勇表現，無意間登上媒體，成了新國民英雄，於是他和同班戰友一起受邀回美國接受表揚，並展開為期兩周的「凱旋之旅」。

你會看到他（比利·林恩）在各種看街上的行人，老人、小孩、車子等各種周圍的事情，因為畫面清楚到很誇張，幀數很高，所以你看起來會跟看現實生活中的東西非常像，它不需要透過其他技術手法，只是單純看畫面就覺得很有臨場感，畫面上並沒有用太多渲染的手法，可你只是看他這樣看來看去，就很有那種壓迫感，你不知道路人隨時哪個會恐怖攻擊，在那種狀況下。（受訪者 K）

由於電影所描述的是一個以主角比利·林恩為第一人稱觀點出發的故事，因此在電影中可見到許多人物直接對著鏡頭說話的設計，此時異常清晰的畫面所呈現出來的「真實感」，在大螢幕的放映效果下，甚至是真實到會令觀看的人感到頭暈、噁心或不舒服等體驗，便都成為了畫面上不言而喻的角色心境：

有一段是一個贊助商來跟主角說話，那段我記得很長，就只拍那個人的臉，我就覺得那段如果在一般電影院看一定超無聊，因為你就是盯著一個人的臉，然後沒什麼感覺，可是你在那個超清晰的狀況下看，他臉上每個毛孔什麼都非常清楚，所以你可以看到他每個細微的表情變化，就覺得很有戲，它是有些這個表現手法能夠呈現出來的東西，我覺得它有點像要強調 PTSD……好像也不算，可它就是有點反戰性質，會講到一些戰爭壓力……就像我剛剛講的那些，給人的感覺就很直接，很有戰場的臨場感。（受訪者 K）

在上述經驗中，可以看到媒介技術所帶來的特殊觀影體驗成為受訪者 K 解

讀電影內容的一環。而本研究亦發現，玩家從【返校】遊戲操作環境中感受到的氛圍，也隨之組成遊戲環境敘事的一部份，成為玩家解讀遊戲內容的一環，然而，其依賴媒介環境與技術構成的特性，也讓這層體驗很難直接轉換到另外的觀影情境中。

【返校】的英文是【Detention】，翻譯過來就是「留校察看」意思，遊戲開頭方芮欣用忘卻一切來否認她過去所鑄下的大錯，因此她害怕想起來，然而不肯面對也代表她無法從懊悔到自殺的輪迴地獄中解脫，一直到最後她願意承認並誠實面對自己曾經的罪孽，方能結束這場看似永無止盡的輪迴。

受訪者 K 表示【返校】的遊戲體驗本身就非常具有「輪迴感」，因此當他玩到劇情核心的時候，格外有身歷其境的感受，例如當玩家在廢棄校舍內探索的時候，如果不小心撞上地府鬼差而「死掉」，就會被送回定點重新再來一遍，這種一步步在謎團中抽絲剝繭，不斷重複徘徊的玩家視角，剛好與負罪輕生卻始終不願面對而被囚困在校園內不得解脫，導致其靈魂一直不斷地重複在死亡那刻的方芮欣重疊了起來，這種操作感與劇情相互結合呼應的遊戲形式，在電影中並沒有對應的方式可以重現，也因此讓受訪者 K 認為，即便電影隨著劇情的揭露，觀眾依然可以看得出來方芮欣是被囚困在輪迴裡，但這層體驗跟玩家在遊戲裡直接從操作上感受到的「輪迴」卻是截然不同的。

對我來說，原作故事有一部分組成是你處在一個你並不知道發生了什麼事情的空間，而你一直沉浸在裡面，像這種輪迴上的感覺，是一個重點，而且不會有人告訴你發生什麼事，你就是在那邊不斷地重複又重複，這就是輪迴之所以討厭又可怕的地方，但當電影直接告訴你，（方芮欣）你就是犯了這個罪，所以你一定輪迴在這個地方，這感覺就完全不一樣了。（受訪者 K）

從受訪者 K 的描述可以呼應到電玩遊戲獨特的敘事形式，本文在文獻梳理中曾提及遊戲故事具有「碎片化」的特質（Tan & Wee, 2002; Kirkland, 2007），

相對於電影敘事的一氣呵成，該特質使遊戲敘事的連貫性受到切割，當玩家專注在執行某一項動作或功能性任務的時候，無論成功或失敗遊戲情節往往會在那一刻被打斷，而一旦失敗玩家還會面臨重來，這使玩家可能會耗上一段時間重複徘徊在某個地方，以尋找通往下一道關卡的線索或路徑。

然而，對受訪者 K 而言，這反而讓他有更多時間在該空間內堆疊情緒，例如遊戲有一段場景是方芮欣徘徊在自己的家中，玩家一邊在她家中走動來收集線索與解謎，一邊可以觀察空間內的各種細節，可以看到她父親的床上有鮮豔的女人內衣，但整個家裡卻是一片黯淡、東西傾倒，讓同樣處在該空間中的玩家彷彿也能感受到她的壓抑跟無能為力，遊戲正是透過這樣的互動方式來感染玩家的情緒，讓玩家的操作經驗成為遊戲敘事的一環。

