

數位遊戲創作之敘事性探究

The Research of Narrative in Digital Game Creation

鄭建文 Chien-Wen Cheng

國立台北科技大學

互動設計系助理教授

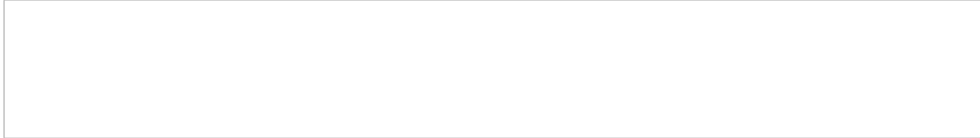
10608 台北市忠孝東路三段一號

趙欣童 Xin-Tong Zhao

國立台北科技大學

互動設計系碩士生

10608 台北市忠孝東路三段一號



數位遊戲創作之敘事性探究

The Research of Narrative in Digital Game Creation

* 鄭建文 Chien-WenCheng * * 趙欣童 Xin-Tong Zhao

摘要

數位遊戲對於玩家的吸引力除了在於身臨其境的沉浸感和有趣刺激的互動，劇情內容也不容忽視。數位遊戲的劇情內容賦予遊戲獨特的內涵和魅力，好的劇情內容會提升遊戲的深度，增添遊戲意趣，並帶給玩家優質的遊戲體驗。數位遊戲的敘事性是遊戲創作必須要考慮的一部分，它決定了遊戲將怎樣表達它的內容，讓玩家更好地接受到創作者的意圖，並獲得感受和啟發。故本研究希望透過探討數位遊戲內容的敘事性概述、媒介、結構，歸納創作遊戲劇情時需要遵循的經驗法則，並透過案例分析，以幫助遊戲創作者創作出更精彩的遊戲內容，讓玩家獲得更好的遊戲劇情體驗。

首先會探討關於遊戲的敘事性意義，文章將整理多篇關於遊戲敘事性的文獻內容，總結出遊戲敘事主要由預先設計的內容和玩家的互動組成¹，兩者是一種整體與「粒度」，要注意它們的平衡，找到敘事中變量的最佳點²。作為一個遊戲內部推動敘事的角色，玩家會更有身臨其境的真實感覺，這也是遊戲敘事與其他敘事最大的不同。另外是關於遊戲的敘事媒介，透過文獻整理可以知道文本、對話、圖像、動畫是最常見的敘事媒介³，而人物、對話、情感是敘事表達的關鍵，製作者需要設計出吸引人的人物和凝練的對話，也要注重使用者的情感變化，使得作品引人入勝。從敘事結構來看，包括點線敘事、分支敘事、平行敘事、網狀敘事、沙盒敘事、金字塔結構敘事、圓角結構敘事等等，遊戲的結構安排需要創作者根據遊戲內容和機制進行設置，並沒有哪一種結構是萬能的，合適恰當可以表達出意圖即可。之後將進行幾個遊戲案例分析，透過探討不同類型遊戲不同的敘事方式，獲得遊戲創作設計的經驗啟發，比如文字故事遊戲「Lifeline」是以

¹ Huaxin Wei. (2010) *Embedded Narrative in Game Design*. Vancouver: LFuturePlay.

² Carolyn Handler Miller. (2004) *Digital Storytelling*. New York: Basic Books.

³ 閔俊虎 (2014)。電子遊戲的敘事模式研究。重慶大學，碩士論文，2014。

文字為媒介的分支敘事為主，這是因為遊戲利用了行動平台的訊息功能，透過單純的文字訊息營造出真實緊張的環境，再透過分支敘事，增加玩家對於故事的主動選擇權利，使得故事的走向充滿不確定性，這也是該遊戲獲得成功的重要原因。最終總結前文，可知在創作時，需要考慮到遊戲的類型、機制是否可以有效地傳達想要表達的劇情，並藉此探索出劇情的敘事結構，比如情節簡單、開發成本較低的冒險解密關卡遊戲適合點線的敘事結構，以劇情為主、需要玩家選擇劇情的遊戲則適合分支敘事結構，自由度較高、背景龐大情節複雜的遊戲適合平行敘事結構等。透過文本、圖像、對話還是其他來敘事，需要考量創作者的開發成本，以及和遊戲風格、機制是否相容。遊戲的敘事性的吸引力主要在於玩家的互動參與感和真實的沉浸體會，平衡玩家互動的難度，以及對真實的環境營造，也是創作者在敘事創作時需要考量的。

