

doi:10.3969/j.issn.1674-117X.2020.06.005

主体意识的凸显：互动剧的认知传播机制研究

——以《最后的搬山道人》为例

吕 菁

(贵州师范学院 文学与传媒学院, 贵州 贵阳 550018)

摘 要: 互动剧是在互动技术发展基础之上形成的介于游戏和视频之间的新型影视剧类型, 传受主体在互动剧的传播过程中, 呈现出与传统影视剧不同的认知传播特点, 其主要包括: 传播主体主导传播策略, 传播主体保留全知者身份; 接受主体解码意识即时呈现, 接受主体对完型的期待; 传受主体在认知基模的影响下互动, 用户在不同的媒介情境中跨越。未来互动剧将在技术发展的基础上, 进一步淡化拟像环境与真实环境的边界, 以迎合受众认知需求, 开辟新的市场领域。

关键词: 互动剧; 认知传播; 传受主体; 拟像环境

中图分类号: G206

文献标志码: A

文章编号: 1674-117X(2020)06-0032-07

引用格式: 吕 菁. 主体意识的凸显: 互动剧的认知传播机制研究: 以《最后的搬山道人》为例 [J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2020, 25(6): 32-38.

Highlights of Subject Consciousness: Research on Cognitive Communication Mechanism of Interactive Drama: Take *The Last King of Banshan Taoist* as an Example

Lü Jing

(School of Culture and Media, Guizhou Education University, Guiyang 550018, China)

Abstract: Interactive drama is a new type of film and television drama formed between games and videos on the basis of the development of interactive technology. During the communication process of interactive drama, the recipients show different cognitive communication characteristics from traditional film and television dramas, which mainly include: the communication subject dominates the communication strategy, and the communication subject retains the omniscient identity; The receiving subject's decoding consciousness is presented immediately, and under the influence of cognitive paradigm, recipients interact and users span in different media situations. On the basis of technological development, the future interactive drama will further dilute the boundary between the simulated environment and the real environment, so as to meet the cognitive needs of the audience and open up new market areas.

收稿日期: 2020-10-20

基金项目: 教育部省级一流专业“贵州师范学院广播电视学”(教高厅函[2019]46号)

作者简介: 吕 菁(1985—), 女, 贵州贵阳人, 贵州师范学院副教授, 研究方向为影视传播、广告传播。

Keywords: Interactive drama; cognitive communication; subjects of transmission and reception; simulacrum environment

互动剧是在互动技术发展基础上，结合游戏与影视之特色所产生的新型影视剧类型。“互动剧是一种用户能‘玩’的交互式网络视频，是一种游戏化的视频，或者说视频化的游戏。用户在观看互动剧时，每触发一个情节点，都需要通过点击视频播放器内的选项按钮，来‘选择’剧情的走向。”^[1]

近年来，腾讯视频率先在国内互动剧领域进行了尝试，其于2017年11月推出的国内首部武侠互动剧《忘忧镇》，2019年1月推出的国内首部探险互动剧《古董局中局之佛头起源》，都受到不少受众的好评。随后，芒果TV、爱奇艺、优酷等视频网站也不约而同地加入到互动剧内容的供应中来，国内互动剧呈现出良好的发展势头。

随着互动技术的进步、制作经验的积累、受众反馈的增加，腾讯视频不断加强互动剧内容的供给，其播出的互动剧质量也迅速提升。2020年4月8日，互动剧《最后的搬山道人》作为网剧《龙岭迷窟》的衍生剧，同期上线腾讯视频。该剧与《龙岭迷窟》《怒晴湘西》等同属于盗墓小说《鬼吹灯》改编的系列网剧。作为当下热门IP，《鬼吹灯》小说与其改编的网剧都有比较稳定的受众群体。