在【返校】遊戲中，玩家所感受到的壓抑氛圍，除了來自文本敘述，還包括操作感受，例如 2D 卷軸的移動方法讓玩家的視野十分受限，也間接造成了該空間的壓抑感，又或者當玩家反覆「死掉」或是解不開謎題的時候，不斷徘徊在畫面中陰暗冰冷的校園裡，也在無形中加強了玩家對壓抑的感受，這些情緒都是透過遊戲互動感染到玩家身上；但在電影中更多是透過導演對鏡頭的處理來表達情緒與氛圍，遊戲中除了交代必要情節的過場動畫，鏡頭轉向通常是掌握在玩家手上，但在電影中剪輯師能利用鏡頭的不同停留時間來影響觀眾的情緒，比如當鏡頭在某人講完話之前就被切開，觀眾可能就會覺得他說的話只有字面上的意思，但如果鏡頭在他講完話之後好一陣子，依舊停留在他臉上，觀眾可能就會另眼看待他所說的話（Ondaatje & Murch, 2004；夏彤譯，2017）。

電影我覺得它不錯的地方應該是轉場跟特效，雖然它（電影）劇情上我沒有到特別喜歡，但它呈現那個年代的感覺是不錯的，反而在遊戲裡這塊的氛圍沒有到那麼強，畢竟它（遊戲）就是比較偏劇情體驗的部分，但電影包含畫面包含聲音，就很有那個時代的感覺，這是原作中無法感受到的，原作中你只能從一堆故事敘述中去知道教官很嚴肅，但電影把這氛圍營造得更完整。（受訪者 K）

導演和攝影指導對鏡頭的運用搭配其敘事框脈絡自成一種語言，能表達出不同的畫面情緒，諸如角色的心理狀態、情感，或是環境的特殊氛圍、抽象概念等（Mercado, 2019；黃政淵譯，2020）。遊戲裡雖然不少透過展示相關物件符號、營造操作上的壓抑感等，向玩家暗示這是一個充滿威權壓迫、自由受限的年代，但主要依靠玩家的聯想能力與背景知識來串聯起這一切文本線索；從這點來看，遊戲雖然提供了參與感受，在視聽覺感受上卻可能不夠立體，也因此受訪者 K 便特別提到電影補足了這一點：電影用幾個畫面就能將那個年代的壓抑不自由、教官的威權嚴肅表達出來，比如在電影開場的時候，學生們魚貫走過教官兩側進入校園，佇立在中央的教官後腦勺便遮蔽了該畫面近三分之一的空間，且這個鏡頭停留了數秒鐘，無形中顯現出一種壓迫的意味。



圖十八：電影劇照-學生進入校門

本研究發現，知情閱聽人對文本意義的解讀與媒介的表現形式密不可分，電玩遊戲作為一種透過遊戲規則建構出行動空間，並引導玩家展開行動以推進敘事的媒介，玩家對其文本意義的解讀有一部分便是從他們本身的行動所創造出來，玩家代理遊戲角色所經歷的故事，能激發他們的思索與情緒感受，並隨之也成為故事組成的一部分，但這些依附在操作上產生的內在情緒與解讀，卻很難等同地轉換到電影上；同時，也因為遊戲敘事緊扣在玩家操作之上，對於一些無關操作的故事線，若沒有嵌入過場動畫便可能無法以畫面呈現，因此本

研究認為電影改編不但讓畫面和聲音渲染力更為豐富，也能填補知情閱聽人在遊戲文本中無法得見的部分，形成互文與互媒解讀樂趣。



第五章、結論與建議

第一節、研究發現

在此回顧本研究的兩個研究問題，第一，本研究認為知情閱聽人消費【返校】遊戲改編電影的主要動機可歸納為「填補敘事空白」及「重溫遊玩經驗」，分別涵蓋知情閱聽人對改編作品的「未知」與「已知」，本研究觀察到閱聽人對於遊戲敘事未清楚交代的部分，仍會根據自己的主觀臆測與想像力在腦海中建構相應的情節與畫面，因此，觀看改編電影的情境就好比驗證自己的「期待視域」，同時也呼應到 Hutcheon (2013) 所指出，閱聽人接收改編文本的過程是一種雙向流動的互文解讀形式，當改編文本提供了原作未充分表述之處，閱聽人便可回頭填補對原作的未知；反之，當閱聽人發覺到改編文本存有敘事間隙，亦可召喚原作內容進行填補。

此外，知情閱聽人除了從自己的觀點填補敘事空白，也會期待看到導演與編劇對改編做出什麼樣的詮釋，尤其在遊戲改編電影的情境中，當媒介重心從玩法轉移到敘事，讓閱聽人會對改編的呈現手法感到好奇，從批判性反思的角度檢視編劇與導演如何轉化不同媒介的審美差異，本研究在訪談中也發現，大部分的知情閱聽人並不希望改編擅自加上太多與原作無關的東西，他們所期待的「未知」其實是從「已知」延伸出來的內容，可能是對後者的補述、擴寫跟詮釋，或者是對文字和抽象敘事的具像化，更像是對照之下的關係，而非全然空白的未知，如同 Hutcheon (2013) 所言，改編的樂趣來自於透過重複記憶中的事物產生熟悉感，同時又透過重新創造熟悉的東西，使之變得新鮮，帶給知情閱聽人又熟悉又新奇的雙重體驗。

