

影游融合、互文拼贴与新瓶旧酒 ——史蒂文·斯皮尔伯格《头号玩家》影评

王宇哲

(北京大学 化学与分子工程学院 北京 100871)

史蒂文·斯皮尔伯格 2018 年的电影《头号玩家》(Ready Player One)改编自美国作家恩斯特·克莱恩 2011 年的同名小说,一经上映便在全球引发了观影热潮,获得 5.82 亿美元的总票房,豆瓣评分高达 8.7 分,实现了票房和口碑的双赢。《头号玩家》是电影与游戏跨媒介深度融合的典范之作,将角色扮演游戏(Role Playing Game, RPG)的游玩范式与好莱坞传统的“小人物经由努力创造奇迹”的叙事套路紧密结合,在电影的视觉呈现中加入了大量的游戏、电影、动漫等亚文化元素作为“彩蛋”,使得《头号玩家》成为了一部具有强烈的时代性和“元宇宙”指涉的现象级电影。然而,《头号玩家》另一方面也用大量的“彩蛋”和“梗”把观者的注意力从真实存在的时代症结上移开,喧闹的表象下缺少一个值得深入咀嚼的坚实内核,是一部典型的“新瓶装旧酒”的好莱坞式商业片。本文结合笔者自身的观影体验,对《头号玩家》的上述特征加以简要的指认和阐发。

一、影游融合:银幕上的角色扮演游戏和“元宇宙”

21 世纪的数码转型对人类文化和人类社会产生了全面的冲击、影像和重构,电子游戏逐渐成为当下最值得关注的、具有主导性的流行文化形态,而《头号玩家》把作为电子游戏的重要类型的 RPG 搬上了银幕,在情节发展和叙事逻辑等方面都有着鲜明的电子游戏特性。

《头号玩家》的背景设定在 2045 年的美国,此时地球大多数地区变为贫民窟,生活无望的人们把绝大部分时间投入到虚拟现实游戏世界“绿洲”(OASIS)中,试图寻找游戏创始者詹姆斯·哈利迪(James Halliday)去世前藏在游戏某处的彩蛋,以期获得找到彩蛋的巨额奖励,包括“绿洲”的经营权。这群寻猎彩蛋的人被称作“猎蛋客”(Gunters),而以诺兰·索伦托(Nolan Sorrento)作为 CEO 的、哈利迪的敌对厂商 IOI 更是召集一大批契约劳工执行寻找彩蛋的任务。主角韦德·瓦兹(Wade Watts)生活在俄亥俄州哥伦布市由拖车楼组成的叠屋区,以“帕西瓦尔”(Parzival)为“绿洲”中的虚拟角色,在敌人 IOI 的追杀下,与“绿洲”游戏中的角色阿尔忒弥斯(影片中现实世界的萨曼珊·库克 Samantha Cooke)、艾奇、大东、修共同经历一次次的考验、逐步接近“绿洲”游戏中的三枚彩蛋,最终在与 IOI 的对抗中获得胜利,取得了“绿洲”的所有权。韦德决定让“绿洲”每周关闭两天,以使得人们在现实世界中投入更多的时间,而韦德也与萨曼珊在影片的最后坠入爱河。

可以看出,《头号玩家》虽然仍然是一个在现实世界的语境下讲述的故事,但其叙事本身具有强烈的电子游戏特色,正是这种特性缝合了电影中虚拟世界“绿洲”中的情节与发生在 2045 年的现实世界中的情节,使得两者间本来应当具有的矛盾悄然消弭、不再对观者造成挑战。具体而言,《头号玩家》的整体设定是电子游戏式的:对于 2045 年美国的社会环境不作过多的介绍、主角没有太多与真实环境的交互,而影片甫一开始就设定了形象单一的主要人物、最大反派和明晰的任务目标,这与其说是电影艺术的特性,不如说是电子游戏或 RPG 的典型特征,整个世界观扁平化、简单化,角色行为具有高度的目的性。而影片的情节走向也是电子游戏式