關鍵詞：數位遊戲、敘事性

Abstract

The attractiveness of digital games does not simply count on its immersive environment and exciting interaction. The storytelling of digital game is also something that should not be ignored and is a deciding factor on how the game will present its content to make the game players feel its intention. This paper will explore the attributes, media, and structure of narrativeness in digital games and generalize their essential principles of successful storytelling. In addition, case studies of digital games regarding storytelling will also be examined for game creators' reference.

Keywords : Digital Games 、Narrative

壹、前言

近年來，隨著科技水平的提高，數位內容產業飛速發展。根據蔡志鴻(2003)的定義，數位內容是指將文字、圖像、聲音等多種媒體予以數位化，並透過數位封包技術來進行儲存和傳播，讓使用者接受並查看使用。數位內容應用層面可包括數位電影、數位遊戲、數位音樂、數位學習等。其中，數位遊戲是指「將遊戲內容運用資訊科技加以開發或整合之產品或服務」(經濟部工業局，2011)。隨著個人電腦、遊戲機台、行動應用載具的快速普及，數位遊戲成為許多人生活中不可或缺的一部分。數位遊戲帶給玩家的身臨其境的沉浸感，以及趣味而富有挑戰的互動，是吸引眾多玩家的重要原因之一。在另一方面，數位遊戲的劇情內容賦予遊戲獨特的內涵和魅力，好的劇情內容會提升遊戲的深度，增添遊戲意趣，並帶給玩家優質的遊戲體驗。數位遊戲的敘事性是遊戲創作必須要考慮的一部分，它決定了遊戲將怎樣表達它的內容，讓玩家更好地接受到創作者的意圖，並獲得感受和啟發。

本研究希望透過探討數位遊戲內容的敘事性，梳理創作遊戲劇情時需要遵循的經驗法則，以幫助遊戲創作者創作出更精彩的遊戲內容，讓玩家獲得更好的遊戲劇情體驗。

貳、文獻探討

敘事性的嵌入不僅存在於大多數文學作品中，還存在於非文學的敘事媒體，如電影、超文本和數位遊戲。以下將從遊戲的敘事性之特徵、遊戲的敘事媒介、遊戲的敘事結構三個方面探討數位遊戲的敘事性概念。

一、遊戲的敘事性之特徵

本小節將概述關於遊戲的敘事性之意涵，主要依據以下各人的相關論述，進行歸納總結。

《牛津英語字典》(Oxford English Dictionary)對於「敘事」(Narrative)的有關說明為：敘事或故事，意思是指表達或實際或虛構的事件。敘事或故事的呈現方式包括書面文字、口頭的話、靜止或運動的圖像。

Huaxin Wei (2010) 認為，在遊戲中，敘事分為「嵌入式敘事」(Embedded Narrative)和「突發敘事」(Emergent Narrative)。他根據《Routledge Encyclopedia of Narrative Theory》一書中的理論，認為在敘事理論中，「嵌入」(Embedded)是一個術語，它通常被描述為「文學模型中，故事中的故事」，其意涵是一個角色在敘事文本中變成框架內第二個敘事文本的敘說者。比如 A 講述了一個關於 B 的故事，而 B 在故事裡講述了關於 C 的故事，這樣我們就得到了兩個故事，它們分別來自整個故事中不同的兩個層級。在遊戲設計領域中，「嵌入式敘事」(Embedded Narrative)是指嵌入整個遊戲以形成故事背景的那些腳本敘事要素。與此相反的是「突發敘事」(Emergent Narrative)，則是指透過玩家動作，發生的無腳本敘述。然而，以上這種說法簡單地分割了遊戲中腳本和非腳本化的敘事，遊戲的敘事並不一定意味著闡釋預先寫好的文字，它指的是結合所有事件並一同驅使玩家通關的敘事流程，因此需要同時考慮預先設計的敘事和玩家的行為。