其次，本研究也觀察到，在以小說改編電影為主要的研究案例中，閱聽人對改編的熟悉感通常來自於媒介內容本身，在遊戲改編電影中雖然也是如此，但

Hutcheon (2013) 也指出，電玩遊戲敘事除了對文字、畫面與聲音的應用，還建構出一套與螢幕之外的互動模式，讓玩家能夠從鼠標或鍵盤輸入來接觸另一端的敘事世界，這使得在電玩遊戲的參與模式中，媒介內容與玩家操作是並列著在前進；因此，媒介內容固然是玩家在改編體驗中最直觀感受到的熟悉事物，但在本研究訪談中也發現，當受訪者描述自己於電影中重溫到的遊戲經驗，也同時會連結到他們過去的媒介使用情境與背景。

例如當【返校】透過電影運鏡重現玩家在 2D 捲軸畫面中的行走模式，玩家會興奮地喊出：「對，當初就是這樣一直在走！」當電影揭曉方芮欣一直徘徊在死後世界，玩家除了對照遊戲內容，也會連結到角色死掉就重來的遊戲機制，同樣是在建構故事中人物身處輪迴無法逃離的背景。此外，如果是網路連線類型的電玩遊戲改編，閱聽人對媒介的相關記憶可能更加多元，來自他們與其他玩家的組隊、討論等各種社交活動，這些遊玩過程或是當下的情緒都有可能透過觀看遊戲改編電影而再次被喚起，這也能說明為何過去有些遊戲改編電影即使被批評劇情一團糟，口碑不佳，依然能吸引到不少忠實玩家進場觀看。

第二，本研究以互文 / 互媒角度來歸納知情閱聽人與作品的連結方式，除了關注閱聽人如何在敘事脈絡中解讀來源文本與改編文本之間的關係，也檢視他們如何看待主要文本與廣告或新聞等次級文本之間的關係。首先，將互文性概念放置在社會經濟脈絡中檢視，當新聞媒體公布【返校】電影化消息時候，其導演、製作人等劇組人員的背景便最先成為知情閱聽人用以預測改編作品表現的重要資訊，這是由於媒介作品中所凸顯的意識形態、意義偏好等，通常與經濟利益的主導密不可分，因此，在本研究中可以發現，當知情閱聽人觀察到掌握資金的負責人或劇組處在一個與作品核心不一致的文化背景時候，便會擔憂透過資金所帶來的話語權是否將影響作品的走向，進而左右其消費意願。

而將互文性概念放置在媒介文本中檢視，本文則主要以故事內容、角色與類型作為討論核心，在觀影過程中，知情閱聽人通常會對原作與改編進行交互參照，針對文本的審美結構、詮釋角度等提出批判性反思，由於電玩遊戲與電

影在敘事手法上各有所長，在呈現同一個故事或角色的時候，其彼此之間的互文關係有可能會創造出新的意義，並對先前的文本意義產生潛在影響；然而，其中也牽涉到在知情閱聽人的主觀認定中，這些新的意義生成是否符合原作想傳達意義的延續，因此，其所提出的批評也可能並不代表他們認為電影本身不好看，而是發現編劇、導演對原作的詮釋與其自身的觀點有所差異。

其次，本研究也聚焦在媒介科技與表現形式上來討論互媒性概念，電玩遊戲透過制定規則創造出一處供玩家活動的虛擬空間，在該空間內，玩家能夠操縱遊戲角色展開行動，藉由觸發互動機制來驅動敘事，因此，不同於在觀看電影的過程中，觀眾是由人物的動作、對話，及其與場景之間的戲劇張力來解讀文本意義，在電玩遊戲中「意義」是由玩家本身的行動所創造出來，玩家代理遊戲角色行動，並做出選擇與策略，能激發他們處於相應位置的思索與情緒感受，例如有玩家認為當自己代理方芮欣割破魏仲廷的喉嚨收集一碗血的時候，心裡會有不舒服或罪惡的感受，進而從自身情緒上的感受，讓他意識到方芮欣的行為是可怕的，而在觀看電影的情境中，由於是處於旁觀的立場，他本身並不會特別有這樣的情緒感受，反而是從演員的肢體與情緒表現上間接感受到。

本研究發現，電玩遊戲與電影由此不同媒介特質引發的差異性經驗，分別引導玩家與觀眾從不同角度去詮釋文本意義，在電玩遊戲的參與模式中，玩家透過代理機制產生身歷其境的感受，可進而體驗到自身操作與敘事內容上的呼應關係；另一方面，透過電影改編擴大了方芮欣視角以外的敘事範圍，能讓玩家跳脫出身臨第一現場的操作者身分，看到更多周邊角色之間的互動關係，或是相同情節之下的不同敘事角度，使他們在互文與互媒解讀中能藉由不同的視聽感受認知到不同於舊有內容的另一層新意。

第二節、綜合討論

壹、知情閱聽人的觀影動機

經由此次訪談過程，可以發現在知情閱聽人之中，有一部分人對改編電影在劇情或演員表現上的寬容度明顯較高，在於這群人看電影的主要目的通常是再次尋求玩遊戲時候的樂趣，而非電影本身，因此吸引住他們的多是原作畫面的重現，或是與原作情節相互呼應的部分，皆包括在本研究所關注的互文與互媒現象中，而這些橋段在玩家或觀眾口中會被稱之為「彩蛋」(easter eggs)，寓意「驚喜」，源自西方在復活節時候舉辦的找彩蛋遊戲，雖然每部電影安排彩蛋的構思與形式各不相同，但在有承接關係的作品中（改編、系列作品），觀眾通常能在觀影過程中尋找到呼應其他作品的蛛絲馬跡，以享受意外發現的樂趣。