的：韦德及其同伴不断“打怪升级”，面临着虚拟世界和现实世界中双重的、难度逐渐提高的挑战，而又有惊无险地逐一通过各个关卡，最终击败虚拟世界和现实世界中的最大BOSS，这种设定是电子游戏中基本的关卡设计准则。

某种意义上，《头号玩家》正是时下所谓“元宇宙”的视觉呈现。元宇宙基于互联网而生，是与现实世界相互打通、平行存在、映射现实世界又独立于现实世界的虚拟世界，而影片中的“绿洲”正是这样的“元宇宙”的直观表现。《头号玩家》高度熟练地应用CG技术，创设出一个令人信服的虚拟现实（Virtual Reality, VR）世界，通过高度技术性的镜头运动具体而微地展现这个虚拟世界的种种细节，而韦德的曼哈顿赛车比赛等电影情节中创设了极端丰富而绚丽的场景架构，承袭了好莱坞电影工业一贯的奇观电影传统，把电子游戏对虚拟世界真实可信的架构最大程度地搬上银幕，这正体现了《头号玩家》在影游融合方面的卓绝努力。

二、互文拼贴：后现代思潮下的致敬与变奏

《头号玩家》引人注目的重要特点之一便是其大量的“彩蛋”，国内国外的大量电影爱好者制作了《头号玩家》中的“彩蛋大全”，据统计近150处。这些彩蛋一方面是对观众投其所好、对20世纪80年代的亚文化予以致敬，另一方面也拓展了影片的表意空间、形成了后现代主义的互文关系。

《头号玩家》中的彩蛋不仅数目繁多，而且涵盖了极为广泛的领域，致敬了大量20世纪80年代的亚文化，一定程度上解释了《头号玩家》全球范围的惊人热度和在商业层面上的巨大成功。例如，在摇滚乐方面，影片开头以范·海伦（Van Halen）的名曲 *Jump* 引入对于影片世界观的介绍，韦德第一次遇见萨曼珊时后者所穿的T恤印有著名摇滚乐队Joy Division专辑 *Unknown Pleasure* 的封面；在电影方面，韦德一行人在第二关的闯关经历直接复刻了《闪灵》的著名场景，而结尾的“玫瑰花蕾”则显然出自《公民凯恩》；而在游戏和动漫方面的致敬则更数不胜数，涵盖了我的世界、光环、机动战士高达、守望先锋等大量电子游戏及动漫知名IP。斯皮尔伯格精心选取的彩蛋覆盖了各个年龄段的观影群体，使得不同身份的观众都能够从影片中指认自己所熟悉的元素，是商业上极为成功的拍摄策略。

另一方面，《头号玩家》中不同“彩蛋”的互文拼贴也是后现代思潮的鲜明体现。后现代主义者刻意与精英式写作形成区隔，通过号称自己是拼贴的而与后者的纯正性、原创性加以区别，从而形成某种奇特的戏仿效果，产生与其所拼贴的原作完全不同的全新表达。正如著名的文学评论家朱利安·克莉丝蒂瓦所指出的，任何作品都建立在互文性的前提上，而以《头号玩家》为代表的后现代主义创作将这样的互文性尽可能放大，从而进一步拓展了影片的表意空间，建构出超越影片故事本身的叙事维度。

三、新瓶旧酒：好莱坞叙事套路的“结构性空白”

正如前文所述，《头号玩家》的情节叙事具有强烈的电子游戏特性，而这种情节简单化、人物扁平化、矛盾冲突幼稚化的特性某种意义上也根属于好莱坞最经典的叙事套路。换言之，《头号玩家》的设定极为现代，但其故事内核是简单而传统的。某种意义上，《头号玩家》与古老的民谣故事别无二致，“三把钥匙”“三个谜题”的叙事逻辑被套上了“元宇宙”“虚拟现实”的外衣，但前现代的叙事范式并不能为当下的社会议题提供有建设性的解决方案。

具体而言，当我们深入分析《头号玩家》的世界观建构，可以明晰地感受到真实的社会问题在影片呈现中细节层面的刻意缺失：开头的叠屋区在结尾仍然耸立，虽然结尾的仰拍镜头似乎给予观看者以希望，但在影片结尾“好人胜利”所带来的虚幻的热情散去后，可以显明地意

