

东南传播

Southeast
Communication



福建省广播影视集团主管主办

—2025—

第11期 总第255期

- ★《东南传播》入选“2022年度中国人文社会学期刊AMI综合评价”入库期刊
- ★《东南传播》入选CACJ中国应用型核心期刊
- ★《东南传播》2014年进入国家新闻出版广电总局第一批认定的学术期刊名单
- ★东南传播杂志社2016、2017年连续获得福建省新闻出版广电局评选的“福建省种子杂志社”称号
- 国内统一连续出版物号:CN 35-1274/J 国际标准连续出版物号:ISSN 1672-9579



首次采用国际视角讲述鼓岭故事的中美合拍纪录片《鼓岭家书》，以兰玛利亚家族后人、美国高中生霍莉·柏来华追寻先辈足迹为主线，通过“历史与当下”的双时空叙事，生动讲述跨越百年、再续新篇的鼓岭故事。

指导单位：国务院新闻办公室 中国人民对外友好协会

总出品方：中国外文局 中共福建省委宣传部

出品方：CHINA REVIEW STUDIO

FUJIAN MEDIA GROUP

福州市人民政府新闻办公室

国际合作制作播出：A E H



扫一扫，来投稿

目录 | contents

学术顾问（按姓氏笔画排列）：

- 杜骏飞 南京大学新闻传播学院教授
 吴予敏 深圳大学传播学院教授
 张昆 华中科技大学新闻与信息传播学院教授
 张金海 武汉大学媒体发展研究中心教授
 张应辉 福建省文艺评论家协会主席
 陈力丹 中国人民大学新闻学院教授
 陈培爱 厦门大学新闻传播学院教授
 邵培仁 浙江大学传媒与国际文化学院教授
 罗以澄 武汉大学新闻与传播学院教授
 胡智锋 北京师范大学艺术与传媒学院教授
 高晓虹 中国传媒大学教授
 郭小安 重庆大学新闻学院教授
 唐绪军 中国社会科学院新闻与传播研究所研究员
 袁勇麟 福建师范大学教授
 黄星民 厦门大学新闻传播学院教授
 谢宗贵 福建师范大学教授
 蔡瑛 湖南师范大学新闻与传播学院教授
 颜纯钧 福建师范大学传播学院教授

常务理事单位：

- 邓金木 福建省广播影视集团融媒体资讯中心主任
 李灿宇 福建省广播影视集团卫视中心主任
 陈实 福建省广播影视集团总编室主任
 覃晓清 福建省广播影视集团电视综合频道中心主任
 林兴华 福建省广播影视集团广播全媒体中心主任
 林强 福建省广播影视集团科技文体传媒中心主任
 方少勇 福建广电网新媒体有限公司执行董事、总经理
 张紫迎 福建省广播电视台传输发射中心主任
 郭丽娟 福建省海峡广播影视译制中心主任
 杨旭东 泉州广播电视台台长
 胡红光 中共漳州市委宣传部副部长
 闽南日报社党委书记、社长
 陈俊杰 漳州电视台台长
 高营光 中共龙岩市委宣传部副部长
 龙岩市融媒体中心党委书记

理事单位（排名不分先后）：

- 陈建斌 福州广播电视台总编辑
 王克新 三明市融媒体中心主任
 郑金凯 莆田广播电视台台长
 廖振华 平潭综合实验区融媒体中心党组成员、副主任

传播视点

[宣传习近平文化思想：新时代叙事]

- 01 协同发力：国家战略推进与媒体空间叙事的有机耦合
 ——以全媒体语境下沪明对口合作的双向奔赴为例 王克新 刘君荣 林芳芳

04 工作典型报道的创新实践研究

- 以中国组织人事报“贵州省抓党建促乡村振兴”系列报道为例 谢小杭

07 主流媒体做优重大主题报道的创新探索

苏奕斌

[媒介融合前沿和理论——本栏目与中国传媒大学新闻传播学部合办]

- 11 智能机器人发展传播史研究 林升梁 叶立
 18 人机协作中的知识生产与实践逻辑 范红霞 孙金波
 23 数智时代红色影像叙事话语的逻辑演进与进阶路径 邓欢 翟莹
 27 AI赋能与人文坚守：新闻叙事在人机共生时代的破局与重构 王静思
 31 数字化多模态视域下融合报道的生产与传播策略探究
 ——以中国新闻奖获奖作品为例 林莉

[国际传播]

- 35 AIGC时代国际传播的范式重构与人才培养新路径
 ——中国新闻史学会台湾与海外华文传媒专业委员会2025学术年会综述 陈北棱 孙慧英

- 39 “一带一路”背景下儒家思想的对外传播—以斯里兰卡孔子学院为例 李明心

- 44 从小红书的TikTok难民事件看数智时代国际传播的特征与趋 赵健 李银波

- 49 跨文化传播中的叙事控制：经济、技术与文化因素的机制性探析 王佳怡 张拓 庞守贵

- 54 概念整合理论视角下美国“关税”政治漫画多模态隐喻的意义构建 杨泽龙

特别策划

[海峡传播——本栏目与福建省广播影视集团卫视中心、厦门大学新闻传播学院、福建师范大学传播学院合办]

- 59 面向台湾青年的传播策略重构
 ——以海峡导报海外融媒体矩阵传播实践为例 黄运来

- 63 媒介融合视角下闽台文化传播创新路径探析 欧心愉

- 67 语境：客家和闽南族群社会心理差异在方言音乐中的研究
 ——金曲奖方言音乐文本的证据 杨力

[为新时代留影：华莱坞电影研究——本栏目与浙江大学传播研究所合办]

- 72 影像与后记忆：《南京照相馆》的创伤叙事与民族认同建构 郑恩

78 区域协作与产业互动：中国与新加坡的电影交流 赵 嶙

83 “影游融合”类电影动作呈现的身体美学：以《疾速追杀》系列为例 张诗弩

[新时代福建电影研究]

90 象征与抽离：电影中闽南语的文化张力解码研究

原海博 郑丽敏 高思婷

特别推荐

[文化传播]