相對地，有一部分知情閱聽人對改編則抱持更嚴苛的目光去檢視，包括電影本身的審美結構，以及作為改編對原作核心精神的表達，他們通常並不滿足於單純地重溫舊有的遊玩經驗，而是期待獲得更多未知的經驗，因此，他們通常更關注在導演、編劇或演員對改編內容的進一步詮釋與表現，以及運用不同媒介所創造出的審美體驗，也因為這群消費者對電影的劇情與製作水平有更高的期待，他們在選擇消費之前，大多會事先檢視該作品本身是不是一部好看的電影，進而才以改編作品這個身分帶來的吸引力去衡量自身的消費欲望。

貳、遊戲改編電影的可能方向

基於媒介特質的差異，電玩遊戲與電影分別是從不同角度引導閱聽人去詮釋文本意義，本研究觀察到因為電玩敘事是以玩家行動為中心來推動，其所呈現的故事也多是聚焦在玩家所操作的角色身上，因此在改編為電影敘事的時候可以適當賦予其他旁支角色更多形象與動機。

Hutcheon (2013) 指出電玩與電影其實都遵循著一套建立衝突、發展衝

突，到解決衝突的敘事歷程，在電玩中衝突主要根據遊戲規則而產生，並由玩家與其角色去解決衝突（Adams & Rollings 著；許承強譯，2003），例如【返校】遊戲一開始玩家的目標便是想辦法讓方芮欣走出校園，在【超級瑪利歐兄弟】裡是瑪利歐一路闖蕩蘑菇王國，並成功打贏魔王；但在電影中少了玩家在螢幕之外的代理，衝突是由劇中角色之間的矛盾而造就，可能是角色與自己內在的衝突，或者是不同性格與動機的角色之間的外在衝突，也因此電影改編在建立角色形象與動機之後，除了安排角色之間的互動關係以引導故事前進，還需要重新檢視故事中衝突的合理性，將角色調整為透過自身視角來察覺衝突的存在，而非玩家的上帝視角。

其次，在轉換過媒介敘事方式之後，閱聽人的接收經驗也會隨之有所不同（Hutcheon, 2013; Flanagan, 2017），例如在【返校】遊戲中，充滿著許多具有象徵意義的物件，有些是暗喻角色處境，有些則是暗喻時空背景，但這些物件之所以能在遊戲敘事裡發揮意義，且在於玩家有足夠的遊玩時間，並能透過來回反覆的操作方式在該空間內盡情探索，以實現前文中所提及的「環境敘事」概念；但處在看電影的情境中，觀眾並不會一直將畫面定格或回放，以去確定畫面中出現的每一樣物件，大部分時間裡觀眾的視線會隨著導演的鏡頭而不自覺地移動，聚焦在人物之間的互動，或是畫面整體的氛圍上。

【返校】電影便對此做出改動，原先分布在遊戲場景裡吸引玩家探索的民俗元素包括腳尾飯、香爐、城隍爺等都被拿掉，只留下跟故事主線有密切關連的部分去表現，其中電影保留了布袋戲偶的元素，但改變了它的表現方式，遊戲裡面的布袋戲偶是一個解謎的物件，玩家需要收集到布袋戲偶，並擺上正確的位置，才能得到通往下一步的道具，電影則擺脫遊戲的任務感，將重心放在角色身上，透過角色擺弄布袋戲偶的表演，暗喻出他們在那個年代的處境。

在早期的一些電玩遊戲改編電影中，經常會在場景布置與服裝設計上追求與遊戲相似，以讓觀眾能在觀看改編的時候喚起原作記憶，卻忽略了兩種媒介不同的審美體驗（Flanagan, 2017），如同遊戲設計師 Mechner 指出「若只是複

製遊戲故事，並無法拍出好的電影作品」，改編電影應該忠實於自己的媒介特質，重視可以從原作中轉移出來的元素，並割捨多餘的部分，而非一味在電影中重複玩家的遊戲經歷（Ben, 2013），本研究認為電影媒介的特質能填補原先遊戲媒介具有的局限性，兩者之間經由互文與互媒關係互相補述，讓知情閱聽人對故事的認知與感受更加全面、更加豐富，可以是日後電玩遊戲改編電影在劇本改寫上所重視的方向。

第三節、研究貢獻與限制

本研究藉由深度訪談蒐羅實證資料，以驗證相關文獻歸納的觀點，提出知情閱聽人消費改編電影的經驗與脈絡。首先，本研究以電玩遊戲改編電影【返校】為例，從知情閱聽人的角度看待他們在玩過原作遊戲之後，又選擇觀看改編電影的經驗，試圖從首部改編自國產遊戲的個別案例進行推論，以瞭解閱聽人接收跨媒介文本敘事的過程，在學術領域上，本研究除了應用「互文性」探討知情閱聽人對文本的解讀情形，也格外重視「互媒性」概念，進一步分析當文本的呈現方式經由跨媒介轉換之後，將如何影響知情閱聽人的解讀觀點。

在實務領域上，在此次訪談過程中，有受訪者提及對於改編的期待，會希望其在不偏離原作精神的基礎下，又能看見不一樣或是未知的內容，因此電玩遊戲改編電影的方向絕對不會只是遊戲 CG 動畫的串連，知情閱聽人更期待在其中看到導演跟編劇的想法與安排，可以如何運用互文與互媒性擴展知情閱聽人對故事世界的認識，而非僅限於玩家在遊戲中的遊玩路線。