遊戲設計師 Greg Roach 也認為，預先設計的敘事和玩家的互動是構成遊戲敘事的兩個主要部分。他表示，線性作品（例如電影）是一個單一的人造品（artifact），而互動作品（例如遊戲）是有龐大的「粒度」(Granularity) 的。他所說的「粒度」是指許多極小碎片所組成的質量 (Quality)。他認為電影是整塊的 (monolithic)，有如鹽塊。為了創造互動的條件，需要把整塊搗碎成細小的碎片，碎片的訊息可能是字符、氣氛、動作。然而，如果互動作品太過碎片化，使得使用者不斷輸入，那麼敘事機會將減少，故創造一個互動故事時，必須要找到粒度和整體的平衡，並且找到整個敘事中變量的最佳點。同時 Greg Roach 也認為，有一個中間立場可以方便故事和人物在互動環境中發展。比如在冒險遊戲中，同時包含敘事和粒度，而即便是第一人稱射擊遊戲，也通常有一個目標，爭取互動故事的推進 (Carolyn Handler Miller, 2004)。

Aarseth (2004) 對冒險類遊戲的敘事有著特別的解釋。冒險遊戲的故事會「偽裝」(disguise) 成遊戲，透過遊戲進行敘事。遊戲中的情節需要靠玩家來「發現」(discover)，玩家不是在做出一個個選擇，而是在「重新發現」(rediscover) 遊戲可以進行下去的途徑。玩家需要不斷尋找並執行這個途徑，從而讓遊戲繼續進行。所以在冒險遊戲中，玩家的行為與遊戲運行共同組成了遊戲的敘事，此種看法與 Greg Roach 的想法類似。

遊戲設計師 Crawford (2004) 從遊戲設計者的角度出發，認為遊戲的敘事其實是一個互動故事，與 Greg Roach 所不同是，他並沒有強調故事和互動的平衡，而是認為遊戲劇情的創作實際是對所有可能性的探索。

從玩家的角度看，有些遊戲的自由度較高，以至於玩家在遊戲中的互動，有時是在創造劇情。在遊戲「模擬人生」(The Sims) 中，藉由故事敘事與玩家互動，但同時又給予玩家更多的掌控權，與其說他們是與故事互動，不如說是創造故事 (Ernest Adams, 2006)。在這案例中，敘事變成必要的導引要素，而故事則是由玩家所創造。

另一方面，關於遊戲敘事和故事的區別，日本學者築瀨洋平 (2013) 則是認為，它們是不同的概念。「故事」意味著它的起承轉合都是固定的，無論怎樣看，都會得到一樣的訊息。「敘事」並沒有固定的過程，玩家可以透過自己的感悟和想法來詮釋，所以有各種的可能性。當然各種可能只要讓玩家感受到意外即可，這些變數是被創作者設計的。他認為遊戲的敘事是由玩家互動得到的、不固定的，而並沒有考慮設計者預先設計的內容。

由上述文獻可得知，關於遊戲的敘事性，與其他敘事相比，需要使用者參與敘事的互動。正如 Carolyn Handler Miller (2004) 所說，互動有許多形式，敘事方式也各有不同，但沒有敘事或者沒有遊戲的元素，互動作品將無法達到效果。遊戲的敘事也會具有強烈的沉浸感，在玩家與遊戲互動的過程中，玩家的感情被很容易被帶動，並且作為一個遊戲內部推動敘事的角色，玩家會更有身臨其境的真實感覺。

