

重思电子游戏的边界：影游融合时代的影游分界论

马纶鹏 朱嘉琪

(浙江传媒学院, 浙江杭州 310018)

【摘要】我们正身处一个影游融合的时代。电影与电子游戏在媒介界面、接受场域中相互借鉴、深度交融，催生了一些兼具电影与电子游戏双重属性的影像作品。如今的许多影像作品，似乎都难以用传统认知中的“电影”或“电子游戏”的单一维度来定义。因此，在影游融合创作实践持续深化的当下，我们亟需重思电子游戏的媒介边界，正视电影与电子游戏天然存在的本质差异，以“影游分界论”审视各类影游融合作品，在明确作品属性的基础上展开针对性研究。

【关键词】影游分界；影游融合；电子游戏；受众身份

Rethinking the Boundaries of Video Games: On the Perspective of Film-Game Demarcation in the Era of Their Fusion

MA Lunpeng ZHU Jiaqi

(Communication University of Zhejiang, Hangzhou, China)

[Abstract]We are living in an era of film-game fusion. Films and video games learn from each other and integrate deeply in terms of media interfaces and reception contexts, giving birth to a number of audiovisual works that possess the dual attributes of both films and video games. Nowadays, many such audiovisual works can hardly be defined by the single dimension of either "film" or "video game" as understood in traditional cognition. Therefore, with the continuous deepening of film-game fusion in creative practice, it is imperative for us to rethink the media boundaries of video games, face up to the inherent essential differences between films and video games, examine various film-game fusion works from the perspective of "film-game demarcation", and carry out targeted research on the basis of clarifying the attributes of these works.

[Keywords]Film-game Demarcation; Film-game Fusion; Video Games; Audience Identity

自 2016 年“影游融合”概念进入中国学界视野以来^①，在这一概念的统摄下，学界衍生出了美学、跨媒介叙事、电影剧作、影视产业等多个领域的研究议题。随着数字技术的迭代升级，电子游戏（以下

作者简介：马纶鹏，浙江传媒学院电视与视听艺术学院副教授，研究方向：影视文化、新媒体艺术、数字人文等；朱嘉琪，浙江传媒学院电视与视听艺术学院本科生，研究方向：新媒体艺术、电子游戏、文化传播等。

基金项目：2025 年浙江省研究生省级教学改革项目“破壁·融合·赋能：戏剧与影视专业研究生协同育人体系的重构与实践”，（项目编号：JGCG2025686）、2024 年浙江传媒学院研究生教育教学改革项目“国际化、交叉性、实践力：艺术类课程创新”，（项目编号：J202411）的研究成果。

^①在中国知网以“影游融合”为主题进行搜索，最早的文献在 2016 年。

简称“游戏”)的用户规模已实现对传统电影受众的超越,其叙事容量、视觉表现力也逐步逼近甚至在部分场景下超越电影,成为当代青年群体获取视听体验的核心渠道。在这一背景下,“影游融合”概念精准捕捉到在游戏成为主要影像媒介的时代,同为影像作品的电影与游戏产生关联的必然趋势,二者的关联与交织已成为学界与业界必须共同面对的重要命题。

但在聚焦影游融合趋势的同时,我们也不得不直面一个核心问题:部分影像作品已超出传统电影与游戏的定义范畴,难以用单一媒介属性对其定性。事实上,在认同影游融合的必然性的同时,并不意味着要消弭二者作为独立媒介的本质分界——这一分界正是二者至今仍被归属于不同研究领域的根本原因。对作品属性的清晰认知,是理解与分析任何影像创作的前提。电影与游戏拥有截然不同的制作逻辑、话语体系与接受机制,因此建立针对特定影像作品的明确的媒介归属判断体系至关重要。作为游戏的研究者,我们必须在清晰的边界认知下审视各类“游戏相关”或被称之为“游戏”作品。值得强调的是,探讨分界并非为了割裂融合的实践,而是为了更精准地界定作品的创作逻辑与体验机制归属。唯有明确游戏作为互动媒介的核心特征,才能避免影视思维的简单移植导致游戏本体性迷失。从这个意义上说,分界是融合的前提,也是理论建构的基础。本文意在影游媒介的分界问题提出展开系统性思考。