本研究聚焦在「知情閱聽人」做討論，歸納其在消費動機、跨媒介經驗以及解讀層面的特殊之處，基於本研究的時間、財力等限制，此次並未對「不知情閱聽人」做訪談分析，同時也將「知情閱聽人」的身分限縮在「先玩過原作遊戲，再去看改編電影」的範圍內做討論，因此，本研究無法取得足夠的實證

資料就「知情」與「不知情」閱聽人之間的差異做比較式分析；此外，也因為本研究所選取的知情閱聽人都是先接觸遊戲原作，一段時間後才接觸到改編電影，在訪談過程中大部分表現出對原作有較高讚賞的態度，因此當閱聽人接觸原作與改編的次序相反，是否會出現不一樣的詮釋觀點或偏好，還有待之後研究發現。

在未來研究建議上，或許可以從以上提及的兩點切入，另外，本研究也在訪談中觀察到，電影作為比電玩更普遍的娛樂方式，其所能接觸到的受眾通常會比電玩遊戲更加廣泛，即便是當初在媒體曝光後具有極高討論度的獨立遊戲【返校】，大多數受到吸引而購買的對象仍屬平常就會瀏覽遊戲社群或相關情報的資深玩家，而這群知情閱聽人消費改編電影的動機便是本研究探討的重點之一；反之，另一群會受到改編電影的吸引，而進一步勾起接觸電玩意願的閱聽人，其所懷有的消費動機以及對文本的解讀立場，也是未來可觀察的方向。

參考文獻

- 王飛 (2015 年 9 月 30 日)。〈對話《憤怒的小鳥》聯合創始人：沒能成為第二家迪士尼的 Rovio，如何讓小鳥繼續騰飛？〉，《ifanr 愛範兒》。取自 https://www.ifanr.com/566931?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign
- 田哲榮、司徒懿譯 (2010)。《解析質性研究法與資料》，韋伯。(原書 David Silverman [2006]. Interpreting Qualitative Data.)
- 石安伶 (2012)。《雙重消費，多重愉悅—知情閱聽人消費小說改編電影之跨媒體愉悅經驗》。國立中正大學電訊傳播所碩士論文。
- 石安伶、李政忠 (2014)。〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒體愉悅經驗〉，《新聞學研究》。118: 1-53。
- 老爹談影 (2019 年 10 月 6 日)。〈【返校】「未來的命運，在過去裡」〉，《方格子 vocus》。取自 <https://vocus.cc/@ancyken/5d99e6d1fd89780001e12f99>
- 李長潔 (2013)。〈逾越的愉悅—《零》系列電玩遊戲的空間閱讀〉，《傳播研究與實踐》。3 (1) : 167-203。
- 李長潔 (2019 年 1 月 3 日)。〈[認真玩]電子遊戲敘事分析的方法論：Bogost 與 Jenkins 的視角〉。取自 <https://medium.com/@makcemmakcem/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E9%81%8A%E6%88%B2%E6%95%98%E4%BA%8B%E5%88%86%E6%9E%90%E7%9A%84%E6%96%B9%E6%B3%95%E8%AB%96-bogost%E8%88%87jenkins%E7%9A%84%E8%A6%96%E8%A7%92-92072e681f98>
- 阿 Lu (2017 年 06 月 22 日)。〈《返校》電影記者會發布主角將透過海選決定電影預計 2018 年上映〉，《巴哈姆特》。取自 <https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=148623>
- 周文凱 (2019 年 9 月 22 日)。【《返校》導演徐漢強專訪 (上)】重現白色恐怖校園抓人逼供 「該有什麼就放什麼」，《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190922gamedetention1/>
- 周文凱 (2019 年 9 月 22 日)。【《返校》導演徐漢強專訪 (下)】忠於原著精神擴展故事 別忘記那些追求自由的人們，《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190922gamedetention2/>
- 周文凱 (2019 年 9 月 27 日)。《返校》遊戲的兩個結局 導演在電影裡一併呈現，《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190927gamedetention/>
- 林雲秀譯 (2016)。《社會科學研究方法》，雙葉書廊。(原書 Earl Babbie [2016]. *The Practice of Social Research* 14/E.)