《最后的搬山道人》是该系列作品首次的互动化制作，截至2020年8月26日，其在腾讯视频中已获7648.6万次播放量，腾讯评分9.0，豆瓣评分8.2，成绩不俗。

与以往国内互动剧相比，《最后的搬山道人》沿用了易于互动、刺激感强烈的探险类互动剧题材，以加深受众的体验。内容上，《最后的搬山道人》延续了《怒晴湘西》的剧情，讲述了搬山魁首鹧鸪哨在湘阴瓶山寻珠失败后，辗转获得新线索，拜“摸金校尉”了尘为师，并在其帮助之下勇闯西夏黑水城，继续寻找雩尘珠，以破解族人遭受的千年诅咒的故事。这部分内容属网剧《龙岭迷窟》的支线内容，其在《龙岭迷窟》的剧情中是寻而不得、英雄惜败的悲剧结局。在《最后的搬山道人》中，制作者将这部分内容扩展为6集，对应6个章节，并设计了“梦、命、灭、空、冷、真”等6

种不同结局的版本。

一 互动剧的认知传播机制分析：主体意识的凸显

从哲学层面而言，笛卡尔的“我思故我在”一说，强调了“我”作为主体的重要性。笛卡尔认为，认识必须有主体，没有主体的认识将无从谈起^[2]。基于对“人”之重要性的哲学考量，融合认知心理学、社会学、人类学、符号学和传播学等多学科知识的认知传播学，作为一门新兴交叉学科，将作为主体的人的认知变化作为传播过程研究中的重点来观照。认知传播学中的主体包括传者，也包括受者，传受双方的认知融合于传播各个环节中，认知传播学试图从更深的层次探索传播的内在动因。

与传统传播学中传播者与受传者两个概念之间泾渭分明之不同，在认知传播学的传播流程中，传播主体与接受主体被统合于“人”这一本原概念之中。随着媒介技术的发展，传与受的界限被不断打破，信息的流动和位移不再是认知传播学关注的重心。在认知传播学视域中，作为主体的人的意识在传受之间相互渗透、交融，并对应特定的媒介形态，呈现出新的特点。与之对应，在互动剧传播流程中，传播主体与接受主体亦分别呈现出不同的特点。

（一）传播主体

1. 主导传播策略

“传播需要一定的策略，而策略的主导是传播主体。在一个认知传播过程中，传播策略主要表现为符码与媒介的动态组合能力。”^{[3]94}在互动剧传播策略制定过程中，传播主体的主导地位依然是显著的。

在符码组合策略上，网剧《龙岭迷窟》表现为小说的还原度与视觉化符码系统为接受主体带来的感官体验相结合，而《最后的搬山道人》则是在小说与改编网剧的基础之上，通过对游戏环节的设置、情节发展的支线选择进行符号构建，用更碎片化的声画单元、更紧凑简短的情节叙事把

信息传送给接受主体。两种不同的符码组合策略塑造出不同的信息形态,形成了不同的观剧期待和传播体验。

另外,传播主体对于影片的选择何种播出媒介具有决定权,例如,其可决定是通过大屏还是小屏呈现作品、如何进行交互设计等。对此,传播主体需根据影片特点、媒介技术和市场接受度等多方面因素进行综合考量后作出决定。以《最后的搬山道人》为例,该剧是通过腾讯视频 App 在手机媒体上播出的。“手机等移动终端是一种高度个人化、流动性强的媒介,画面的选择要直接、新颖、有创造性才能获得认可,且适用碎片化、高度跳跃的画面组合传播形式。”^{[4]84}正因为此,使得基于手机进行传播的互动剧相比早期在影院中以少数服从多数原则进行剧情选择的互动电影,更能彰显接受主体的个性,也更适宜以片段性跳跃方式进行传播。这是网络互动剧成功的先决条件。利用手机操作 App,是高效实现个人化观影体验的媒介解决路径。有条件的用户,也可以利用手机投屏至电视等大屏幕,实现多人观影,不过,互动界面的操作权只能掌握在一名用户手中。当然,这也并非互动剧的终极观影形态,事实上,手机屏幕小的天然缺陷势必影响受众的投入程度。将来 4D 电影,配备 VR 眼镜、座椅等各种设备,能够模拟影片场景的状态,使受众获得类似游戏的体验,这会让互动剧获得更丰富的媒介支持。概言之,传播主体对媒介的认知高度和把握程度,将深刻影响互动影片的传播效果。