94 新加坡华人华侨谱牒的叙事学研究 邢永川 林炫圻

98 AIGC技术对中国文化精神影像空间的建构研究 余子娴 傅明根

[传媒与社会]

103 量化自我：数据化生存时代数字生命政治的治理突围 张 璐 赵雪波

108 媒介化断亲中的代际协作：基于流动社会Z世代家庭的实证研究

刘 晶 王语粲 高东艳

113 从个体、圈群到环境：青年国家认同的多维度考察

——以动漫微博超话“哪吒之魔童闹海超话”为主要分析样本

乔玉为 徐嘉蕴

[受众研究]

118 从网络流行语看职场青年的身份认同与自我规训 付 瑛 李 双

123 “电子认亲”：互动仪式链下赛博亲缘关系的互动实践与身份认同研究

刘俊冉 邱梦婷

传媒研究

[广播电视节目研究]

129 从视听符号到认同实践：历史话题年轻化叙事的文化认同建构路径

左一方 解春晓

133 融媒体时代少儿电视节目的内容运营及传播优化 林 云

136 温柔的围剿：女性综艺的“当家叙事”转译与突围

——以《姐姐当家》为例 闫宏伟

141 福建题材纪录片乡土人物叙事的地化策略与文化认同建构研究

——以《心中有片海》为例 陈少铭

[新媒体研究]

144 论互动电影游戏的艺术本质及其存在形态 张 迪 王宗峰

149 云端的慰藉：乡村短视频中的情感代偿与认同重构 唐永勇 黄 灿

传播视域

[播音主持]

154 新媒体时代生活服务类节目主持人的转型路径探索 乔 婕



Southeast 福建省广播影视集团主管主办
(每月 20 日出刊) 2025年第 11 期(总第 255 期)

中国标准连续出版物号

ISSN 1672-9579
CN 35-1274/J

编委会主任：曾祥辉

编委会副主任：刘用通 杨国和 陈加伟 洪雷

协办：

东南传播理事会成员单位

出版发行：

福建广播电视台报社有限公司
福建省东南传播杂志社有限公司

社长：李劲尧

副社长：朱予宁

副总编辑：刘君荣

主编：刘君荣

副主编：程章芳 黄雪敏

编辑：肖玉平 何雨铖

特邀编辑：付晓光 黄秋强

施明华

策划推广：刘君荣 黄炳勇

制作印刷：福州德安彩色印刷有限公司

广告许可证号码：3500004000458

编辑部地址：福建省福州市台江区西环南路 128 号

编辑部电话：0591-87522929 83324386

咨询热线：18905001197

传真：0591-87522929

邮政编码：350004

投稿信箱：dncbtougao@163.com

微信公众号：dncb520

发行范围：国内外公开发行

定 价：20.00 元

订阅方式：

银行汇款订阅：

开户银行：兴业银行福州西湖支行

账 号：116050100100074445

户 名：福建省东南传播杂志社有限公司

订阅电话：0591-87522929 18905001197

联系人：刘君荣

本刊办理邮购 随时都可订阅全年杂志

邮购价每本 30 元（含快件邮资）

杂志如有破损缺漏请与编辑部联系调换

版权声明：

本刊已许可中国知网、万方、维普以数字化方式复制、汇编、发行、信息网络传播本刊全文，文章著作权使用费与审稿费相抵，本刊不再另行支付费用，所有署名作者向本刊提交文章发表之行为视为同意上述声明。如有异议，请在投稿时说明，本刊将按作者说明处理。

“影游融合”类电影动作呈现的 身体美学：以《疾速追杀》系列为例

■ 张诗弩



本文微信网页版

摘要：“影游融合”正在成为电影、游戏艺术发展的新质生产力。电影使用“游戏化”手段进行动作呈现，在本体生成上具有德勒兹所说的“任意瞬间”与“姿态”的思想史定位，也是在“意象—身体”系统下的新进路。《疾速追杀》系列电影的动作呈现试图对电子游戏的游玩经验进行具身化模拟，力图呈现一种新的身体美学。其具体路径包含但不限于采用“游戏技巧”化的招式设计，“游戏装备”化的道具设置，迈向追求游戏快感般的剪辑风格。在镜头调度设计上，影片惯用“第三人称射击游戏（TPS）”和“上帝视角”的游戏拟态视角。在空间设置上，影片将人群“非玩家角色（NPC）”化以剥离现实感并搭建“关卡式”的景观来模拟游戏影像的“洞穴体验”。基于上述特征，影片得以耦合贝拉·巴拉兹所言的“动觉效应”来激活观众的“动觉共情”，并藉由对“技巧”和“难度”的调配，力图使观众进入“心流”状态中，以达到畅爽的观影效果。这些也正是“游戏化”手段作为数字资本主义时代的“快感治理术”的体现。

关键词：影游融合；游戏化；动作电影；身体美学

新世纪以来，“影游融合”正成为电影、游戏艺术发展的一种新趋势。作为一种“新质生产力”，“影游融合”正在形塑一种新的电影美学。美国学者盖洛威（Galloway）首创“游戏化电影”（Gamic Cinema）术语，用以描述游戏形式逻辑对电影语法体系的深度渗透。克罗地亚学者嘉斯米娜·卡洛伊（Jasmina Kallay）提出的“游戏电影”（Gaming Film）概念亦强调游戏文化对电影叙事结构、视觉符号及哲学内涵的重构作用。陈旭光将“影游融合”定义为：电影与游戏两种媒介在思维、叙事、风格、内容、产业及技术等维度的双向渗透与融合。基于此，他进一步提炼出四种典型融合形态：游戏IP改编、游戏规则叙事、游戏风格影像、游戏影像套嵌。^[1]这些研究共同表明：国际学界已形成共识——“游戏化”是由技术革命催生的电影发展新范式，其影响力贯穿创作理念至美学表达的全链条。对于电影艺术而言，要适应广大“网生代”“游生代”观众的观影需求，“影游融合”就是一条有用的路径。