- 郭玲瑜 (2017)。《日本漫畫閱聽人閱聽人的跨媒介參與歷程初探—以改編動畫、日劇、真人電影為例》。國立中正大學電訊傳播所碩士論文。
- 唐美鳳 (2019 年 5 月)。〈Sony 設立製作部門將 PlayStation 遊戲改編電影〉，《unwire.hk》。取自 <https://unwire.hk/2019/05/21/sony-launches-studio-to-create-movies-out-of-playstation-games-itself/game-channel/>
- 陳向明 (2002)。《社會科學質的研究 14/E》，五南圖書出版。
- 陳芸芸譯 (2000)。《電視與社會》，韋伯文化。(原書 Abercrombie, N. [1996]. *Television and Society*. Cambridge, UK: Polity Press.)
- 陳佩筠 (2015)。〈把故事再說一次：翻譯與改編〉，《編譯論叢》。8 (2) : 31-56。
- 夏彤譯 (2017)。《電影即剪接：拍電影的教科書！教父剪接師告訴你：電影敘事、影像後製、音效設計的金獎級專業奧秘》，原點。(原書 Ondaatje, M., & Murch, W. [2004]. *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*. Knopf Publishing Group.)
- 翁煌德 (2020 年 2 月 24 日)。〈電玩電影改編的生與死〉，《ETtoday 新聞雲》。取自 <https://forum.ettoday.net/news/1652922>
- 徐漢強 (2019 年 9 月 20 日)。〈【導演手記】《返校》凝聚台灣人 不能忘記自由的代價〉，《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190919web001/>
- 娛樂頻道 (2016 年 6 月 9 日)。〈《魔獸：崛起》號召用新台幣嗆聲對手〉，《自由時報》。取自 <https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/1724455>
- 張玉佩 (2011)。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，19: 61-95。
- 許承強譯 (2003)。《大師談遊戲設計》，臺北市：上奇科技。(原書 Andrew Rollings & Ernest Adams [2003]. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, Indiana: New Riders.)
- 黃政淵譯 (2020)。《鏡頭的語言：情緒、象徵、潛文本，電影影像的 56 種敘事能力》，大家出版。(原書 Mercado, G. [2019]. *The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image*. Routledge.)
- 項貽斐 (2019 年 9 月 17 日)。〈白色恐怖下的悲劇 錯誤的不是愛情、是時代〉，《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190911insight014/>
- 傅凱羚 (2020 年 1 月 22 日)。〈編劇老實說：《返校》比鬼域解謎更燒腦的改編〉，《CATCHPLAY+》。取自 <https://www.catchplay.com/tw/ed-says-article-3433-rojzy4wp>
- 趙建歡 (2015)。《從數位遊戲改編談跨媒體敘事》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 廖家葆 (2019 年 5 月)。〈效法漫威？Sony 成立娛樂公司將旗下遊戲電影化〉，

- 《蘋果日報》。取自
<https://tw.appledaily.com/gadget/20190521/5P53PEVMR3L7GLXIF5UYHLRQBA/>
- 廖家葆 (2020 年 4 月 1 日)。〈獨立遊戲熱 新作大打台灣味 本土團隊參展年成長 13%〉，《蘋果日報》。取自
<https://tw.appledaily.com/lifestyle/20200401/Z6V6GVRROM4YPDFJECLJMRAXNY/>
- 鄭景雯 (2019 年 11 月 24 日)。〈返校得金馬獎改編劇本 徐漢強：過程有如地獄[影]〉，《中央通訊社》。取自
<https://www.cna.com.tw/news/firstnews/201911230214.aspx>
- 樓菟玲 (2017 年 06 月 22 日)。〈《返校》電影 2018 年上映 監製：白教官不會找馬英九演〉，《ETtoday 新聞雲》。取自
<https://game.ettoday.net/article/950750.htm>
- 賴玉釵 (2015 年 7 月)。〈圖像敘事之跨媒介轉述與閱聽人美感反應初探：以繪本改編動畫之「互媒」歷程為例〉。中華傳播學會，2015 年會，高雄市大樹區。
- 賴玉釵 (2018 年 6 月)。〈閱聽人跨媒介詮釋圖像敘事之美感傳播芻議：以繪本、iPad 互動電子繪本為例〉，《中華傳播學刊》。33: 181-215。
- 賴玉釵 (2018 年 10 月)。〈奇幻經典之跨媒介網絡建構及敘事策略初探：以《哈利波特》故事網絡為例〉，《新聞學研究》。137: 133-183。
- 賴玉釵 (2020 年 4 月)。〈閱聽人詮釋跨媒介角色之紀實支線歷程初探：以經典童話角色為例〉，《新聞學研究》。143: 55-111。
- 簡妙如、張貝雯譯 (1999)。《大眾傳播媒體新論》，韋伯文化。(原書 Taylor, L. & Willis, A. [1999]. *Media Studies: Texts, Institutions and Audiences*. Oxford: Blackwell.)
- 顏寧、黃詠光、吳欣隆譯 (2009)。《建構扎根理論》，五南圖書出版。(原書 Kathy Charmaz [2006]. *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*.)
- 顏寧譯 (2011)。《質性研究：設計與施作指南》，五南圖書出版。(原書 Sharan B. Merriam [2009]. *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*.)
- 蘇蘅 (2019)。《傳播研究方法新論》，雙葉書廊。
- BIOS monthly (2019 年 4 月 11 日)。〈《返校》不完美之必然——專訪徐漢強，與巨獸共存的日子〉，《BIOS monthly》。取自
<https://www.biosmonthly.com/article/10137>
- GEME 編輯團隊 (2017 年 4 月 14 日)。〈我們為什麼要談獨立遊戲〉，《香港 01》。取自
<https://www.hk01.com/%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%8B%95%E6%BC%A>

B/89703/%E6%88%91%E5%80%91%E7%82%BA%E4%BB%80%E9%BA%BC%E8%A6%81%E8%AB%87%E7%8D%A8%E7%AB%8B%E9%81%8A%E6%88%B2

TCS 臺灣傳播調查資料庫 (2020 年 12 月 28 日)。〈「你喜歡玩電玩嗎？」-電玩行為與性別關係初探〉。取自

http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/ResultsShow_detail.asp?RS_ID=119

Vermilion (2017 年 3 月 18 日)。〈名人觀點：遊戲改編電影為何總是爛翻天？〉，《電腦王》。取自 <https://www.techbang.com/posts/49836-hall-of-ideas-the-game-adaptation-of-the-film-why-bad-ride>

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular Communication*, 4(3), 203-211.