2. 保留全知者身份

传统影视剧作品内容、叙事均是由以编剧、导演、演员为主的传播主体设定的,传播者对文本的把握是全知的。在《最后的搬山道人》中,虽然接受主体的自主选择性相比以往的互动剧有了一定的提升,但其依然只是在传播主体提前设定好的树状叙事结构中进行有限的探索,其无论走到 6 种结局中的哪一种结局,都还是在传播主体的已知范围内,传播主体让渡的只是影片叙事和内容的唯一性,而并未出让全知者的身份。接受主体如何选择,不会走出传播主体的认知范围。同为传播主体,互动剧的编剧、导演、主创人员与游戏设计者有较大的区别,大型游戏给予玩家的自由度更大。在游戏中,即便有基本的情节设计,

每个玩家的成就等级还是与自己在游戏中付出的努力和表现出的水平呈正相关关系,而玩家之间的交互随机性,也使得大型游戏的情节发展呈现出更加多变的特征。未来,互动剧与游戏之间的衔接会更加紧密,传播主体的全知者的身份可能会随着主导性和选择权的逐步让渡而减弱。

当然,传播主体的自主性和全知者身份也并不意味着其能垄断影片的意义空间。《最后的搬山道人》作为互动剧的重要吸引力在于其情节的树状结构能导向不同的结局,其开放性、多样性特点能吸引受众参与其中。编剧、导演、演员等传播主体在创造影片文本的过程中,既要体现自我认知的主导性,又要考虑到接受主体的认知基模,所以,互动剧传播主体的自我认知主导性并非是完全没有限制的。

(二) 接受主体

1. 解码立场的即时呈现

“霍尔根据葛兰西的霸权理论提出编码/解码理论,确立了受众的本体地位。所谓‘编码’是指信息传播者将所传递的讯息、意图与观点,转化为具有特定规则的代码。而‘解码’则是信息接收者,将上述代码按特定规则进行解读。受众的知识结构、社会地位、解码语境与传播者的关系不同,会导致他们对传播内容作出不同的解码。一般存在三种不同的解码方式:统治-霸权立场、协商立场和对立立场。”^[4]

在统治-霸权立场之下的接受主体,对影像内容的涵义完全理解,认同并接受其编码规则;协商立场下的接受主体对影像作品的看法中包含着相容和对抗的双重因素,其既部分认同主导符码的地位,又充分考虑了自身的知识背景、心理需求和观看感受(认知基模)等;而对抗立场之下的接受主体则完全排斥主导符码的霸权,以一种完全相反的方式去解码信息。

虽说在任何的影像立场解读过程中,这三种立场可能并存于不同的接受主体之中,但其表现的方式是间接的,表现的时间是延迟的。例如,受众的解码立场在视频制作技术逐渐普及化的今天,表现为各种用户自制视频的存在,大量趣缘群体聚集在类似哔哩哔哩、豆瓣、微博超话等网络空间,遵循“刺点”式聚焦原则,实现认知聚合与重构,对原始影视作品进行二度创作。这些用户自制视

频就是接受主体解码立场的可视化结果。在这些自制视频中，同一个人物可出现数种不同的命运走向，故事的基调也可能发生本质性的改变，制作者甚至直接将人物套入其他故事中，创造出一种全新的情境，实现逆向编码；不过，这些操作和立场的表现都是在观影过程完成之后实现的。而在互动剧中，接受主体的立场表现则是即时反馈的，故事线索的选择也是有限的。

接受主体在《最后的搬山道人》互动剧的解码过程中，可以表现为如下三种立场。

(1) 统治 - 霸权：接受主体认同传播主体的编码框架，接受主导意识形态；在互动中较少使用自主权；在默认状态下接受系统选择的结局之路并认同其合理性。这种解码立场获得的观影感受与《龙岭迷窟》最为接近。

(2) 协商立场：接受主体与传播主体处于矛盾和协商状态。例如接受主体认同剧中对鹧鸪哨超凡能力和性格的设定，但不愿接受其悲剧性的命运结局。

(3) 对立立场：接受主体直接识破编码意图——传播主体对搬山寻珠故事的悲剧设定，不过是为了加强故事的厚度与崇高感，鹧鸪哨的注定失败也是为后面胡八一、Shirley 杨等人物和情节的出现留下伏笔。从对立立场出发，接受主体直接否定传播主体的编码意图，从根本上改变故事的走向、改写人物的命运。