二、遊戲的敘事媒介

遊戲的敘事需要透過一定的媒介和方式來表達。閔郡虎 (2014) 認為，想要在遊戲中進行敘事，可以用四種媒介來表現。首先是透過文本敘事，文本是一種書面表達方式，也是最普遍最重要的敘事方式。第二是透過對話敘事。相比於文本敘事，對話敘事更容易與原本的故事自然融合。玩家在遊戲中可以透過與其他事物的互動，觸發對話。第三是透過圖像敘事。在傳統圖像冒險遊戲中，圖像配合著文字，成為主要的敘事手法。在許多遊戲中，它作為劇情轉折點出現，為玩家提供劇情提示和線索。第四是透過 CG (Computer Animation) 動畫的敘事。

遊戲設計者常常利用精良的 CG 動畫作為故事的起承轉合，它可以展現遊戲場景和重大劇情，給人留下更深刻的印象。以上四種媒介前兩種更常見於簡單的休閒遊戲中，也是遊戲敘事的首選。

Carolyn Handler Miller (2004) 認為互動遊戲敘事主要體現在人物、對話以及情感中。從遊戲人物設計來看，遊戲中的角色比如馬里奧(Mario)、勞拉(Lara)、音速小子(Sonic the Hedgehog)，它們已經成為一個流行符號。在傳統戲劇敘事中有兩個基礎人物類型，第一個是主角，即是英雄，他是中心角色，他的使命或目標是在推動著故事的發展。第二個是對手，他製造了衝突，使得故事變得激烈、矛盾。在線性敘事的作品中，觀眾投入情緒，希望奮鬥的主人公獲得成功，而在遊戲中情感投入往往更大，因為主角和玩家往往是一個人。主角需要有一定的性格讓他給人可愛可信賴的感覺，可以讓玩家能夠想象自己置身於他的位置，感受他的感受。Carolyn 提出創建令人記憶深刻的角色需要注意的：深度探究、思考人物的動機、使人物生動、避免刻板印象、獨特的外觀、幽默感、個性的名字以及增加對話。

對話是用來推進故事和補充關鍵信息以讓觀眾理解的方式。互動作品中，對話需要更加精簡，因為使用者往往想要快速跳到動作的一部分。電影中人物說台詞，我們可以直觀地感受到他的情緒狀態，但在遊戲中往往達不到這種效果，所以我們需要用更直接的語言來編寫對話。

情感在數位敘事中發揮著重要的作用，它們使得作品更加真實，留下深刻的印象。即使是抽象的遊戲比如俄羅斯方塊，當方塊落下時，玩家只有一個短暫的瞬間去安排他的下落地點，當它整齊地下落時玩家會獲得情緒正面波動。

(Carolyn Handler Miller, 2004)

綜上所述，人物、對話、情感是在敘事表達中不容忽視的方面。製作者需要設計出吸引人的人物和凝練的對話，也要注重使用者的情感變化，使得作品引人入勝。

三、遊戲的敘事結構

遊戲的敘事結構即為遊戲敘事以何種順序展開。閔郡虎（2014）認為，遊戲的敘事結構大致分為兩大類，一類是線性敘事發散出的敘事結構，包括點線式敘事模式、分支敘事模式和網狀敘事模式。第二類則更多存在於沙盒遊戲，就是沙盒敘事模式。

1. 點線敘事模式。這一方式由於其緊湊明確、製作方便的特點，被製作者大量使用。整個故事被製作者分解為不同的幾個事件和單獨的段落，製作者會根據遊戲的元素以及機制將他們串聯組合。在這種模式中，事件和段落如點狀分佈，玩家的動作如同一條線將它們串聯起來，最後形成一個完整的敘事。