Allison, T. (2010). The world war II video game, adaptation, and postmodern history. *Literature/Film Quarterly*, 38(3), 183-193.

American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick, 244 F. 3d 572 (2001). Court of Appeals, 7th Circuit.
https://scholar.google.com/scholar_case?q=american+amusement+kendrick&hl=en&as_sdt=2,5&case=13025078069235542866&scilh=0

Andrew, D. (1980). The well-worn muse: Adaptation in film history and theory. In S.M. Conger & J.R. Welsh (eds.), *Narrative Strategies: Original Essays in Film and Prose Fiction* (pp. 9-17). West Illinois, USA: Macomb.

Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325.

Ardévol, E., Roig, A., Cornelio, G. S., Pagès, R., & Alsina, P. (2006). Game pleasures and media practices. In 9th Bi-Annual Conference. Bristol, UK.

Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *Cognitive Technology*, 14(2): 5-15. Print.

Ben S. Bunting, JR. (2013). Game-to-film adaptation and how prince of persia: The sands of time negotiates the difference between player and audience. In Papazian, Gretchen & Sommers, Joseph Michael (eds.), *Game on, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. (pp. 65-76). Jefferson, USA: McFarland & Company, Inc.

Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. In K. Salen (eds.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 117-140). Cambridge, MA: The MIT Press.

Burke, L. (2012). 'Superman in Green': An audience study of comic book film

- adaptations Thor and Green Lantern. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, 9(2), 97-119.
- Bowen Research (2005). Can Videogames Make You Cry?
<https://www.bowenresearch.com/game-informer-article.php>
- Carson, D. (2000.03.01). Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry,
https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York, NY: Cornell University Press.
- Collins, K. (2011.09). Making gamers cry: Mirror neurons and embodied interaction with game sound. *Proceedings of the 6th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*. Coimbra, Portugal. New York: ACM. Print.
- Culler, J. (1975). *Structural Poetics: Structuralism, linguistics, and The Study of Literature*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, J. H., & Tosca, S. P., (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Elleström, L. (2014). *Media Transformation the Transfer of Media Characteristics among Media*. Basingstoke: Palgrave Pivot.
- Elleström, L. (2017). Adaptation and intermediality. In Thomas Leitch (eds.), *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Elkington, T. (2008). Too many cooks: Media convergence and self-defeating adaptations. In Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 213-235). UK: Routledge.
- Elliott, K. (2003). *Rethinking The Novel /Film Debate*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Fernández-Vara, C. (2011, Jan). Game spaces speak volumes: Indexical storytelling. *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, DiGRA/Utrecht School of the Arts*.
- Fernandez-Vara, C. (2016). The inescapable intertextuality of blade runner: The video game. In Christophe Duret & Christian-Marie Pons (eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (pp. 22-38). US: IGI Global.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. London: Routledge.
- Flanagan, K. M. (2017). Videogame adaptation. In Thomas Leitch (eds.), *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford, UK: Oxford University Press.

- Freeman, D. (2004). *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. US: New Riders.
- Geraghty, C. (2009). Foregrounding the media: *Atonement* (2007) as an adaptation. *Adaptation*, 2(2), 91-109.
- González-Sánchez, Padilla-Zea & Gutiérrez (2009). From usability to playability: Introduction to player-centred video game development process. *International Conference on Human Centered Design, Human Centered Design*, 65-74.
- Hancock, H. (2002.04.02). Better game design through cutscenes, https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php?page=2
- Harrer, S. (2019). *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Transcript Verlag.
- Hoffmann, J. (2006). "Play it again, Sam". A differentiating view on repeated exposure to narrative content in media. *Communications*, 31(3), 389-403.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. London, UK: Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). Cambridge, UK: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Juul, J. (2001.4.17). A clash between game and narrative. <https://www.jesperjuul.net/thesis/>
- Jones, M. (2009). *Found in Translation: Structural and Cognitive Aspects of the Adaptation of Comic Art to Film*. Saarbrücken, Germany: VDM Verlag Dr. Müller.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In Marinka Copier & Joost Raessens (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30-45). Utrecht: Utrecht University.
- King, G., & Krzywinska, T. (2002). Introduction: cinema/videogames/interfaces. In King, Geoff & Krzywinska, Tanya (eds.), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces* (pp. 1-32). London, UK: Wallflower Press.
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *The Journal of Media Practice*, 6(3), 167-178.
- Kitzinger, C. (2004). 'Feminist approaches', in C. Seale, G. Gobo, J. Gubrium & D. Silverman (eds.), *Qualitative Research Practice*. London: Sage.
- Lay, S. (2007). Audiences across the divide: Game to film adaptation and the case of Resident Evil. *Participations*, 4(2).
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-*