动作电影作为电影的重要类型，因其动作性强、冲突性强、冒险性强等特点与游戏美学契合，尤其具备“影游融合”潜质。显然，融入游戏元素是动作电影可以采取也应该采取的明智创制策略。在这样的背景下，《疾速追杀》（John Wick）系列电影应运而生，该系列的创作借鉴了电子游戏的许多元素、机制及视觉惯例，其动作呈现试图对电子游戏的游玩经验进行具身化模拟，力图呈现一种新的身体美学。从叙事结构上看，《疾速追杀》系列具有明显的任务驱动式“清关”特征。从电影空间和场景搭建上看，其空间区域具备大型多人线上角色扮演游戏（MMORPG）的高度自定义特征，成为“元宇宙”的雏形。从视听手法上看，该系列电影有着近似于第一人称射击游戏（FPS, First-Person Shooting Game）的第一人称视角，还大量运用近似于即时战略游戏（RTS, Real-Time Strategy Game）画面的顶拍镜头。这些元素使得该系列电影为观众提供了一种区别于传统动作电影的新体验。本文旨在深入探讨《疾速追杀》系列电影动作呈现“游戏化”后的身体美学特征。从“游戏化”动作呈现的本体生成，“游戏化”动作呈现的实现路径，以及“游戏化”动作的具体效果三个层面进行阐释。通过对《疾速追杀》系列作品的分析，探讨游戏化元素如何运用于动作电影的动作呈现上，以及这些游戏化的动作呈现又如何建构出身体美学特征以满足观众的观影心理和娱乐需求。笔者认为，动作电影与游戏机制存在天然耦合性，未来动作电影必然更加重视游戏化的身体美学，我国电影高质量发展也应该重视这一新趋势。

一、“游戏化”动作呈现的本体生成：“姿态”与身体意象

阿兰·巴迪欧（Alain Badiou）在《电影作为哲学实验》（Cinema as Philosophical Experiments）中，系统介绍了五种藉由哲学介入电影研究的取径，分别为影像问题、时间问题、电影与其他艺术的关系、艺术与非艺术的关系、电影的伦理向度。笔者认为，若想真正厘清动作电影中“游戏化”动作呈现的本体论。我们首先需要考虑的是“游戏化”动作呈现何以生成，其生成何以可能，以何种“姿态”生成。电影的动作呈现本质上是电影的视觉呈现，它应包含明确的“发生



端”和“接收端”。对此，我们不仅应诉诸电影哲学和图像理论，还需在思想史上溯源撷英。

(一) “任意瞬间”中的“姿态”：“游戏化”动作的思想史进路

为区别于古典造型艺术中被创作者人为选定的特定时间点，吉尔·德勒兹(Gilles Deleuze)在《电影1：运动—影像》当中将动态影像称之为“任意瞬间”(l' instant quelconque)。因为胶片每秒固定24格的曝光机制，使每一幅画面之间的拍摄时间间隔保持严格的机械式均等，形成了德勒兹所说的“等距性”(équidistance)。即拍摄者无法选择这“24帧”都分别静止于运动的那个瞬间。而当我们反观游戏影像时，会发现游戏因为是程序实时生成的缘故，其“帧数”有赖于硬件水平和渲染速度，是存在实时波动的(为稳定游戏画面流畅度，主机通常采用“锁帧”设置)。即帧率本身的变化也是一种无法人为确认的“任意瞬间”。那么在任意变化的帧率下任意变化的游戏画面，其在单位时间内的信息量与通常的电影影像相比有着维度上的提升。与上世纪初看到动态影像的人们一般，游戏影像为我们打开了一扇以具身经验理解运动的新大门。

同时，出于描述电影“时间性”运作原理的需要，德勒兹在《时间—影像》中这样定义电影中的“姿态”：这是身体态势之间的节点联动，使其形成整体上的协调连贯，它完全不依赖事先存在的故事、情节和闭合式结果性的“影像—行动”而存在。相反，这是身体态势的不断发展，它把自身从角色中完全剥离，而将身体直接以潜在的方式戏剧化。罗兰·巴特(Roland Barthes)的摄影理论为此提供了参照系：摄影的“知面”(Stadium)指向可被语言阐释的意图性内容，而“刺点”(Punctum)则是拍摄过程中偶然迸发的意外真实。^[2]由此，演员在“任意瞬间”里突破剧本框架的即兴发挥——这种超越“知面”的“刺点”——恰恰构成了姿态的解放性魅力。它弥合动作节点的断裂，将碎片化影像整合为运动的连续体。^[3]为此，德勒兹断言，影像既是姿态的固化与消解(如古典雕塑的永恒形式)，亦是动能的完整保存(如迈布里奇的运动摄影)。^[4]这种二元性使影像成为力量的场域，当运动与任意瞬间结合时，“每个瞬间都能催生崭新的创造”。德勒兹宣称，这种认知构成“哲学范式的根本变革”——影像不再是对现实的模仿，而是生成新时间性的机器。^[5]

在此基础上，吉奥乔·阿甘本(Giorgio Agamben)进一步深化此命题，提出“电影的要素是姿态而非影像”。在他看来，姿态是“无目的之手段”(Means Without End)，其本质不在于传达意义，而在于展示媒介自身的纯粹可传播性(Pure communicability)。电影通过蒙太奇激发静态画面的潜能(Dynamis)，使影像转化为运动的姿态流。德波与戈达尔的实验电影正是通过中断叙事链条，暴露姿态运作的媒介本质，实现对资本主义影像生产的抵抗。^[6]

德勒兹对此补充道：“把握住技术赋权的影像和虚拟世界具有的独特‘艺术意志’是我们得以与其‘信息论’进行抵抗的关键点。”^[7]笔者认为，“游戏化”手段即我们于数字资本主义时代所需把握的“艺术意志”。而因所谓“第九艺术”和“第七艺术”在媒介性上相近的缘故，“游戏化”首先于电

