

## 跨媒介下的文類移轉：電玩《哈利波特：神秘的魔法石》 之敘事分析

陳智先<sup>\*</sup>

### 《摘要》

跨媒介產製已形成當今媒體娛樂工業的獨特現象，使得同一故事文本以多樣媒介形式呈現也構成現今人們普遍的閱聽經驗。受到新科技發展影響，電玩逐漸佔據產品鍊終端之角色。然而，當這些故事文本移轉成為電玩後，其文本樣態產生了何種變化？電玩是否能「說故事」？

本文以電腦遊戲《哈利波特：神秘的魔法石》為案例，運用敘事理論進行分析，以探索電腦遊戲與敘事之關係。本文發現，電腦遊戲與敘事關係之討論，須納入電玩內容類型因素之考量。而從敘事元素、元素組織及整體敘事特質三層面進行剖析，發現此一遊戲的確具有傳統敘事所需之基本元素與組織架構，同時，在其整體敘事特質上也具有規則性。

關鍵字：文本、哈利波特、故事、敘事分析、電腦遊戲。

---

<sup>\*</sup>作者現為國立交通大學傳播研究所研究生，E-mail: elvis0423@gmail.com。

投稿日期：2007年4月15日；通過日期：2007年7月。

## 壹、背景

在當今媒介匯流、滲透的社會中，同一故事文本以多樣、不同的媒介形式呈現，已是現今人們普遍、共同的閱聽經驗。當代的娛樂產業，單一故事文本，最初可能以小說方式出版，之後再接續以漫畫、電視劇、電影或玩偶模型等方式發行，形成當今獨特之跨媒介產製現象。

學者們(Aarseth, 2006; Jenkins, 2003)便指出，跨媒介產品鏈的發行方式是當今娛樂工業不可避免的媒介商品產製趨勢。從產業端來看，跨媒介產品鏈的產製型態可平均生產成本，降低市場風險(Jenkins, 2003)，使某故事劇情及其人物角色較容易受到大眾的注意與歡迎。另一方面，從閱聽人的角度而言，人們早已習慣於沉浸於各式各樣的媒介文本，享受主動獲取、構連與形塑故事劇情及人物角色的愉悅中(Jenkins, 2003)。因此，無論從產製的角度或閱聽人的角度，文本的跨媒介產製與消費已成為當今媒介娛樂產業重要的發展核心。

然而，在科技的發展下，跨媒介產製已非如過去，通常以電影做為產品鏈之終端。隨著電腦的發展與普及，電腦遊戲逐漸在一系列相關的媒介產品鏈中扮演終端的角色。以迪士尼為例，其創造的故事文本、人物角色首先以動畫方式出現，其後再陸續推出電影與一系列週邊商品。近期隨著電腦遊戲的發展與普及，迪士尼也開始運用其下的故事文本與人物角色重新組織成電腦遊戲，提供閱聽人更多詮釋與想像的空間。

再以近年來全球風行的魔幻故事《哈利波特》為例。故事文本首先以小說的方式出版，其後並發行電影，最終則推出電腦遊戲及其他相關之週邊商品。由以上現象可知，電腦遊戲在當今的跨媒介產品鏈中，已逐漸納入、構成商品產製上重要的一環。

據此，故事文本如何移轉、呈現於不同媒介中便成為值得探討的研究問題。過去已累積有許多研究，針對諸如小說、電影、漫畫、新聞、戲劇等不同媒介所

呈現之故事樣態進行分析，並找出其各自敘說故事之特質與差異。然而，電腦遊戲此一新興媒介與故事文本關係之研究累積卻仍屬匱乏，極待探索與釐清。

以《哈利波特》為例，當其從故事移轉成為電腦遊戲後，其文本之樣態與結構產生了何種變化？電腦遊戲如何重構《哈利波特》之故事文本？具有哪些敘事元素？其間的敘事元素又如何呈現與組織？電腦遊戲與原先故事文本之關係為何？以上諸多疑問都是本文欲探索與釐清處。