- centered approach for creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Elsevier.
- Lindley, C. (2002). The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling. In CGDC Conf, Computer Science.
- Liu, Xi & Cong Yao (2019). Media transformation and film literature adaptation taking the novel and movie "Lust, Caution" as an example. *Proceedings of the 4th International Conference on Contemporary Education, Social Sciences and Humanities (ICCESSH 2019)*. Paris: Atlantis Press.
- Lukas, S. A. (2010). Horror video game remakes and the question of medium: remaking doom, Silent Hill, and Resident Evil. In John Marmysz (eds.), *Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade* (pp. 221-242). Lexington Books.
- Mack, J. (2016). Evoking interactivity: Film and videogame intermediality since the 1980s. *Adaptation*, 9(1), 98-112.
- Majewski, J. (2003). Theorising video game narrative. *School of Humanities & Social Sciences*. Bond University.
- Malliet, S. (2007.08). Adapting the principles of ludology to the method of video game content analysis. *The International Journal of Computer Game Research*, 7(1). <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of Interactive Marketing*, 27(3), 141-157.
- Marciniak, M. (2007). The appeal of literature-to-film adaptations. *Lingua ac Communitas*, 17, 59-67.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- Meikle, K. (2017). Adaptation and interactivity. In Thomas Leitch (eds.), *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Mekler, D., Ioanna Iacovides & Ayumi Bopp (2018). "A game that makes you question..." Exploring the role of reflection for the player experience. CHI PLAY '18: Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 18, 315-327.
- Moore, M. R. (2010). Adaptation and new media. *Adaptation* 3(2):179-192.
- Newman, J. (2002.09.23). The myth of the ergodic videogame. *The International Journal of Computer Game Research*, 2(1). <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- Nitsche, M. (2009). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. MIT Press, Cambridge.

- Pearce, C. (2004). Towards a game theory of game. In Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 143-153). Cambridge, UK: The MIT Press.
- Pop, D. (2019). The gamification of cinema and the cinematization of games. In Niklas Salmose & Lars Elleström (eds.), *Transmediations: Communication Across Media Borders* (pp. 62-82). Abingdon, UK: Routledge.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités*, 6(automne), 43-46.
- Rajewsky, I. O. (2010). Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In Lars Elleström (ed.), *Media Borders, Multimodality, and Intermediality* (pp. 51-68). New York: Palgrave Macmillan.
- Ribeiro, G, Katja, R., Maximilian, A., Thomas T., & Nacke, L. E. (2020). Game atmosphere: Effects of audiovisual thematic cohesion on player experience and psychophysiology. *CHI PLAY '20: Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 107-119.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, UK: The MIT Press.
- Sawyer, B., Dunne, A., & Berg, T. (1998). *Game Developer's Marketplace*. Arizona: The Coriolis Group, Inc.
- Schiff, J. (2012). Reading and writing on screen: Cinematic adaptations of McEwan's *Atonement* and Cunningham's *The Hours*. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 53(2), 164-173.
- Schröter, F. & Jan-Noël Thon (2014). Video game characters theory and analysis. *Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40-77.
- Smethurst, T., & Craps, S. (2015). Playing with trauma: Interactivity, empathy, and complicity in the Walking Dead video game. *Games and Culture*, 10(3), 269-290.
- Smith, H. & Worch, M. (2010, Mar). What happened here? Environmental storytelling. lecture given at the Game Developers Conference, San Francisco, CA.
- Sood, S. (2002). Audience involvement and entertainment-education. *Communication Theory*, 12(2), 153-172.
- Stam, R. (2000). Beyond fidelity: The dialogics of adaptation. In Naremore, James (eds.), *Film Adaptation* (pp.54-76). New Brunswick: Rutgers.
- Stobart, D. (2018). Adaptation and new media: Establishing the videogame as an adaptive medium. In Dennis Cutchins, Katja Krebs & Eckart Voigts (eds.), *The Routledge Companion to Adaptation* (pp. 382-389). Abingdon, UK: Routledge.
- Stopel, B. (2019). On Botched Cinematic Transformations of Video Games. In David

- Callahan & Anthony Barker (eds.), *Body and Text: Cultural Transformations in New Media Environments* (pp. 173-190). Springer.
- Tan, M. & Wee, L. T. (2002). Vision and virtuality: The construction of narrative space in film and computer games. In King, Geoff & Krzywinska, Tanya (eds.), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces* (pp. 98-109). London, UK: Wallflower Press.
- Randall, N. (2017). Source as paratext: Videogame adaptations and the question of fidelity. In Miller, Carolyn R. & Kelly, Ashley R. (eds.), *Emerging Genres in New Media Environments* (pp. 171-185). London, UK: Palgrave Macmillan.
- Rouse, R. (1999). What's your perspective? *Computer Graphics*, 33(3): 9-12.
- Rousse, T. (2012.05.19). On ruining dear Esther. From oh no! Video Games!
<http://ludist.com/?p=388>
- Ryan, Marie-Laure (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Thomas B. (2018) 。〈 6 of the worst video game movie adaptations ranked 〉 ,
 《EXP.GG》 。 取自 <https://exp.gg/en/exp-original-en/60329>
- Walther, B. K. (2004, Aug). Cinematography and ludology: In search of a ludodography. Paper presented at the Fame Approaches / Spil-veje, Papers from spilforskning, dk conference, University of Southern Denmark.
- Wassermann, J. (2017). A debt repaid. Shout-out to videogame adaptations. *International Journal of Film and Media Arts*, 1(2), 54-67.
- Wasserman, J. A., & Jaime Banks (2019). The big screen treatment: Gratifications sought in game-to-film transmedia consumption. *Poetics*, 73, 72-83.
- Wesp, E. (2014). A too-coherent world: Game studies and the myth of “narrative” media. *The International Journal of Computer Game Research*, 14(2).
<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>
- Wolf, W. (2005). Intermediality. In D. Herman, M., Jahn & M, Ryan (Eds). *The Routledge encyclopedia of narrative theory* (pp. 252-256). London: Routledge.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 154-163). London, UK: The MIT Press.