识到影片开头的社会问题都未曾解决，贫困、苦难与阶层分化仍然不曾改善，而唯一的变化是“绿洲”换了一个所有者、而这个所有者给出的拯救世界的方案是令人不免失笑的“每周关闭绿洲两天”。这种深层次的矛盾来源于赛博朋克题材本身固有的、对于社会问题的指涉，而好莱坞电影叙事的局限性使其无法对该层次加以呈现，这种割裂使得《头号玩家》成为一部“新瓶装旧酒”之作，具有内禀的结构性缺陷。

著名的后结构主义哲学家阿尔都塞的意识形态批评中，一个重要的概念是所谓的“症候阅读”，我们在观看电影作品时不仅需要关注作品“说了什么”，更要关注作品“没说什么”，在这种沉默、失语和省略中，最能够清晰地看出意识形态的存在。具体而言，这些没有被说出的“结构性空白”反映着作者认为或设定为约定俗成、不言自明的前提，这些前提被认作理所当然，正是意识形态作用的直接结果。而在《头号玩家》的实例中，对于现实问题解决力的缺失正是这样的“结构性空白”，这种空白反映着当下的意识形态。《头号玩家》的叙事与“元宇宙”的概念高度同构，我们不妨回到“元宇宙”诞生之处分析被隐去的社会现实层次。“元宇宙”一词诞生于尼尔·史蒂文森1992年的科幻小说《雪崩》，这部小说被认为是一部典型的赛博朋克小说，而赛博朋克世界观的基本特征是“high tech, low life”，五光十色的霓虹灯下是贫富分化严重、阶级差异巨大的反乌托邦的世界。但随着20世纪革命叙事退潮，21世纪关于赛博朋克的想象大多偏向于银翼杀手式的独特美学风格建构，而赛博朋克题材背后最为关键的社会问题常常被隐去。《头号玩家》的叙事逻辑正是一个虚拟现实世界光鲜亮丽的、童话般的一面，而作为一个好莱坞体制内的导演，斯皮尔伯格终究没有迈出向现实层次探询的一步。

四、结语

《头号玩家》是一部颇具矛盾的电影。一方面，《头号玩家》是电影与游戏跨媒介融合的成功之作，在电影中融入了大量的游戏、电影、动漫等亚文化元素作为“彩蛋”，使之成为了一部具有强烈的时代性的现象级电影。另一方面，《头号玩家》也用大量的“彩蛋”和“梗”把观者的注意力从真实存在的时代症结上移开，可称为是一部“新瓶装旧酒”的好莱坞式商业片。而当下的社会现实和“元宇宙”、虚拟现实等现代科技如何在电影艺术中恰如其分地融合、形成全新的叙事模式，仍亟待广大电影拍摄者的进一步探索。

参考文献:

- [1] 李彬.从《头号玩家》谈“英雄之旅”的剧作模式与叙事能量[J].当代电影,2018(10):37-43.
- [2] 陈旭光,李黎明.从《头号玩家》看影游深度融合的电影实践及其审美趋势[J].中国文艺评论,2018(07):101-109.
- [3] 张志秀.从《超级马里奥兄弟》到《头号玩家》——游戏改编电影的创作趋向与审美流变[J].当代电影,2018(08):122-124.
- [4] 黄琼.后现代表征视野中的《头号玩家》[J].电影文学,2018(14):145-147.
- [5] 闵媛春.《头号玩家》:电影数字技术的美学革命[J].电影文学,2018(18):61-64.
- [6] 范倍.《头号玩家》的体验悖谬:成功的数据库电影或失败的“未来预言”[J].电影艺术,2018(03):78-81.
- [7] 陈静.游戏类型片《头号玩家》的互文性分析[J].视听,2018(10):72-74.
- [8] 郝蕊.媒介融合视域下科幻电影的沉浸传播、符号重构与媒介批判——以《头号玩家》为例[J].电影新作,2018(05):44-48.