## 貳、敘事與電腦遊戲

電腦遊戲是否能「說故事」？敘事與電腦遊戲的關係究竟為何？本文首先從文獻檢閱之角度，分別從敘事、電腦遊戲及兩者之關係三個層面，對過往敘事與電腦遊戲相關之研究，進行爬梳。

### 一、敘事理論

思想家 Alasdair MacIntyre 曾說，人類是「天生即具有說故事本質的動物」(Foss, 1989)。所謂敘事，即是指人類以故事形式描繪其外在經驗世界的活動。敘事的起源很早，在人類歷史開始前，就已運用「敘事」作為人類溝通的一種重要形式，用以傳遞共同的價值觀或生活規範給下一代(Rybacki & Rybacki, 1991)。敘事一方面幫助我們以有系統的方式，將一系列日常經驗進行組織，了解所處的生活世界，另一方面，也藉此系統性的組織方式，使我們能了解某種經驗的真正本質為何(Foss, 1989)。

敘事相關研究的起源很早。早期溝通理論曾對敘事進行研究，而傳統語藝學即認為敘事是一種運用神話、安排穿插各種事件的方法來進行說服的一種形式(Rybacki & Rybacki, 1991)。敘事理論的發展源自於文學理論，而文學理論研究主要的關注點在於文學的本質，而非任何單一文學作品的詮釋(Chatman, 1978)，因此其研究問題大多聚焦於文學共通的本質結構為何。1920年代俄國形式主義學者即研

究小說的敘事結構，其中以 Propp 分析俄國民間童話故事，找出其中共同的敘事結構為代表（李映，1999）。

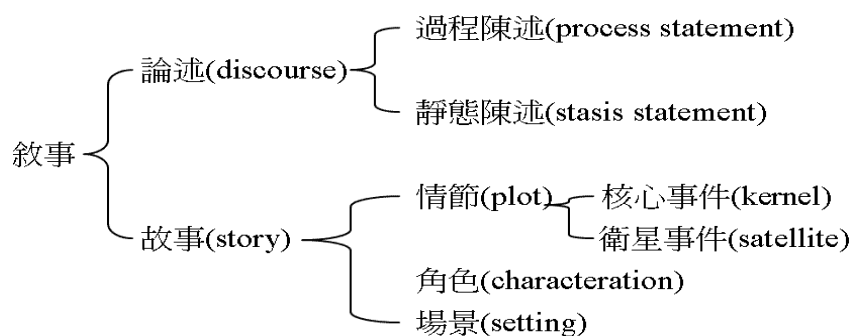
過去許多學者曾對敘事下過定義。Foss(1989)認為，敘事是一種透過一包含各種會隨時間變化的角色 行動與場景的描述，藉以組織和呈現世界的方式。Rybacki 與 Rybacki (1991)將敘事定義為以故事形態展現的語藝活動，其文本中的角色透過對話或是行為的施行，提供閱聽眾順序及意義之感，使其進而去創造、詮釋甚至將其實踐在日常生活中。Ryan(2004)則指出，敘事是包含場景(setting)、角色(characters)，以及這些角色在場景中所參與的一系列活動與事件(plots)所構成的語藝活動。此活動是在某個歷史階段中，有關其成員對所發生事件因果關係的一種心靈再現(mental representation)，且語義的邏輯性為其最重要的特徵。相對於前三者，Fisher 的觀點則較為廣泛。他認為，人類所有溝通、傳播的形式及類型都算是敘事。敘事不單只是以故事的型態呈現訊息，更是一個關於人類溝通行為完整的理論和典範。人類運用敘事的形式來探索、接觸「真實」，且一個敘事同時由敘事者的意向以及閱聽眾的詮釋共構而成(Fisher, 1987, as cited in Rybacki & Rybacki, 1991: 108)。