影当中生成并流变，这一进程本身在思想史上是具备严谨的演进逻辑的。

(二) 意象—身体：迈向游戏影像的动作呈现

姜宇辉在论及剧场舞蹈和游戏的关系时，曾提出：“屏幕上的身体看似平面而单薄，但它实际上打散了各种身体囿于其中的连续性秩序，进而展现出更为变幻莫测、变动不居的潜能和深度。”^[8]李典锋认为：“电子游戏实际上只是从运动的角度将托马斯·埃尔萨塞(Thomas Elssasser)的‘心智电影’从意识游戏层面推进到行为游戏层面，这些过程终究没有脱离‘意象——身体’的范畴。”即玩家(身体)的每一次操作都会收到视听反馈——意象的增生。如果说“游戏化”手段是为了使得观众能够坐在玩家的位置，使得动作呈现迈向游戏影像的话，其“影游融合”的本体相当于是基于同一对“意象—身体”的拟态而生成的。

维维安·索布切克(Vivian Sobchack)的电影现象学吸纳了梅洛·庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)的观点：电影装置应被视作一种“意向性技术”(Intentional Technology)，即避免将电影视作一种单一的，离散的机械装置，而是具身化再现世界的“活的身体”——加入了观者身体，与世界身体融为一体。索布切克认为，电影的这种“肉身性”具备召唤观者具身体验的特质。而电影的“游戏化”手段正是将观众预设成为对影像内容具备“能动性”的玩家，将观看体验拟合成游戏具身经验的模拟，为其注入主体性。这虽然在本质上是假设的，但在实际效果上是可触达的。史蒂文·沙维罗(Steven Shaviro)则以德勒兹的“身体”概念为基础，进而提出一种“身体强度美学”。在他的论述中，电影被视作一种技术手段，用来瓦解和提高主体性效果，同时增强身体感觉。沙维罗向我们展示了电影是如何对观众产生了真切的影响，而非拉康般的只是给观众带来“幽灵般的映像”。据此，沙维罗解释了观众如何沉浸到破碎的物质性和影像的“无深度之深”中去。^[9]

同样，德勒兹电影理论中的“身体在空间中的重新配置”曾提到，身体如何在电影中不仅作为行动的主体，而且通过其与空间的互动来表达电影的主题和情感。这意味着传统的行动——空间关系被重新定义或置换。《疾速追杀》系列电影正是通过这种对空间的策略性利用和对身体的精心设置，使得每一场动作不仅是对身体能力的展示，更是对角色内心世界的映射和对电影主题的深化。这种重新配置不仅增加视觉和情感的层次，也强化了电影的主题——如何在一个充满敌意的世界中生存和反抗。德勒兹的视角提供了一个理解电影中身体与空间关系的深刻框架，帮助我们看到此种“游戏化”的动作呈现不仅具备暴力美学的审美向度，更具有深刻的“情动”逻辑和哲学意涵。

二、《疾速追杀》系列动作呈现的四种“游戏化”路径

从本体论上厘清“游戏化”动作呈现的思想史路径和生成可能后，我们可结合具体文本和案例进行深入分析。就《疾速追杀》系列电影这一生动的案例而言，其动作呈现的“游戏化”现象值得进行具体阐释。笔者认为该系列电影的动作呈现可以划分为四个方面，分别是动作编排、镜头调度、剪接方式以及空间设置，它们都采用了具体的“游戏化”手

段，试图建构一种身体美学以促使观众的观影经验契合游玩体验。

(一) “技能”化的动作编排

首先，从动作戏的招式设计上看，《疾速追杀》大致融合了柔道(じゅうどう)、巴西柔术(Jiu-Jitsu Brasileiro)、合气道(はいきどう)等武术，风格讲求致命性，招式硬朗，不花里胡哨。重要的是，与惯常追求灵活不重样的武打设计理念相悖的，导演刻意让基努·李维斯将“反手投”“十字固”等柔道招数多次使用，使其“游戏化”为固定的“技能”，如同格斗游戏的所谓“搓招”一般。在影片的观看体验上达成了一种以相同“组合键”来“释放”的效果，从而形成了一种类游玩体验的“伪互动性”。将同一招数反复拍摄看似使动作呈现变得单调枯燥，而实际在观影过程中以“伪互动性”提升了动作观感。这种设计不仅提升了格斗戏的真实性，更契合了游戏玩家的具身经验，因此，可将其视作动作电影招式设计的新取径。

动作编排中既包括招式设计，也涵盖动作呈现过程中道具的使用。马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)曾说：

“媒介是人的延伸。”那么对于机械媒介的“延伸”则体现在《疾速追杀》系列对于自动武器的痴迷。影片如同排列兵器图谱或展现游戏装备“收藏”般，《疾速追杀》系列呈现了共计二十余种枪械的杀伤效果。同时，据笔者考证发现，该系列武术指导着重依据自动手枪射程、隐蔽性、轻便性等因素，融合了著名的莫桑比克射击法(Mozambique Drill)和非主流射击系统之一的C·A·R射击系统，为主角约翰设计了一套极具标志性的“枪斗术”。约翰持枪战斗时，枪从腰间到怀中，再到经典战术射击姿势，伸缩自如，近身时再配合拳脚动作，闪转腾挪间一招制敌，血光四溅。(见图1)手枪在近身格斗时实际上成为了冷兵器，更是人体近身打出“致命一击”的延伸。不仅在受众层面同时迎合了功夫爱好者及枪械爱好者的利基市场，更生成了一种独属于现代社会的，融入自动武器招式设计的奇观性视觉惯例，成为系列经典性的一大注脚。



图1 《疾速追杀》系列的招式设计

动作编排不仅仅是招式设计，同时还有对动作节奏的把握。在传统香港武术电影中，胡金铨借用京剧“停—打—停—打”的节奏，将对打动作结构化为“回合制”。^[10]反观《疾速追杀》系列，则力求动作的完整性，放弃观赏性强的全程“无伤”转而追求真实的“受击反馈”。影片刻意展现主角完整被击打、受伤的过程，劳累状态及换弹匣的全过程，