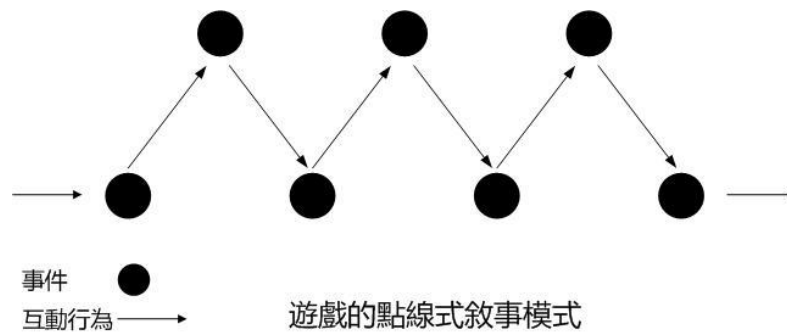


圖 2.1 遊戲的點線式敘事模式

資料來源：閔郡虎（2014）。電子遊戲的敘事模式研究。重慶大學，碩士論文，

33。

從製作者的角度來看，點線狀敘事模式可以讓製作者完全掌控遊戲的劇情，讓玩家完全接收到製作者的意圖。這種方式可以適用於大多數遊戲類型，尤其是任務闖關類的遊戲。當然這種模式可能會有遊戲互動與敘事內容聯繫較弱這樣的問題發生。

2. 分支敘事模式。分支敘事模式就是，玩家在某個事件中，需要選擇不同的選項分支，來決定劇情的走向。遊戲也將表現為多角色、多路徑或多結局。

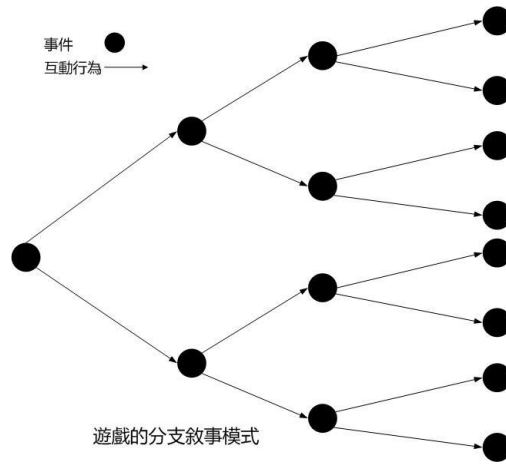


圖 2.2 遊戲的分支敘事模式

資料來源：閔郡虎（2014）。電子遊戲的敘事模式研究。重慶大學，碩士論文，
35。

3. 平行敘事模式。平行敘事模式既含有點線式敘事也有分支敘事，製作者把所有的事件段落平行交叉安排，玩家透過不同的選擇觸發不同的事件，最終故事將會匯入某一個或是幾個不同的事件。

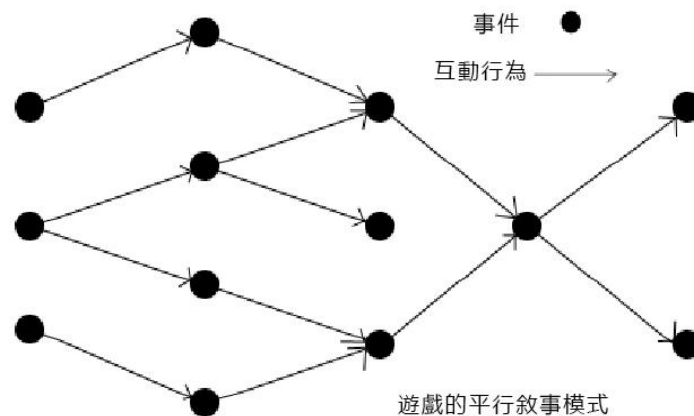


圖 2.3 遊戲的平行敘事模式

資料來源：閔郡虎（2014）。電子遊戲的敘事模式研究。重慶大學，碩士論文，
37。

4. 網狀敘事模式。網狀敘事模式脫胎於分支敘事模式，玩家將面臨許多選項，它們會發生蝴蝶效應，可以改變敘事的走向，以及遊戲的呈現方式。
5. 沙盒遊戲敘事模式。沙盒遊戲在於自由和創造，遊戲並沒有完整的遊戲主線和最終劇情，玩家在可以互動的虛擬世界裡扮演各種角色，在遊戲創作者設計的遊戲規則中，感受主宰遊戲的真實感。(閔郡虎，2014)