一、从影游融合到影游分界

影游融合在实践中催生出互动电影、互动电影游戏、互动影游等一系列交叉概念,形成了电影与游戏之间难以清晰切割的中间地带。影游分界的讨论正是在这种深度交织中愈发凸显其必要性。正是在两种媒介的边界日益交织的过程中,明确其核心差异的需求便从隐性走向显性。

(一) 电影与游戏如何结合

让-米歇尔·佛罗东(Jean-Michel Frodon)将电影游戏之间的关系总结为四种形式:评述、改编、引用和结合。“评述”是电影展示游戏的方式和由此形成的观点;“改编”指的是根据游戏的内容和故事为蓝本进行电影创作;“引用”则是立足现实世界的原型并结合游戏的叙事元素;“结合”意味着克服电影和游戏之间的媒介特征障碍(“引用”和“结合”的区别在于,前者强调叙事上的借鉴,而后者强调交互性的融入)。^[1]

陈旭光、李典峰则进一步总结了影游融合的四四种融合形态:游戏IP改编、游戏规则叙事、游戏风格影像、游戏影像套嵌。游戏IP改编即电影内容改编自游戏IP;游戏规则叙事即“游戏规则作为影片重要骨架”,并由此建构影片的世界观;游戏风格影像即电影具有“广义游戏精神或游戏风格”;游戏影像套嵌即“以游戏内部影像配合游戏玩家影像共同构成具有表/里世界结构的叙事故事”。^[2]

而这里的四种影游融合形态又可以被总结为一个“游戏化电影”的统一体。李雨谏从以鲁迪克(ludic)为依托的游戏化的复合体视角出发,认为电影的游戏化是一个“复合现象”,游戏化电影既可以是游戏视效的电影(如游戏界面、游戏音乐等),也可以是采用游戏规则的电影,还可以是能够给予观众的游玩体验或呈现的一种游玩状态的电影。这种游戏感可能源于游戏化视角、景别设计,甚至叙事结构,即便这些元素并非游戏专属,最终却无意识地呈现出鲜明的游戏特质。^[3]

以上的学者都对游戏如何进入电影提出了自己的思考。但我们也会发现,现有的影游融合研究主要将视点放在了“影”即电影上,如游戏改编电影、互动电影等,却往往忽视了融合的另一重要面向——影

影融合对游戏的影响。这一研究倾向的形成，与电影产业的成熟度、学术研究的传统积淀密切相关，电影作为绵延百年艺术形式，其理论体系相对完备，而游戏作为新兴媒介，其学术话语仍在建构之中。但必须承认的是，电影同样也在影响着游戏，电影游戏便是典型例证。这类游戏通常借助电影改编的“前作记忆”，或用电影感的CG动画替代传统游戏的过场画面，抑或以电影视听语言为视觉的主要表现形式，以此强化故事体验，当前主流的3A游戏大多遵循这一逻辑。

在此基础上，电影游戏进一步延伸出互动电影游戏。这类作品脱胎于传统的冒险类游戏，通过真人动作捕捉、3D渲染技术等提升游戏的画面质感，同时融合传统游戏交互方式，将游戏过程与叙事动画深度绑定，实现“选择”与结局的直接关联^[4]。相比于一般的电影游戏，互动电影游戏将“选择”贯穿于整个游戏过程，使得玩家的任一决定都有可能影响剧情走向和结局。但需要明确的是，电影游戏中也存在需要进行选择的内容，但这里互动电影游戏的“选择”并不是指在游戏过程中玩家完成任务时选择的行动线，如使用什么交通工具前往任务地点、以何种手段完成任务等，而是以更细节也更关乎于故事走向的选项充斥进游戏当中。