以上學者們對何謂敘事做出詮釋，然皆缺乏方法論上的描述。Chatman(1978)則提出另一種不同的架構定義敘事，可彌補此方面不足。他認為敘事主要包含兩個部份：「故事」(story)與「論述」(discourse)，其下可再分為更細小的組成元素，而研究敘事即是分析這些元素間的組織方式與關係(Rybacki & Rybacki, 1991)。

「故事」指的是一連串的事件(events)及存在物(existents)（存在物包含角色與場景）；而「論述」則是指故事內容被傳遞與表達的方式。前者指的是在一敘事中想要表達的「內容」，後者則是指「如何」表達此一敘事(Chatman, 1978)。學者 Foss(1989)則是將「故事」視為敘事的「本質」(substance)，將「論述」視為敘事的「形式」(form)。

在「故事」中，又可細分為「情節」(plot)、「角色」(characteration)及「場景」(setting)三部份。根據 Foss(1989)的定義，「情節」是指故事中行動、事件的發生或是狀態改變的部份，根據其對故事發展方向影響的重要性又可分為「核心事件」(kernel)和「衛星事件」(satellite)。「角色」是指故事中具有思考力及互動的人、生物或其他形體。「場景」則是指角色進行思考、活動或事件發生的地點。

在「論述」上，Chatman(1978)認為可分為「過程陳述」(process statement)及「靜態陳述」(stasis statement)。「過程陳述」是以角色的對話或動作來呈現，負責驅動整個故事的進展。分析過程陳述可以找出故事中誰是「指定敘事者」(designated rhetor)，同時也可看出的哪段對話或行動是構成故事的重要結構。「靜態陳述」則是指不因角色行動而改變的元素，例如特效、音樂或旁白等。敘事通常運用靜態陳述(如藝術特效)的方式來呈現複雜的象徵，因而分析靜態陳述，可看出象徵在故事中是如何被呈現與發展的(Rybacki & Rybacki, 1991)。Chatman 整體敘事分析架構如圖一所示。



圖一：Chatman(1978)敘事分析架構圖

由圖一可知，Chatman 提出一清楚之架構，使敘事理論能以較具結構性的觀點進行分析。此一架構之優點在於能將文本依屬性拆解為各種不同的敘事組成元素，並以組織性、系統性的方式探析各元素的樣態，以及元素與元素間的連結關係。最終，根據這些分析結果，進而評估整體敘事之良窳。由於本文欲探析哈利波特原先之故事文本移轉成為電玩後，文本結構及敘事要素樣態產生何種改變，

並以何種方式組織呈現之文類轉換的問題，因此，本文擬延用 Chatman 之敘事分析架構，作為剖析《哈利波特》電玩之基礎，以對電玩中的各敘事元素與組織結構進行分析。最後，根據這些分析結果，進而了解、評估《哈利波特》電玩之敘事元素組織樣態、整體敘事特質及表現。

## 二、電腦遊戲 (computer games)

學者 Tomasello 與 Donald 指出，遊戲在人類心智發展及文化生成的過程中扮演重要角色 (Donald, 1991, Tomasello, 2000, as cited in Murray, 2006: 185)。一方面，遊戲拓展並保存了人類的文化模式；另一方面，遊戲也促進人們進行象徵性思考的能力，擴展了媒介符號的表達力與可能性 (Murray, 2006)。

在遊戲定義上，Juul (2003) 根據過去相關的定義及修正，歸納出遊戲所具有的六項特質，以定義何謂「遊戲」，包含：

- (一) 以規則為基礎：遊戲都具有規則，且此規則必須定義清楚，使遊戲活動能順利進行。
- (二) 具有變化、可量化計算的結果：規則的訂定必須要能使遊戲具有數種不同的結果。因此在遊戲設計上，會包含一些機制，以確保遊戲能產出多種不同的結果，且最終所產出可計算的結果也代表其無需多做說明與解釋的特性。
- (三) 不同結果有不同價值評判：遊戲中各種可能出現的結果具有不同的價值評判，有些是好的、正面的，有些是不好的、負面的。通常正面的結果較負面的結果難達成，也因而形成遊戲的挑戰性。
- (四) 玩家心力的投入：玩家在遊戲過程中必須耗費心力，而此過程會造成遊戲狀態、結果的改變。此一機制在某種程度上也構成遊戲進行的規則，玩家投注心力於遊戲過程中，因而產生玩家必須對其行動與抉擇的結果負責之特性。