從另一角度看，Carolyn Handler Miller (2004) 認為，遊戲敘事主要有分支結構、關鍵故事路徑、珍珠串或其他線性結構、金字塔結構、圓角結構等等。分支結構是傳統的遊戲敘事方式，即每隔一段時間使用者面臨選擇的岔路口。關鍵故事路徑是指使用者在場景中必須收集所有訊息，來獲得完整的故事體驗和有意義的結局。珍珠串或其他線性結構是指每一個珍珠是一個世界，玩家可以自由在之中移動，但為了故事的進展，到達下一個珍珠需要一定的條件。金字塔結構也可以說是漏斗結構，玩家一開始在胖的一段，自由度大，敘事非線性，但當遊戲推進、接近結束時，它們的選擇更加受限。圓角結構是指兩種互動模式，圓結構沒有太多故事線，有更多的探索和自由，而角結構有一個固定的路徑，它們相結合就像一個魚缸，玩家在其中向任何方向航行，尋找含有故事元素的孤島。

關萍萍 (2010) 則認為，遊戲敘事分為三部分。第一部分是線性敘事，它也就是傳統的敘事，這部分是創作者事先設計好的，比如遊戲的大背景，部分遊戲的固定的結局，過場影片等等。第二部分是非線性敘事，也就是玩家發生互動行為的選擇部分。玩家可以選擇和操控，自主地推進遊戲內容，比如遊戲里的任務委託、戰鬥關卡等等。第三部分是共時敘事，是指敘事和互動的中間部分，它跨越了前兩者，是與動作同時發生的敘事。比如遊戲中的突發事件，包括遊戲內的分數、生命值訊息等，會以各種形式即時呈現給玩家，玩家控制該事件何時發生以及發生的狀況，但事件的總體仍然是由設計者設置的。當玩家扮演的角色 A 擊殺了 B，遊戲畫面可能會出現一行字「A 擊殺了 B」，這便是共時敘事。

遊戲的結構安排需要創作者根據遊戲內容和機制進行設置，並沒有哪一種結構是萬能的，合適恰當可以表達出意圖即可。

叁、案例分析

除了以上文獻探討，遊戲實例將更清晰地展示不同遊戲的敘事不同之處。以下三個遊戲案例的劇情內容都是遊戲重要的一部分，它們的敘事模式也很值得探討。

一、遊戲「80 Days」(八十天環遊世界)

「80 Days」改編自科幻小說家 Jules Verne 的同名小說。遊戲是自由度較高的冒險探索遊戲，玩家可以去世界的各處地方，遇到形形色色的人和事情，許多未知的事件會發生在玩家的探險中。玩家將扮演原著中的僕人，一手操辦環遊旅程上的大小事情，和各種各樣的人打交道，在市場中投機，在銀行取錢等等，可以自由選擇環遊的路徑。遊戲中所有的一切都會隨著原著內容緩緩展開，如果玩家去對了地方，就會遇到原作中的重要事件，最終的結局也交由玩家的努力程度來決定。遊戲的敘事方式屬於平行敘事範疇，玩家可以選擇各種不同的可能，去觸發可以開啟的事件內容，也會有許多額外的故事元素來影響遊戲的結局。故事發展的可能性非常多，玩家對於故事內容也有更多的互動選擇。



圖 3.1 「80 Days」遊戲截圖 資料來源：

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inkle.eightydays> (2016/3)

二、遊戲「驚夢」

遊戲「驚夢」是一款古風解密遊戲，改編自中國古典文學「牡丹亭」。玩家需要透過點擊屏幕與場景互動，根據場景提示，點選顏色吸色並染色，來解鎖關卡。遊戲根據「牡丹亭」的故事創造婉約唯美的東方場景，對原著中的情感故事進行提取整合和再創造，構成夢幻淒美的主題內容。遊戲是借用了原著中男女二人求而不得縹緲夢幻的感情線索，營造出了一個男主角在夢中追尋女子的內容，並要玩家不斷解鎖場景去探究結局。遊戲為點線敘事，在每一關中需要探索出開啟下一關的答案，然後才能進行下一場景的故事內容。這種敘事方式較為簡單，因為其劇情內容並不複雜重要，易於切割，而且探索解密的遊戲方式，更適合一個場景一個關卡的設計方式。