《最后的搬山道人》作为互动剧存在的重要意义之一就是在《龙岭迷窟》的编码规则之外，为受众解码创造了协商的空间。受众的每一次选择，要么会影响鹧鸪哨的性格设定，要么会影响故事结局。这样，人物执念的深浅与情节选项的交叉，就导致了不同版本的结局。这些结局，有的延续了《龙岭迷窟》中的悲剧性；有的则出现意想不到的新情况；有的满足了受众对圆满结局的渴望；还有的出现了解构主义的无厘头情节，其降低了原作的悲剧性，增强了喜剧色彩。

互动剧的存在，可以视为传播主体对部分编码权力的让渡，也是受众协商立场的实现，甚至可以说是其对立立场的实现。受众每一次的选择，导向不同的结果；其随着情节的推进逐步呈现时，在必然中带着偶然，充满了未知的新鲜体验。受众在选择过程中影响了人物的性格呈现，但并不

能提前打开上帝视角，预知选择背后导向的结果，这与趣缘群体自主剪辑改编视频相区别——趣缘群体用户自创视频以特定结局为导向，重塑故事脉络，接受主体拥有极大的编码自主权。趣缘群体用户自创视频与原始视频的传播主体几乎不产生交集，而互动剧则是传播主体与接受主体相互妥协、相互协商的产物，是接受主体解码立场的即时呈现，其意味着接受主体的主体意识不断得到传播主体的重视和肯定。

2. 完型的期待

“格式塔心理学派认为：个体有完整的需要。即使人们接受的信息刺激是不完整的，他们也倾向于将他们组织成完整的，他们会有意识或潜意识地填补空缺部分。”^{[3][109]} 个体这种对于完整的需要，不仅体现在有形事物之上，也投射在对各种无形事物的看法和感受中，其可以理解为人类天性中对完满的期待。对影视作品而言，戛然而止的故事，未能完成的使命，未能达成的目标，等等，所有情节中的不完美处，都会对接受主体的完型期待带来冲击，导致其一定程度的认知失调。

在《龙岭迷窟》中，搬山魁首鹧鸪哨的故事内容，属于支线情节，篇幅短小。网友对于鹧鸪哨的人物评价是“美强惨”。剧中对鹧鸪哨悲惨身世命运的刻画，打破了格式塔心理学中所指的个体对完整性的期待。未完成的使命，未圆满的情感，因救人而憾失手臂导致的肢体残缺，无处不在提示着缺憾和不圆满。原剧让受众在不完整的信息刺激之下，产生遗憾、心痛、期待、探寻等认知印象，其强烈程度，加深了受众对剧作和人物的理解与体验，也引发了一波关于剧情的讨论。这样，接受主体受到完型心理的驱使，更想发挥想象力去填补影片留下的缺憾和空白。

正是充斥网剧《龙岭迷窟》中的各种不圆满、不完整，进一步刺激了接受主体想要在互动剧《最后的搬山道人》中弥补遗憾的观影动机。如此，接受主体在观看互动剧的过程中就有了几种典型心态：一种是根据第一印象选出什么结局，就认同哪种结局；一种是不断尝试，直到选出自己满意的结局才认同哪种结局。如根据网友评论，寻珠成功、有情人终成眷属的“浮生若梦”结局被认为最圆满的一版结局。还有一种情况是，对所有结局怀有同样期待的接受主体，会在补全信息

心理的驱使下尝试所有的排列组合,并最终重构互动剧的树状叙事结构。这种观影体验打破了故事的唯一性,其如同开启了多重平行世界之门,观众对因果的种种关联、偶然与必然的关系也因此有了更全面与深刻的认知,进而获得一种全新的观剧体验。

(三) 传播主体与接受主体的互动机制

1. 认知基模(图式)对传受主体的影响

基模的概念是德国哲学家康德1781年提出的,他在《纯粹理性批判》中指出:“当吾人促动一知识能力,视其所缘境遇之异,乃有种种概念之显现,且使其能力显示于吾人之前,此等概念又容许按观察时期之久暂及注意力之敏捷,以较大或较小之完备程度集合之。”^[5]也就是说,在康德看来,知识能力与概念之间是相互关联的,新的概念只有同人们已有的知识建立关系,才会变得有意义。20世纪60年代,瑞士教育学家皮亚杰提出,发展是个体在环境不断变化的相互作用中的一种建构过程,其内部的心理结构是不断变化的,而所谓图式(基模)正是人们为了应付某一特定情境而产生的认知结构。郭庆光教授对基模的解释是:“基模指的是人的认知行为的基本模式,或者叫心智结构,认知结构。”^[6]