甚至精确到每发子弹的数量。主角枪里的子弹不再是“薛定谔”般的永远打不完，此种近乎自然主义的动作编排方式是对好莱坞表现主义式的肢体动作呈现的反拨。

(二) 具有游戏视角拟态功能的镜头调度



图2 《老男孩》中模仿横版过关游戏的动作戏镜头设计



图3 《疾速追杀2》中的拟态“TPS”视角



图4 游戏《Resident Evil 2 Biohazard 2》2019中的TPS视角

吉加·维尔托夫(Dziga Vertov)主张电影摄影机是“捕捉生活”的“眼睛”。同理，演员的肢体动作也是通过镜头及其调度设计完整呈现于银幕之上的。李雨谦认为，视频游戏在充分吸收电影语言之后，有意识地突出两种较为核心的“摄影机”视角：第三人称视角——即第三人称射击游戏(TPS)、角色扮演游戏(RPG)和动作游戏(ACT)大量使用的一种形似“过肩”加“背跟”的镜头。还有第一人称视角^[11]——即几乎所有的第一人称射击游戏(FPS)还有大量恐怖游戏、“步行模拟器”游戏所使用的一种伪“主观镜头”。当代影游融合类电影则通过重构游戏化视觉机制，主动内化



游戏媒介的观看逻辑，创作者依据叙事需求生成差异化的拟态策略，在消弭媒介边界的同时制造自反性感知张力。如《硬核亨利》(Hardcore Henry)全片戏仿第一人称射击游戏使用男主的主观镜头；朴赞郁的《老男孩》(Old Boy)中仿照横板过关游戏视觉呈现的走廊动作戏(见图2)；《我们都是小僵尸》(We Are Little Zombies)采用的经典“RPG”视角。这些游戏视角拟态一方面通过视角拟真构建“在游戏中”的具身幻觉，压缩电影与游戏的媒介感知裂隙；另一方面刻意保留的游戏界面元素(血条、地图、任务栏)持续唤醒观众对媒介形式的认知，形成“在玩游戏”的操控意识。

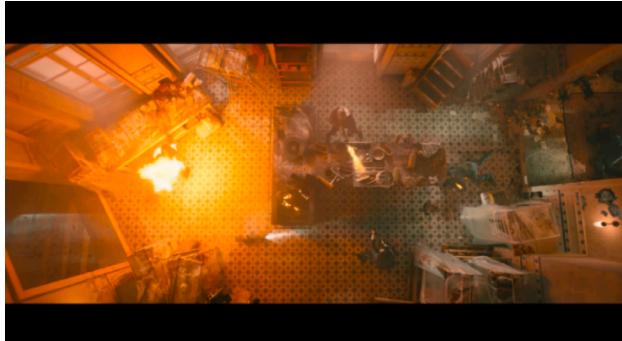


图5 《疾速追杀4》的“上帝视角”



图6 《SYNTHETIK: Arena》2019中的“上帝视角”

在《疾速追杀》系列中，对类“第三人称射击游戏(TPS)”视角的运用屡见不鲜(见图3)。摄影机在背后紧跟约翰，以被摄主体约翰为运动轴心，跟随其探头，射击的朝向。摄影机在稳定器或斯坦尼康上跟随摇动。与此同时，景别稳定，以中全景为主，特写极少。力求全盘展现动作发生过程，整体呈现完整、流畅、写实的镜头设计风格。同时，在摄影机方面，前三部选取了Alexa 35 super，第四部则使用了Alexa LF搭配Alexa Alpha变形镜头。可以说，视角与镜头运动的设置充分发挥了该型号机器拍摄运动物体的长项。

保罗·维利里奥(Paul Virilio)将此种跟随镜头的内在美学称作“矢动美学”(Trajective Aesthetic)，其体现为不停向前的运动与毫无思想的行动者。并将叙事性要素压缩至最低限度，影像引领观众同角色一道走向最终的致命冲突。^[12]维利里奥的论述实则可以被视作对游戏经验的具身化表达，玩家在第三人称射击游戏中进行“瞄准”时，人物永远是背对

“摄像机”的，其表情神态是无从察觉的。(见图4)镜头叙事感的压缩使得观众得以全神贯注于动作场面，这契合游戏场面的观看经验。

《疾速追杀4》阁楼场景里对于“上帝视角”的运用，则更鲜明地展现了游戏语言对于电影视听手法的影响与流变(见图5)。电子游戏中的所谓“上帝视角”有别于经典RPG、RTS游戏(如《暗黑破坏神》(Diablo)《神界：原罪》(Divinity: Original Sin)《文明》(Sid Meier's Civilization)等)的斜上方45°俯视视角(见图6)，而是一种将三维空间二维化的顶视视角。这种视角消除了透视，以平面图的形态揭示了空间结构，使得人物运动轨迹和环境互动高度清晰。让约翰用霰弹枪杀敌的场景契合上帝视角射击游戏的游玩经验，达到畅爽过瘾的视听效果。值得注意的是，此种“上帝视角”丢下了传统电影视听语言中伴随降格拍摄所惯常拥有的悲悯、凝视、史诗感的拐杖，而仅仅是在形式感上向游戏靠拢。

(三) 反“蒙太奇”视觉惯例的剪接方式

众所周知，自托托·卡努杜(Ricciotto Canudo)和苏联蒙太奇学派发轫后，“蒙太奇”(Montage)被公认为是区分电影与其他艺术门类最重要的特征，是属于电影艺术的独特文法。长久以来，在动作类型电影的创作实践中，使用“蒙太奇”手法分隔动作戏的镜头组合，再依据“动势”将细碎的镜头单元组合成完整的动作呈现段落。无论从契合观众的观影习惯抑或降低拍摄难度上说，这些都是传统动作电影的创作惯例。在传统香港动作电影中，胡金铨就曾浓缩动作戏中的“关键帧”令观者进行视觉拼贴形成印象，这种绘画式的恰到好处的“留白”式剪接手法，大卫·波德维尔(David Bordwell)将其称之为构建剪接(Constructive Editing)，正是对“蒙太奇”的中国意境式运用。