互动电影游戏的“选择”与互动电影的“选择”在一定程度上体现了一致性——在二者中，玩家/观众的“选择”最终都会以“选项”的形式呈现在界面中，并且都会导致叙事分支的产生。互动电影游戏《底特律：变人》（Detroit: Become Human, 2020）就是一个例子，在这个游戏中，玩家需要操控角色与NPC交互，并且以“选项”的形式选择自己言语或行动的内容。这种一致性并不代表二者归属于同一媒介，反而使得二者似乎被置于电影和游戏之间模糊的分界地带。而对处于“灰色地带”的二者的辨析，正是明确影游边界的关键切入点。



（《底特律：变人》的游戏界面截图，当前是与NPC艾伦队长交谈，

图中可见互动电影游戏的“选项”形式的“选择”，这种“选项”与互动电影类似）

（二）难以定义的《夜班》和互动影游的新趋势

在业界的实践中，一些作品已经在事实上跨越了电影与游戏两种媒介，使得观众/玩家在体验过程中，难以明确区分自己究竟是在观看一部电影，还是在参与一场游戏。这种属性模糊性既带来了全新的视听体验，也为影游分界的讨论提供了重要现实依据。

2016年诞生于瑞士的《夜班》（Late Shift）便是极具代表性的案例，这部作品既以电影形式在全球多地放映（2020年登陆北京国际电影节，2021年在中国香港上映），又以游戏身份于2017年上线Steam平台，其中显性的双重媒介属性触及了对电影和游戏边界的挑战。这种“在事实上跨越电影和游戏两种媒介”也使得《夜班》似乎难以被定义为任何一种媒介。在《夜班》的官网上，《夜班》被描述为“一部互

动式高风险犯罪惊悚片（An interactive high stakes crime thriller）”。而在 Steam 平台的中文页面，它则被描述为“一款全动态影像的犯罪悬疑游戏”。有意思的是，如果将 Steam 平台的语言切换成英文，我们又会发现它被描述为“a high stakes FMV crime thriller（一部高智商的全动态影像犯罪惊悚片）”，并没有提及它作为游戏的媒介属性（尽管上线于游戏平台已经在事实上承认了这种游戏属性）。可见，在对于这部作品的描述时，即使是制作方也不免陷入了矛盾的定义当中。

而在国内的影视产业实践中，互动影游成为了一种全新的影游融合业态。互动影游是当下国内影视产业对一类由真人演绎、但具有游戏式的互动元素和视觉样态的作品的统称。从早期的《隐形守护者》（2019）开始，到之后的《完蛋！我被美女包围了》（2023），再到近期上线的《情感反诈模拟器》（2025）和《盛世天下：女王的游戏（媚娘篇）》（2025），这些被称为互动影游的影像作品进一步介入了对于影游分界的讨论。这些作品凭借强互动性、强代入感的特点，在年轻的观众群体中获得广泛传播，部分作品的全网播放量激增，付费转化率也显著高于一些传统的影视内容。相比于《晚班》，互动影游不仅在叙事上融入了大量游戏的互动元素，如今更在视觉呈现和操作逻辑上刻意贴近游戏的样式。近期开放试玩的《新世界：暗影成双》（2025）就广泛借鉴了双人游戏的界面和玩法，如双人时的分屏视角和即时配合按下按键的操作等类游戏界面设计，体现出互动影游对传统电子游戏借鉴的深化趋势。^[5]但互动影游同样也存在着属性模糊的问题，《新世界：暗影成双》的制作过程不仅有大量影视人才的参与（存在导演、演员、美术等多种影视领域岗位），甚至其官方 bilibili 账号都以“开机”这一影视术语作为其正式开启制作的描述，进一步凸显了其媒介属性的跨界特征。



（《新世界：暗影成双》中的类游戏界面，图源：

<https://www.jfdaily.com.cn/staticsg/res/html/web/newsDetail.html?id=985768&v=2.0&sid=67>）