在互动剧中,传播主体创造信息的过程,既是在自我认知基模的主导下完成的,又要考虑接受主体认知基模产生的影响。“传播主体不仅要能够进行图像认知,而且还要了解接受主体图像认知的习惯,以及图像编码的规则,进而将头脑中经过能动认知形成的图像信息加工组合,才能获得理想的传播效果。”^{[3]84}

《最后的搬山道人》中,每一步的互动设计都是传播主体根据接受主体的“执念值”和“认知倾向性”而设计的,其意味着传播主体与接受主体在观剧过程中要不断进行相互间的意图揣摩与磨合,对剧中人物的命运走向进行自主意志的投射。《最后的搬山道人》中的每一次选择都对应“执念值”的增长或者下降,这是主角鹧鸪哨对事物发展的认知情况的量化表现,也是接受主体认知基模的投射。每一次选择,都会影响剧情的走向,这也是认知影响传播的直观体现。在这个过程中,传播主体的话语权通过互动选择被有限地让渡给接受主体,但即便是在互动剧中,人物的命运与

角色的设定也不能无限地开放,因为认知基模中已经存在的知识集束与认知期待会影响到传受主体对剧情走向的认知。例如,接受者一旦违背了小说原著对鹧鸪哨的人物设定,脱离了故事发生的社会历史背景,突破过大,就会对传受双方的认知图式产生颠覆性冲击,进而导致作品失败。

《最后的搬山道人》获得认可的一个重要原因就是,其每条叙事路径都有符合基模的合理解释。对比Netflix在2018年12月推出的互动电影《黑镜:潘达斯奈基》,可以进一步理解认知基模在接受主体解读过程中的重要性。该剧作是高分系列迷你电视剧《黑镜》的互动化尝试,其虽在形式上有巨大突破,但口碑两极分化严重。其失败的部分原因来自于剧情中的一条解构主义叙事路径。该路径在观众作出特定的互动选择后,剧中人物直接突破戏剧中的“第四堵墙”,询问观众是否觉得刺激,并明确告知观众,自己是活在观众的操纵之下。这种剧情设计固然具有革命性意味,是一种创新尝试,但由于其直接突破了故事内外的边界,彻底打破了接受主体认知基模框定的范围,消解了观众的信念感,所以其最终让观众产生荒诞、虚幻和破灭之感。《最后的搬山道人》对传受主体认知基模的冲击力度自始至终都是有限的,哪怕在该剧最无厘头的一版结局中,托马斯变身为红姑,也只是在鹧鸪哨中了尸香魔芋粉毒后出现的幻觉,并未影响影片的基本逻辑。所以,传受主体双方根据认知基模中的共通部分,选择了几条最有可能产生广泛共鸣的编码和解码路径,达成了对剧情走向的共识。

2. 情境的套叠

根据梅罗维茨媒介情境论的观点,媒介形式的转变会创造出新的信息系统,从而形成新的情境。在网络社会中,网络本身构成了复杂的媒介生态,各种视频网站、社交网站都是基于网络实现其基本功能的应用,每个应用对应的信息系统营造的情境也各不相同。用户在各种网络媒介中穿行犹如在不同的情境中跨越。

《最后的搬山道人》播出后,在其播出的视频网站和用户自创视频网站中也出现了交流影片观感的作品。但区别于《龙岭迷窟》等传统网剧的交流方式,受众不用自己剪辑制作视频,而是更多地上传特定结局的操作攻略,还将错误操作后

导致失败的画面、趣味彩蛋等分享出来，与其他受众进行互动，比较哪个版本的结局更符合自己内心的预期、哪个环节的互动趣味性更强等。这种交流方式，更接近游戏玩家的交流方式。部分受众还将自己在操作中频繁出错后出现的滑稽画面，在微博平台中与鹧鸪哨的扮演者高伟光进行互动；演员也及时进行了回应。其在微博评论区引发了一波热烈的讨论。