- (五) 玩家與結果的扣連<sup>1</sup>：最終，玩家付出的努力會與結果扣連。若結果是好的，或玩家是贏家，則玩家會感到愉快；相反的，若結果屬於負面，且玩家屬於輸家，則玩家會有不愉快的感覺。此一機制是屬於遊戲活動在心理層面影響上的特徵。
- (六) 具協商性的結果(negotiable consequences)：一個遊戲結果是否會對真實生活產生影響是具協商性的，而一個遊戲要具有協商性，取決於玩家在活動過程中的操作與移動不會造成傷害。在遊戲具有協商性結果的此一特徵上，主要著重點在於玩家對於遊戲結果具有一部份的可控制性，且很大程度上必須取決於其遊戲規則進行的情境而定。

在科技的發展下，遊戲也開始以多樣不同的形式出現，電腦便是當今遊戲重要的呈載形式之一。電腦遊戲(computer games)，一般又稱為電玩，指的是各種在個人電腦上執行的各式電子遊戲(周榮，1998)，為遊戲在當今電腦普及的社會中一種重要的呈現形式。Sawyer 將電子遊戲按照平台分為三種：電腦遊戲(computer games)、電視遊樂器遊戲(video games)與多人遊戲(multiplayer games)(Sawyer, 1996, 轉引自周榮，1998)。本文分析之《哈利波特》電玩則屬於第一種類型，遊戲的進行僅只運作於個人電腦中，無須透過網路的方式其他玩家進行互動。

Juul(2003)認為，電腦與遊戲在某些特質上具有親近性與相容性，使電腦能成功的成為遊戲的載具。一方面，遊戲具有跨媒介性的特質。進行遊戲的載具對遊戲而言並不重要，因為遊戲並非僅存於某種物質媒介上，而是一系列可供運算的資料，因而能為電腦所處理。另一方面，遊戲需要明確清楚規則的特質，也與電腦處理及記憶資料的過程相當類似。此外，電腦遊戲是以電腦來支持遊戲規則的運作，此一特質也使電腦遊戲具有更大的彈性，能支撐更加複雜的遊戲規則，加上電腦對於遊戲進程的狀態有更加記憶性等特徵，都使得電腦足以成為有力的遊

---

<sup>1</sup> 扣連，指玩家於遊戲中的表現會與遊戲某一結果具有對應關係。

戲載具，順利支持遊戲的運作。

而在電腦遊戲的內容分類上，根據電腦遊戲專業雜誌《電腦遊戲世界》(Computer Gaming World，以下簡稱 CGW)，將電子遊戲分為八個類別(genres)，而此分類也成為後人談論電腦遊戲的分類依歸，包含：動作(action/arcade)、冒險(adventure)、角色扮演(role-playing)、模擬(simulation)、運動(sports)、策略(strategy)、古典/益智(classic/puzzle)與戰爭(war-games)。分別說明如下 (Friedman, 1996: 73-89，轉引自周榮，1998：21)：

- (一) 動作遊戲(ACT, action)：著重於眼手反應的遊戲。
- (二) 冒險遊戲(ADV, adventure)：讓玩家成為故事中的主人翁，並發展一連串事件之遊戲。
- (三) 角色扮演(RPG, role-playing game)：著重於玩家所扮演人物的屬性發展歷程的遊戲。
- (四) 模擬(SIM, simulation)：以第一人稱視野為基礎，模擬真實世界環境的遊戲。
- (五) 運動(sports)：以運動競賽為主題的遊戲。
- (六) 策略(ST, strategy)：強調策略運用、計畫與解決難題的遊戲。
- (七) 古典/益智(classic/puzzle)：重視腦力思考，有益於智力增進的遊戲，包括傳統的棋奕等經典遊戲。
- (八) 戰爭(war-games)：以戰場中指揮官身分進行歷史或假設性戰爭的遊戲。