这些实例说明了电影与游戏日益深化的融合状态。但融合并不意味着消弭差异。恰恰相反，在交互性与叙事结构、玩家与观众的接受方式等层面，两种媒介的本质差异愈发凸显。而影游分界正是在影游融合这一核心议题的探讨中逐渐形成的概念。当电影与游戏这两种媒介的关联愈发紧密、边界日益模糊时，关于二者究竟在何处划定界限的问题，才会从原本的隐性状态走向前台，成为无法回避且愈发关键的讨论焦点。

二、观众还是玩家？

正如上文所说，我们发现了电影和游戏之间的“灰色地带”——互动电影和互动电影游戏，探讨游戏的边界也正要从这二者入手。本文认为，从受众角度切入是一种可行的方法，即通过分析作品的核心受众身份是“观众”还是“玩家”，来明确其媒介属性。

当玩家通过游戏角色进入游戏中时，他们通常想要追求更高的自由度，渴望实现同在现实世界中一样自由探索与活动的效果，但这一诉求在游戏中往往难以完全满足。在游戏中，玩家通常不能像在现实世界那样自由地探索环境，甚至不能控制游戏角色来进行所有的动作和活动。由于作者的存在，游戏中的环境开放度与角色行动自由度均由作者预设。《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）就是一个例子，玩家只能控制角色进入作者允许进入的地方，例如有许多建筑处于关闭的状态。角色行动也需遵循预设规则，一些动作如坐下、躺下和拾取物品等只能在特定情境下才能触发。

刘梦霏总结了将游戏叙事划分为两种类型——预设叙事和生成叙事。预设叙事是由作者预先设定文本结构，玩家在该文本结构中进行活动；生成叙事则是“玩家在游玩游戏机制的过程中自然‘生成’和‘涌现’的故事”。^[6]这一划分暗含着游戏叙事的双重主体——作者和玩家。但这两个主体并非纯粹的对立关系，而是在游戏的叙事框架内形成动态互补的联结，作者通过设定核心规则与世界观为叙事奠基，玩家则通过自主的动作、行动、活动等为叙事注入个性化色彩。当玩家作为主要叙事主体时，故事主要由玩家基于背景设定的自发活动构成。而当作者作为主要叙事主体时，故事主要以作者所创造的具有固有走向的剧情构成。

但我们也必须认识到，在元宇宙切实成为游戏空间的一部分之前，作者为保障叙事完整性，必然需要保留一定的核心权限（也许元宇宙可以在一定程度上解决这些问题）。由于作者权限不可避免地存在，且游戏玩家也不可能像电影观众那样以被动地接受内容的方式完成游玩，因此作者只能通过将部分权限（或称“叙事权力”）转移给玩家，来满足玩家在游戏内空间中对自由探索和活动的追求，这也是游戏互动性的来源，也是其作为独立媒介的核心基础。根据作者叙事权力的让渡程度，游戏可以分为两大类别：重故事游戏和轻故事游戏。这恰好对应了罗歇·凯卢瓦（Roger Caillois）划出的游戏类型光谱的两端：一端是“Paidia”，即“人类自发的无规则、无约束的游玩”；另一端是“Ludus”，即“有秩序、有规则、有约束的游戏”。^[7]游戏自由度越高，游戏作者所需要设计的剧情框架就越简洁，越能让玩家参与到故事线的建构中。轻故事游戏，如《我的世界》（Minecraft，2011）、《侠盗猎车手》系列和《骑马与砍杀》（Mount & Blade）系列等，通常只有少量的背景故事，而具体的故事是由玩家在游戏经历构成的（即玩家主导叙述）。玩家可以自由探索地图、购买物品、与 NPC 交流，构建出独属于玩家个人的故事网络。而重故事游戏往往拥有非常完整的故事，本质上还是在体验由作者编创的故事（即作者主导叙述）。尽管作者可能设计多个结局分支，允许玩家在不同的节点上做出选择来改变游戏的方向，但玩家的操作始终无法偏离作者预设的故事框架，只能操控游戏角色在作者预设的故事框架下进行活动。