除了观众自发与主创进行交流互动外，还有一些互动剧直接将互动线索延伸到戏外。例如，芒果TV在2019年1月推出的互动微剧《明星大侦探之头号嫌疑人》，就将观众需要的推理线索预埋在各大社交平台当中，观众要靠自己去网络中搜寻证据。这些有意设置的互动环节，都是基于网络与媒介技术的支持而达成的。每一个分离的网络空间，有着相对独立的情境。这些互动交流方式，将互动剧的互动边界从剧内延伸到剧外，在多元网络空间中实现了情境的套叠。这既像受众自己真实参与到剧情的发展中来，又像剧中人物走出了戏剧边界，其给观众一种介于真实与虚幻之间的微妙感受，大大丰富了观众的观剧体验。

二 互动剧的发展趋势

《最后的搬山人》的制作是近期国内互动剧的一次比较成功的尝试，它代表了符合当前市场需求和技术条件的互动剧发展趋势，引发了业界广泛的关注和讨论。它的成功，不仅让更多的观众了解到互动剧这种新颖的影视剧类型，也让业界和学界开始思考互动剧的未来发展和更多的可能性。

（一）互动技术发展：促进拟像与现实的融合

在可预见的未来，互动剧的发展将会呈现出更加开放多元的景象。目前，在不少年轻人中流行的“剧本杀”游戏，其实就是互动剧的一种“低配版”。“剧本杀”游戏中，每个游戏参与者基于自己角色的选择，拿到一套不完整的剧本，然后在主持人的帮助之下，与其他参与者共同探索真相，最终完成全剧。玩家在“扮演”角色的过程中，与其他玩家产生互动，并通过每一次的选择和陈述影响剧情的进度和走向，在参与剧情的过程中体验剧情人物的悲欢离合。不少玩家深陷剧情之中，体验到强烈的感动、欣喜、痛苦、恐

惧等情绪，这些情绪甚至游戏结束后都难以平复。

互动剧也可以沿用这一逻辑进行剧情设计，并利用先进的媒介技术，全面升级主体体验。在这方面，不乏理论的支撑，美国政治理论家李普曼就提出了拟态环境的概念。所谓拟态环境是指大众传播活动形成的信息环境，它并非客观环境的镜子式再现，而是大众传播媒介通过对新闻和信息的选择、加工和报道，重新加以结构化以后向人们所提示的环境。大众传播在客观世界与人的环境认知之间插入了拟态环境，人们对超出自己经验之外的事物，只能通过拟态环境获得认知。法国哲学家、后现代理论家鲍德里亚曾经提出过“拟像理论”，其所谓“拟像是指后现代社会大量复制、极度真实而又没有本源、没有所指、没有根基的图像、形象或符号”^[7]。拟像环境是拟态环境的升级。如果说拟态环境是基于客观环境的加工与改造，那么拟像环境则是脱离本原的存在，它是直接通过模拟、复制、再现、再造和由代码创造的超真实场景，是把不存在表现为在场，把想象表现为真实。VR是Virtual Reality的缩写，即虚拟现实的含义。VR等媒介技术的发展，进一步淡化了虚拟与真实的边界，形成了超自然和超真实。

在VR技术的支持下，未来互动剧的接受主体可以身临其境地“进入”到影片构建的拟像环境去，并通过选择扮演特定的角色，与其他观众扮演的剧中角色形成互动，共同推动故事的发展。这一过程，即是在多重感官的共同作用下让身体参与到超真实环境认知的过程中来，这样，虚拟的戏剧世界与接受主体的真实人生实现了交叉与重叠。未来的互动剧可以像“剧本杀”游戏一样设定任务，但不再局限于既定的几条解决路径。接受主体以角色的身份不断尝试，直接通过语言、行为等方式，干预剧情的发展，并运用VR等体感装备，在认知投射的过程中，协同推进故事的进程，最终达到特定目标。这种参与方式，实际上是将传播主体的编、导和演等责任和权力部分转移给接受主体，使文本的开放性和情节的多样性进一步提升。这样，作为传播主体的全知者身份逐渐淡化，剧情成为传播主体与接受主体、接受主体与其他的接受主体共同作用之下的一场博弈。在媒介技术的支持下，接受主体的主体意识将得到更有效更直