圖 3.2 「驚夢」遊戲截圖

三、遊戲「Lifeline」

「Lifeline」是一款文字故事遊戲。玩家需要幫助墜落於外星、身陷險境的泰勒，替他做至關重要的決定，以推動故事發展。遊戲全部以文字訊息的方式呈現，透過現實中的時間概念，模擬出真實驚悚的故事情境，玩家與泰勒透過聊天，影響故事的走向，最終故事可能走向完全不同的數個結局。遊戲全部以文本來敘事，敘事以分支敘事模式為主，玩家將不斷面對故事的選擇分岔路口，走向無數可能的故事發展路線。這種遊戲方式是把敘事的選擇權都交給玩家，玩家對分支

的思考和期待，也是遊戲吸引力的所在。



圖 3.3 「Lifeline」遊戲截圖

資料來源：<http://www.uzzf.com/apk/132246.html> (2016/1)

肆、結論

數位遊戲的敘事性，是在進行遊戲創作時必須考量的一部分。在創作時，需要考慮到遊戲的類型、機制是否可以很好地承載想要表達的劇情，並藉此探索出劇情的敘事結構，比如情節簡單、開發成本較低的冒險解密關卡遊戲適合點線的敘事結構，以劇情為主、且需要玩家選擇劇情者，適合分支敘事結構，自由度較高，背景龐大情節複雜的遊戲適合平行敘事結構等。透過文本、圖像、對話還是其他來敘事，需要考量創作者的開發成本，以及和遊戲風格、機制是否相容。此外，遊戲的敘事性的吸引力主要在於玩家的互動參與感和真實的沉浸體會，平衡玩家互動的難度，以及對真實的環境營造，也是創作者在敘事創作時需要考量的。

參考文獻

中文文獻

- 顏孟賢、謝伯欣、林亭汝 (2013)。台灣數位內容產業之關鍵發展因素研究：以數位遊戲為例。科技管理學刊，18 卷 4 期，1-27。
- 關萍萍 (2010)。電子遊戲敘事性解讀。淮陰師範學院學報，32 卷 1 期，110-114。
- 閔俊虎 (2014)。電子遊戲的敘事模式研究。重慶大學，碩士論文，2014。
- 蔡志鴻 (2003)。數位內容整合廠商之經營管理研究—以數位內容增值服務產業為例。國立政治大學，碩士論文，2003。
- Jesper Juul、關萍萍 (2010)。遊戲講故事?——論遊戲與敘事。文化藝術研究，3 卷 1 期，218-225。

外文文獻

- Huaxin Wei.(2010).*Embedded Narrative in Game Design*. Vancouver:LFuturePlay.
- Ernest Adams.(2006).*Fundamentals of Game Design*. NJ: Prentice-Hall.
- Carolyn Handler Miller.(2004).*Digital Storytelling*. New York: Basic Books.
- Chris C.(2004).*Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games.
- Herman, D., Jahn, M. and Ryan, M.L. (2005).*Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, UK: Routledge.
- Aarseth, E. (2004). Quest games as post-narrative discourse. In M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The language of storytelling*. London: University of Nebraska Press.

網站資料

- 築瀨洋平，遠藤雅伸，davidwu0123 (2013)。何謂“敘事遊戲”？ 2015 年 6 月 12 日，取自：<http://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60001&sn=421596>
- 網易遊戲。驚夢。2016 年 1 月 12 日，取自：<http://jm.163.com/>
- Apple Inc.80 Days. 2016 年 1 月 17 日，取自：
<https://itunes.apple.com/tw/app/80-days/id892812659?mt=8>

Apple Inc.lifeline. 2016 年 1 月 16 日，取自：

<https://itunes.apple.com/tw/app/lifeline.../id982354972?mt=8>

Oxford English Dictionary. Definition of narrative. 2016 年 2 月 12 日，取自：

<http://www.oed.com/view/Entry/125146>