但需要注意的是，无论是以作者还是玩家作为叙事主体，玩家之为玩家的身份根基并没有被动摇。玩家本质上还是通过投射自我意识到游戏中来实现参与和体验游戏的，而这种投射又需要通过游戏角色的实时反馈来最终实现。对于玩家如何进入游戏，克里斯托弗·阮（Christopher Thi Nguyen）认为玩家可以代理的形象或以“代理姿态”进入游戏，蓝江则提出了“虚体”的概念，指出玩家可以“创造一个或多个角色，操控其行为，通过虚体接收游戏世界庞杂数据的反馈并作出回应”。^[8]这里的“代理姿态”和“虚体”指代的的就是游戏角色。玩家通过操作键盘、按键或手柄来传递大脑中自身的行动预期，而屏幕画面上游戏角色的行动则回应了玩家大脑中的行动预期，并带给玩家实时的行动反馈，呈现为一种“同体”的效应。当玩

家的操作延迟趋近于零、输入与游戏角色动作高度同步时,玩家会暂时悬置对屏幕界面的认知,产生“我即角色”的具身化错觉。正如梅洛-庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)所指出的,“习惯”表达了我们扩张自己的在世存在的能力,或通过占有新工具来改变自己的实存的能力”。习惯就相当于一种身体理解,它使我们能够把外在的工具纳入身体图式之中。即使游戏角色并非现实的物体,但它早已进入了玩家的习惯当中。^[9]正是这种具身化的代理关系,使玩家超越了一般观看者的位置,成为游戏世界中的行动主体。相较之下,互动电影中的“选择”缺乏持续的“身体—角色”耦合,无法形成稳定的具身体验,因而难以触发真正的“同体”效应。这种玩家在游戏时与游戏角色的“同体”效应,正是玩家之为玩家的身份根基。

游戏是没有绝对的作者叙事和玩家叙事的,都是在凯卢瓦的游戏类型光谱两端中间寻求平衡。但传统的影视作品则完全不同,传统的影视作品并没有对应观众叙述的类型,其剧情完全由作者决定,作者提供怎样的作品,观众就观看怎样的作品,其叙事权力完全由作者掌控,观众只能被动接受预设剧情。在观看电影时,“作为观众我们无法干预主角的任何行为走向”,电影角色无法像游戏角色一样,让受众感触游戏世界一样感触电影世界。^[10]虽然互动电影的出现使得作者叙事给玩家叙事开了一扇窗,为观众提供了有限的叙事参与空间:观众可以帮助剧情中的角色进行选择,并由此改变剧情的走向,但这种“选择”甚至称不上是一种“操控角色进行活动”,观众能做的只是对已经制作好的素材进行有限的拼贴,本质上没有跳脱出作者主导叙述,也就并没有从观众身份过渡到玩家身份。当然,作者所让渡的决定权在一定程度上能够增强观众的移情效果。但对于观众而言,作者让渡的仅仅只是角色在面对重大选择时的决定权,影片中角色的具体行动对于观众而言仍然是无法完全掌控的,观众的主体性并不能完全投射到角色身上,而仅仅是基于自身喜好,成为一个帮助电影角色推进剧情的“投票器”。

而电影游戏、互动电影游戏的受众则是玩家,这里的“电影”只是对于“游戏”在叙事层面上的限定与补充。对于玩家而言,游戏作者需要完全让渡角色的近乎全部行动权,只能保有对故事背景的设定权和必要的行动限制权限。因此,电影游戏的玩家可以近乎完全掌控角色,并使自我的主体性近似整体地与角色相重合,以至于能达到精神层面上完全代入的效果。而相较于互动电影,互动电影游戏进一步拓展了“选择”的互动性,虽然也同样是將一些故事走向的决定权交由观众,但互动电影游戏的“选择”更加细碎而丰富,每个选择与故事情节的联系也更加紧密。更重要的是,触发“选择”的过程同样由玩家操控,这种全方位的可操控性是游戏角色得以成为“代理姿态”和“虚体”的基础。