《疾速追杀》系列反其道而行之，力图呈现完整动作场面，弱化“蒙太奇”的视觉惯例，在动作戏中力求保全长镜头。整体上迈向一种追求游戏般快感的剪辑方法论。在游戏中，为了保持沉浸感。除去过场动画和加载——一切不受玩家“能动性”染指的环节外，玩家的操作在时空上都应是绝对连贯的，即“不剪辑的”。值得一提的是，2018年斩获TGA最佳年度游戏的《战神4》(God of War 4)就以极具电影感的“一镜到底”消除了最影响玩家沉浸感的“读条”加载问题。2020年，由萨姆·门德斯(Sam Mendes)执导，罗杰·狄金斯(Roger Deakins)摄影的《1917》同样凭借呼应了游戏体验的“一镜到底”荣获第92届奥斯卡最佳摄影奖，这可谓是电影与游戏在商业和艺术上彼此成就的佳话。

在《疾速追杀1》的31:02到31:45段落，影片用四十多秒的长镜头展现了约翰从发现敌人到扭打、裸绞、掏刀直到置敌人于死地的完整过程。而在影片使用“蒙太奇”时，也是把在轴线两侧机位拍摄的动作戏“通条”进行对切剪辑，力图保持动作场面的视觉连贯性。其剪辑方式与镜头调度、动作设计搭配使用，三者相得益彰，极尽“游戏化”的动作呈现风格。

《疾速追杀》的剪辑方式仍然启示我们：因游戏是程序实时生成且帧率可变的缘故，它不同于电影24帧即可流畅，在大部分人的感知中，游戏影像使人感到流畅至少需要达到

60帧以上。李安的《双子杀手》(Gemini Man)曾以120帧的规格问世，当时令部分观众大呼像极了游戏实机录像。据此，我们可以做出预测：《疾速追杀》系列及其代表的“游戏化”动作电影将有一个迈向高帧率拍摄的未来。高帧率意味着单位时间内更大的信息量，更少的动态模糊和运动拖影，动作场面的呈现将成倍地提升清晰度、明亮度和稳定度。其高度具身性将使运动影像进一步成为现实的“渐近线”，其“游玩”的沉浸感也会大幅增强。

(四)“游戏关卡”式的空间设置



图7 《疾速追杀》系列的镜面空间



图8 《疾速追杀》系列的非现实空间景观

动作电影影像中的空间及场景是动作呈现的场所，故对于空间设置的分析也应属于动作呈现分析的向度之一。如果我们观察传统香港动作片会发现，其酷爱将动作戏的场景设置在狭小、封闭的空间内，如在《省港骑兵团》《墙内墙外》《蝶变》等影片结尾在死胡同、阁楼、洞穴空间中展开的殊死搏斗^[13]。反观《疾速追杀》，如果说其招式设计是写实而古典的，那么其景观搭建则完全是表现主义，甚至是超现实主义的。无论是第二部在罗马国家现代美术馆中的实拍场景，还是纯灰白色的类似游戏“低模”场景的地铁站、夜店舞池、天主教堂、镜面迷宫(见图7)、当代艺术展……影片都将其传统表意性剥离，而仅仅令其保有视觉奇观性功能。在系列后两部，主创团队更是选择了直接搭建造景。呼应了游戏场景也是通过“建模”生成的实践逻辑，呈现出如游戏场景或装置艺术般的具有“舞台感”的景观，如第四部中后景布置了一圈射灯的赌场(见图8)，四周环绕瀑布的舞池。同时，影片甚至将空间中的人群也进行了“游戏化”处理。人群同样被剥离现实逻辑，变得高度“NPC”化(见图9)。成为空间中的“贴图”，完全成为场

景的一部分(见图10)。



图9 《疾速追杀》系列中，目睹杀戮，人群并未受到影响



图10 《疾速追杀》系列的非现实空间景观

《疾速追杀》的此种设计，将格斗场景完全悬置于充斥“间离感”(Defamiliarization)的空间中，已近乎完全舍弃场景的现实逻辑而将其形式感和功能性极致化，以完全服务于影片的视觉呈现，以期观众能完全聚焦于动作戏。系列第四部后段的一场“阶梯格斗”广受议论，主角约翰被敌人侵扰，一次又一次地被打回到阶梯起始处，与游戏中死亡重来的体验高度契合。可以说，长阶梯场景很好地完成了空间设置走向“关卡化”和“游戏化”的任务。

论及游戏影像，凯文·罗宾斯(Kevin Robins)认为，人类的信息技术革命就是在不断回应想要进入影像的欲望。^[14]游戏相较于电影多了真正的“互动性”，如果说电影影像是“冷峻的”，是“不可进入的”，游戏影像则是“可进入的”，是充满“潜能”且变动不居的。王洪喆籍由弗里德里希·基特勒(Friedrich Kittler)的媒介考古学视域，发现了猛犸洞穴(Mammoth Cave)和电子游戏原初媒介间的隐秘关联。即电子游戏的互动性叙事，是对洞穴遍历性探险的模拟。著名动作角色扮演游戏(ARPG, Action Role Playing Game)《黑暗之魂》(Dark Souls)系列采用“箱庭式”的地图设计——在一段线性的、封闭的迷宫探险中遭遇敌人，寻找宝箱，可被视作对“洞穴体验”的具身模拟。据此，李洋、肖熹认为，游戏影像中的此种“洞穴体验”提供了一种“沉浸”(Immersion)，即主体不受控地沦落入环境当中。与此同时发生的则是“涌现”(Emergence)^[15]，是信息的不断涌出。《疾速追杀》的空间设置所期望实现的，即是藉由关卡式的空间场景模拟游戏影像的“洞穴体验”，在“沉浸”中“涌