观的呈现,接受主体也能更强烈地感受到自己对拟像世界的影响,进而产生控制的快感。可以预见,互动剧的发展将是一种富有前瞻性的传播实践。

(二) 互动剧发展前景:迎合认知需求,促进受众合并

关于互动剧的发展前景,许多学者存在一定忧虑,认为对互动性的强调会消解传统影视剧叙事的完整性与唯一性,使受众缺乏共同探讨的故事基础。他们认为,互动剧将观众对剧情的认知共识,转变为小群体甚至个体的体验,消解观影的仪式感,破坏封闭故事带来的审美意味。但网剧《龙岭迷窟》与互动剧《最后的搬山道人》的同期上映,为理解传统影视剧与互动剧之间的关系,提供了一个模本。观看互动剧《最后的搬山道人》,并不会抵消观众观看网剧《龙岭迷窟》的热情;相反,看过《龙岭迷窟》的观众,更愿意观看其衍生的互动剧。许多观众观看《最后的搬山道人》的目的,就是为了弥补《龙岭迷窟》剧情中存在的遗憾,寻找心理的慰藉。互动剧的存在,其实质是对受众认知需求的迎合与呼应。

两种类型的影视剧,其面对的认知需求和受众类型各不相同。需要获得精神放松、习惯于被动接受线性信息、看重故事的完整性和唯一性的观众,可选择观看传统影视剧;而具备开放性思维,习惯非线性、碎片化叙事,喜欢感受刺激,乐于主动干预剧情的观众,比如游戏玩家,则可加入到互动剧的观众阵营中来。从这个意义上说,互动剧是对传统影视剧观影形式的重要补充,是将影视剧观众与游戏玩家有机整合后的结果。互动剧与传统影视剧彼此之间并不必然是替代性关系,其还可以是并存合作的关系。互动剧开创了新的观影模式,强化了受众的认知体验,其发展有利于丰富观众的观影形式。

互动剧这种介于影视剧与游戏之间的新型影视类型,其开放性与互动性特色进一步凸显了传受双方的主体性,改变和深化了传受主体的认知

传播机制。将来,随着媒介技术的进一步发展,类似互动剧这样的跨界信息形态将会更多地出现在媒介当中,开创出更加丰富多元的互动方式,强化受众的观影体验。互动剧的发展,代表了新的娱乐需求,符合媒介发展的总体趋势。互动剧的出现对传统影视剧而言,既是竞争对手,也是合作伙伴,二者可以相互补充形成新的市场增长点。从认知传播学这一新兴的交叉学科理论对互动剧的传播机制进行分析,将更有利于系统地探索其规律和特点。

未来,互动剧发展亟待解决的问题集中在以下两个方面:一是制作难度问题。用摄影机拍摄的影视剧作品和利用计算机建模形成的游戏,二者之间存在制作方式上的差异。如果要让受众像融入游戏世界一样“走入”影视剧的世界中,现有技术条件下提供的视频素材难以满足其要求,必须等3D摄影等技术全面成熟、广泛运用之后,才有实现这一目标的可能。二是盈利模式问题。互动剧制作难度的提升必然带来成本的上升,更何况资本有逐利的需求,而现有的影视剧盈利模式和受众的心理价位难以支持互动剧的跨越式发展。要解决这些问题,需要业界与学界的共同努力。

参考文献:

- [1] 陈叶,盛欢.5G时代互动剧发展探析[J].数字传媒研究,2019,36(10):38.
- [2] 林克勤,严功军.认知传播学论丛:第2辑[M].成都:四川大学出版社,2019:96.
- [3] 欧阳宏生.认知传播学[M].北京:科学出版社,2020.
- [4] 赵瑾.斯图亚特·霍尔“编码与解码”理论的研究[D],桂林:广西师范大学,2014.
- [5] 康德.纯粹理性批判[M].蓝公武,译.北京:商务印书馆,1982:79.
- [6] 郭庆光.传播学教程[M].2版.北京:中国人民大学出版社,2011:88.
- [7] 赵元蔚,鞠惠冰.鲍德里亚的拟像理论与后现代消费主体[J].社会科学战线,2014(1):158.

责任编辑:黄声波