但我们也能看到,在互动影游中,用户既非完全被动的观影者,也非拥有完整行动自由的游戏玩家,而是处于一种“准玩家”或“超观众”的状态。用户虽不能自由操控角色身体,但通过关键节点的选择权获得了叙事共谋感,从而在情感层面实现了比传统观众更深的代入。此时,受众的认知负荷介于“解码叙事”与“策略决策”之间,其快感来源既包含电影式的移情共鸣,也包含游戏式的结果预期。这正是反映了当代数字媒介使用者在“观看”与“操作”两种体验方式中的流动性。媒介边界模糊的同时,受众身份也在不断重构。因此,将影像作品的受众严格区分为“观众”与“玩家”并不意味着忽视了影游融合实践中日益普遍的“中间态”体验,而是意在通过更鲜明的受众身份划分来思考影游分界。我们既要承认这种泾渭分明的划分在帮助我们认识电影和游戏两种不同媒介中的作用,也要认识到影游分界不应仅以二元对立为终点,而应容纳这种过渡性体验作为理解融合形态的关键维度。

三、边界何为

在此我们需要回到前文提及的《新世界：暗影成双》。尽管《新世界：暗影成双》中融入了许多来自于电影游戏的游戏互动环节，但从媒介本体论角度看，它仍归属于互动电影的范畴。《新世界：暗影成双》虽引入分屏、按键配合等交互形式，但其叙事结构依然依赖于预先录制的素材库，观众的选择只是在调动这个库中素材的回放。其互动机制始终围绕着预设剧情而展开，角色的行动线路（尤其是最小单元的行走、朝向、视角等基础行动）并不被观众（这里仅能被称为观众）所掌控，这种“选择即回放”的机制，本质上仍属于对线性叙事的时间轴进行非线性调度，观众行为仅在有限节点触发预设路径，而非通过玩家行为实时建构意义。究其根本，其底层媒介逻辑并未实现从“观看的媒介”向“操作的媒介”的转换。

观众的操作没有摆脱对既定叙事片段的排列组合，并未真正参与叙事文本本体的生成。观众只能在固定的选项中做出判断，无法自主发起新的行动指令，也不能尝试与场景中的非关键物品进行交互。这种设计本质上延续了互动电影“有限参与”的基因，即使引入了双人分屏、即时配合等游戏化操作，其底层逻辑仍是作者主导的“多线叙事库”，观众并未获得对角色行动、环境交互的实质性控制权。相比之下，无论是电影游戏还是互动电影游戏，都会赋予玩家对游戏角色动作、行动乃至环境交互的充分操控权，使叙事成为玩家与系统动态博弈的产物。

由此可见，受众身份是将电影和游戏这两个视听媒介进行区分的核心判据，受众的体验本质（“观看”还是“游玩”）决定了作品的媒介属性。“如何呈现”与“如何参与”分别构成了电影制作与游戏设计的核心命题。随着“游玩”属性向电影领域渗透，电影的可玩性愈发凸显，但这种可玩性更多表现为一种“选择式互动”。从受众体验维度看，玩家对“边界感”的感知源于对“控制权”的直觉判断。当观众发现在互动影游中，自身操作无法实质影响角色命运或环境变化时，会自然将其归类为“加强版互动电影”；而当游戏允许玩家通过操控角色创造独特叙事路径，即使其叙事过程中包含着许多过场动画，也更易被认定为“具有电影元素的游戏”。

进一步而言，影游边界的模糊性恰恰源于媒介特性的交叉渗透：电影的“观看”属性要求叙事封闭性，而游戏的“操作”属性依赖开放交互。当互动影游试图兼顾二者时，往往陷入难以兼顾的困境——若过度强调叙事连贯性，则互动沦为噱头；若放任玩家自由探索，又会导致故事支离破碎。《新世界：暗影成双》的案例表明，当前的互动影游实践仍倾向于以电影叙事为骨架填充游戏操作，而非从游戏机制出发重构叙事逻辑。这种“形式融合、本质割裂”的状态，反而凸显了影游分界的核心矛盾：媒介的交互权限分配与叙事主导权归属。而这一切讨论的根基，均在于受众身份的明确。