现”，从而进一步模拟游玩的具身经验。

三、“游戏化”动作作为快感治理术：动觉共情与心流体验

在对《疾速追杀》动作呈现的“游戏化”路径进行仔细分析后，我们应该把目光放置于“游戏化”手段的具体效果上。现如今，数字技术正在以狂飙突进的方式重塑人的生产和生活，数字与资本的联姻和共谋已经成为人类共同面临的生存语境。^[16]傅善超在其研究中揭示：电子游戏通过快感调制机制（Modulation）实现对玩家行为的隐性引导^[17]，这一过程本质上构建了福柯（Michel Foucault）理论中的数字治理术（Digital Governmentality）^[18]。在数字资本主义框架下，游戏设计将玩家重塑为算法规训的虚体主体？（Virtual Subject），其核心运作逻辑在于系统化治理玩家的快感需求，使其持续沉浸于算法化的快感循环中。^[19]

由此，反观动作电影中的“游戏化”手段，实际上为我们提供了一条藉由游戏来跨入电影观众学研究的现象学路径。我们可以将其诉诸经典电影理论——贝拉·巴拉兹（Béla Balázs）的动觉理论，并借助“心流模型”具体分析“游戏化”手段作为“快感治理术”何以可能及其具体效果。

（一）贝拉·巴拉兹的动觉理论与共情机制

贝拉·巴拉兹（Béla Balázs）的动觉理论为电影研究提供了独特的视角，更在现今的舞蹈学研究中占有重要地位。巴拉兹的动觉理论主要探讨了电影如何通过运动捕捉时间，传递情感。以及电影中动作的感知与表达何以可能。巴拉兹认为，电影区别于静态的视觉艺术（如绘画和摄影）的根本特性，在于其能够展示连续的动态变化。电影通过镜头捕捉运动，除了反映外部的物理移动，还深刻表达了时间流逝的感觉和内在情感的动态。电影通过展示运动，激活观众的动觉感知。这种感知不是靠视觉单独完成的，而是电影特有的视觉——动态复合体验。即官能感知上的“动觉效应”。^[20]“电影通过模仿观众日常经验中的动觉感知，激发观众的内在感觉。”^[21]

回到电影本身，《疾速追杀》系列通过其精心设计的，籍由招式、镜头、剪辑、空间的动作呈现，模拟了视频游戏中的具身互动，使观众感觉仿佛是游戏中的参与者而非外部观察者。这种机制并非简单复刻游戏形式，而是借由动觉姿势（Kinesthetic Gesture）的连续性展演，驱动观众从观察者转向具身参与者——正如贝拉·巴拉兹所揭示的：银幕身体的运动质变可激活感知系统的触觉专注，而面部微相、肢体收缩与躯体倾斜等动态细节，构成了内模仿（Inner Imitation）的生理基础。^[22]由此引发的“动觉共情”（Kinesthetic Empathy）本质上是知觉重构的产物。巴拉兹强调，电影姿势通过“反思性感知渗透”瓦解惯性辨识框架，使观众从原始受体蜕变为“创造性享受的主体”。这一过程超越理性认知范畴，实则是将身体潜在动能转化为现时性体验意向，重塑主体对“此刻”与“即将”的时空把握。^[23]

巴拉兹关于动态运动的连续性与强度的论述与《疾速追杀》中动作设计的高度连续与强视觉冲击力效果相耦合。如电影中约翰的动作呈现包括格斗、枪战、追车等都保持着运动的极速感和流畅感，这些“游戏化”手段正是通过“动

觉效应”将观众拟态成为玩家，并引发观众与玩家间联结的“动觉共情”来获得快感。

（二）“观”与“玩”的耦合：基于“心流模型”的双重体验

孔子有云：“好之者不如乐之者。”可见学习的最强动力是发自内心的“兴趣”，是在学习中，达到“心流”（Flow）。

“心流”是由心理学家米哈伊·契克森米哈伊（Mihaly Csikszentmihalyi）于1975年所提出的理论，用于描述人们在进行某项活动时达到的最佳体验——“心流状态”。这是一种完全沉浸其中的感觉，通常被描述为“处于区域内”或“与活动合为一体”的体验，并且伴随着高度的精神集中和个人效能的最充实地发挥。在《庖丁解牛》中文惠君曾问庖丁：“技盖至此乎？”庖丁回答：“臣以神遇而不以目视，官知止而神欲行。”此种心神凝聚、高度充实的境界，即为心流状态。

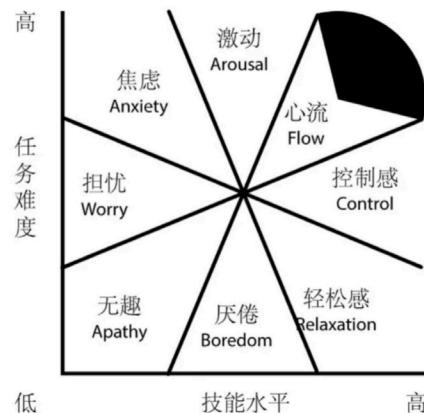


图 11 “心流模型”图

在此基础上的“心流模型”（Flow Mode）（见图11）提供了一个框架，该模型提供了一个框架，用于探索和优化个体在各种活动中的参与度和满足感。该模型认为：在适度的挑战和个人技能之间达到平衡是获得心流体验的关键。在电影研究领域，电影批评家斯蒂芬·布凯早在2002年于《电影手册》刊发的一篇文章中就曾创造“心流电影”（Flow Cinema）及“心流美学”（Flow Aesthetics）概念。当时是用于指涉阿彼察邦（Apichatpong）及河濑直美（Naomi Kawase）所执导的电影中出现的一种令人高度沉浸的视听情境，这与本文所分析的“游戏化”手段有着异曲同工的效果。

观察模型中的x轴和y轴，我们会发现，与“心流”相关的参数分别为技能水平和任务难度，技能低且任务难度低时，人们对这件事倍感无趣，玩家/观众并不会获得积极体验。难度中等且技能高阶，会让人获得一定的成就感，觉得一切尽在掌控。技能中等但难度最强，能激发人们的斗志，使人们具有更强的获胜欲望。而只有在难度和技能水平都在高位时，我们才能获得最佳的“心流”体验。宫崎英高（Hidetaka Miyazaki）制作的“魂系列”游戏就以极高的游戏难度著称，但系列游戏并没有如常理所想那般被弃之敝履，反而拥趸无数。雅斯贝尔斯（Karl Jaspers）的“临界境

况”(Grenzsituation)理论揭示了该现象的本质：玩家通过反复练习提升技能后突破极限时所获得的超越性快感，正是游戏心流体验的核心驱动力。即玩家通过自身反复磨炼技巧变强后，会更容易达到“心流”的游戏体验。

该机制印证了赫伊津哈(Huizinga)对游戏本体的定义：作为“快感治理术”，游戏在“直接生命需求之上构建行动意义”。^[24]因为心流的稳定体验需要以难度适中的挑战和与之相匹配的技能作为前提条件，《疾速追杀》有意在挑战设置上让难与易错落分布，让动作戏中对付“小兵”和“Boss战”的段落交叉分布，让观众的情绪在焦虑与轻松间游移，张弛有度。

四、结语

《疾速追杀》系列电影采用“游戏化”手段进行动作呈现是对传统动作电影视听手法的革新，开启了好莱坞传统动作电影的“游戏化转向”，契合了“游生代”“网生代”的观影需求。当未来“游生代”全面进入创作生产领域，可以想见“游戏化”将会形成席卷之势。张明浩曾总结“游生代导演”的三重创作思维，即游玩规则、触控反馈与互动体验^[25]。这正如本文所言迈向追求游戏快感的、高帧率的动作呈现。“游戏化”也将为电影理论及未来的游戏研究注入新的主体性活力。正当“元宇宙”浪潮席卷而来并令我们反思其政治性时，生成式人工智能浪潮接踵而至。在“虚拟”以无与伦比的具身化形态成为未来的显学时，金观涛呼唤“真实性哲学”的回归则更显可贵。李洋曾拿《肖申克的救赎》(The Shawshank Redemption)举例：丽塔·海华斯(Rita Hayworth)的海报不只是一幅满足欲望的影像，它背后是通向自由的通道。正如技术哲学一直探讨的问题，技术究竟是怀抱解放性，还是会奴役人类？其实不必急于回答这样的问题，回溯历史，19世纪的通俗小说曾被弃之如敝屣，20世纪初电影也曾被当成“文盲的消遣”。也许，今日的电子游戏也正在面对一种“娱乐至死”的指责。但我们在技术和装置应抱持辩证开放的态度，而不是抱残守缺，独居一隅。如此才能避免我们在数字资本主义时代沦陷于数字快感中，被“新异化”。这也正是《疾速追杀》系列“影游融合”手段所期望筛选出的“游生代”观众——那些有着游戏具身经验的观众/玩家。

基金项目：论文系国家社科基金重大项目“中国电影文化竞争力与海外市场动态数据库建设”(19ZDA272)成果。

参考文献：

- [1]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.
- [2]Roland Barthe.Camera Lucida[M].New York: Richard Howard, Hill and Wang, 1982: 55.
- [3]开寅.任意瞬间中的电影影像本体性[J].电影艺术，2023(01)：3–10.
- [4]Gilles Deleuze, Cinema 2: The Time–Image[M].Hugh Tomlinson and Robert Galeta trans.Sao Paulo: University

- of Minnesota Press, 1989: 265.
- [5]Gilles Deleuze.L’image–mouvement[M].Paris: Les éditions du minuit, 2003: 17.
- [6]柏榕.电影的救赎力量：阿甘本的电影哲学解读[J].世界电影，2021(06)：33–42.
- [7]樊姝彤.再探“电影身体”——新影像“沉浸”之思[J].当代电影，2023(05)：150–157.
- [8]姜宇辉.空剧场里的玩偶戏——数字舞蹈、数字剧场与数字游戏中的控制与自由[J].电影新作，2022(01)：49–62.
- [9]小埃利·维埃尔，曹勇，王涛，等.感官现实主义：当代电影中的身体、情感与心流[J].世界电影，2018(03)：21–34.
- [10]开寅.姿态的极限：香港动作电影作为方法[J].电影艺术，2019(04)：18–25.
- [11]李雨谦，周涌.当下影游融合类电影的影像美学研究[J].当代电影，2020(06)：164–169.
- [12]Paul Virilio, Julie Rose, trans.Open Sky[M], London: Verso, 1997 : 24.
- [13]张诗弩.《怒火·重案》：“港味”美学的赓续与创新[J].声屏世界，2023(02)：62–64.
- [14]Kevin Robins.Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision[M].London: Routledge, 1996: 5.
- [15]肖熹，李洋.什么是游戏影像[J].电影艺术，2021(05)：18–24.
- [16]马乔恩.数字资本主义与人的“新异化”[J].甘肃社会科学，2023(06)：9–18.
- [17]Gilles Deleuze, “Postscript on the Societies of Control”, October, Vol.59 (winter), 1992: 3–7.
- [18]傅善超.否定与偶然：论电子游戏中的能动性[J].文艺研究，2022(09)：147–160.
- [19]吕健，孙霄兵.数字时代的快感治理术——以电子游戏为例[J].中国图书评论，2022(09)：20–28.
- [20]Béla Balázs, “Visible Man or the Culture of Film”, in Erica Carter (ed.), Béla Balázs: Early Film Theory.Visible Man and The Spirit of Film, trans[M].Rodney Livingstone, New York: Berghahn Books, 2010: 6, 34–36.
- [21]徐亚萍.贝拉·巴拉兹的动觉姿势电影理论[J].文艺研究，2022(03)：105–117.
- [22][23]张晓梅.蒙太奇视角：即兴舞蹈的身体意象与动觉叙事[J].电影评介，2023(13)：99–103.
- [24]约翰·赫伊津哈.傅存良译.游戏的人：文化的游戏要素研究[M].北京：北京大学出版社，2014: 2.
- [25]张明浩.“游生代导演”发生学研究[J].电影文学，2023(19)：15–24.

作者简介：

张诗弩 中国传媒大学戏剧与影视学院艺术学专业2024级硕士研究生，主要研究方向为影游融合、人工智能与电影。

【责任编辑：肖玉平】