边界的核心价值在于为作品属性定位，并对接不同属性所代表的话语体系。电影和游戏有着不同的话语体系，当我们评价电影的时候，我们会更多关注它的情节、视听语言等；而评价游戏的时候，则会更多关注它的世界观、玩法机制、交互反馈等。不同的关注点预示着不同的制作或设计需求。这些长期的实践中形成的评价话语体系，其实也就是对应媒介的从业者在塑造作品必须要考虑的要素，这些要素直接指导着不同媒介从业者的创作实践，深刻影响着作品的艺术价值与受众接受度。只有完成对电

影和游戏的分界,才能为影像作品的生产提供清晰指引。受众身份既是电影和游戏分界的依据,亦是二者在创作过程中必须优先考量的关键维度。

四、结语

在影游融合不断深化的当下,重思电子游戏的边界不仅是为了回应理论层面的困惑,更是为了回应产业实践的现实需求。当互动影游一类的影像作品试图模糊电影与游戏的边界时,对于其本质的探讨实际上是在不同的媒介特性与受众需求之间寻找平衡点。这种平衡的达成,既需要技术创新的支持,也需要叙事方式的突破。从产业角度看,明确影游分界、精准定义不同作品的属性,有助于建立更科学的内容评价体系 and 用户定位机制。例如,针对互动影游中“影视人才”与“游戏开发者”的协作模式,需要建立新的分工标准和创作规范。而针对受众身份的模糊性,也需要建立更精准的用户画像模型,以指导影像内容的生产、推广和营销。可见,影游分界的探讨不仅关乎电影与游戏两种媒介的关系,更关乎在数字技术重构艺术生态的背景下,如何建立新的艺术门类、艺术评价体系(尤其是对于游戏艺术的评价体系)和创作伦理。未来,随着元宇宙等新技术的成熟,影游分界或许会呈现出新的形态,但对媒介本质与受众需求的追问,将始终是相关研究与实践的核心命题。

【参考文献】

- [1] [法]让-米歇尔·弗罗东,杨添天.电影的不纯性——电影和游戏[J].世界电影,2005,(06):169-173.
- [2] 陈旭光,李典峰.技术美学、艺术形态与“游生代”思维——论影游融合与想象力消费[J].上海师范大学学报(哲学社会科学版),2022,51(02):109-117.
- [3] 李雨谏.“影游融合”与“游戏化”的问题再思考:从概念辨析、理论视角到个案分析[J].当代电影,2022,(10):150-156.
- [4] 王官.互动电影、电影游戏与互动式电影游戏:基于观众(用户)叙事参与度的一种考察[J].电影新作,2021,(02):152-156.
- [5] 钟菡,阮佳雯.角色结局由你决定,互动影游的时代来了吗?[EB/OL].(2025-09-22)[2025-09-24].<https://www.jfdaily.com.cn/staticsg/res/html/web/newsDetail.html?id=985768&v=2.0&sid=67>
- [6] 刘梦霏.叙事 VS 互动:影游融合的叙事问题[J].当代电影,2020,(10):50-59.
- [7] 刘欣.重绘游戏思想史谱系:游戏思想史视野下电子游戏本体论的断裂与重构[J].上海文化,2024,(10):65-74.
- [8] 张东一.新媒介与新接受:电子游戏玩家的“虚体”与“代理”[J].传媒,2023,(23):91-93.
- [9] [法]莫里斯·梅洛·庞蒂,知觉现象学[M].杨大春,张尧均,关群德,译.北京:商务印书馆,2021:203-206.
- [10] 蓝江.文本、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存[J].电影艺术,2021,(05):10-17.