以上八種遊戲分類，若以遊戲中具有之劇情、敘事性元素高低來劃分，則可分為三層：首先，「角色扮演遊戲」與「冒險遊戲」因遊戲發展歷程通常包含背景劇情，加上玩家扮演遊戲中某角色之因素，敘事性最高；其次，「策略遊戲」、「戰爭遊戲」及「模擬遊戲」因以遊戲成分居多，且遊戲結果較為開放，與前兩者相較下敘事性較低；最後，「動作遊戲」、「運動遊戲」與「古典益智遊戲」則純以增進玩家技能或智能為主，毋需劇情或故事背景，因而不具敘事性。

依此來看，本文欲進行分析之《哈利波特》電玩要屬第二類「冒險遊戲」。



在遊戲中，玩家扮演小說故事中的主角「哈利波特」，並藉由行動及遊戲提供的相關指示、引導，突破一連串由原先故事內容轉化而成的挑戰、關卡與事件，以進行整體遊戲的運作，最終達成遊戲所預先設定好之結局。

### 三、敘事與電腦遊戲

過去有關敘事分析與電玩關係之研究不多，加上電玩發展種類日新月異，歸類不易，以及電腦具有互動性等特質，都使得電玩此項媒介是否能運用傳統敘事理論加以分析，仍處於尚待釐清及發展的階段。

根據過往研究，部分學者認為電玩與敘事具有某種相通性(Jenson, 1988; Murray, 1997; Juul, 2001; Ryan, 2004)。Ryan(2004)認為，電腦遊戲善於利用敘事推動情節發展的根本關鍵機制 - 解決問題，因而能成功的將玩家轉為故事中角色。Jenson(1988)也指出，遊戲中常包含一系列待玩家解決的事件與問題，加上遊戲的歷程是線性的，因而此一過程可被稱為敘事(Juul, 2001)。此外，遊戲中故事角色的命運是透過玩家的行動來創造，而非如同傳統媒介僅藉由描述一語帶過(Ryan, 2004)，加上許多遊戲具有背景故事（出現在說明書、操作手冊或是遊戲關卡間隔的连接畫面中），使玩家在遊戲過程中彷彿置身於某個故事文本情境中(Juul, 2001)。Murray(1997)則指出，許多遊戲中包含探索式的結構(quest structure)及主角(protagonists)，因而認為電玩是一種互動性的故事(interactive stories)，為一種新的敘事類型，因此可以運用傳統敘事理論加以組織與分析。以上這些特點都指出電玩包含有一些敘事元素，且與敘事在結構特質上有些許共通處。

然而，也有些學者持相反的意見(Juul, 2001; Aarseth, 2004)。Juul(2001)與Aarseth(2004)就認為，用敘事理論套用於分析電玩是不公平的作法。當遊戲被當作故事來分析時，其與故事的差異，以及其本身所獨具的特質便無法被適當的理解與討論。遊戲彷彿必須要提升、回復到文學的美學標準，才能被視為是「好的敘事」(Aarseth, 2004)，然而此一觀點卻忽略遊戲本身的特質是與故事不同的。

Juul(2001)則認為，敘事一直以來被認為是人類用來認識與理解日常生活經驗、處理各種資訊的方式，且遊戲常能被我們以故事的方式敘說，因而我們常會認為沒有任何文類或媒介形式能自外於敘事的範疇。然而，並非所有的事物都必須要以敘事的方式來分析描述，且某樣事物可以用敘事的方式呈現，也並不意味其就是「敘事」。本文整理過去否定電玩具有敘事性之觀點，可大致歸納為下列三項。

第一，電玩轉換故事之方式與傳統媒介間轉換的方式不同。Juul(2001)認為，若電玩能被視為一種敘事媒介，則在其他媒介上呈現的故事必定在電玩中能被重述，且在電玩中的故事在其他媒介上也能被重述。然而，電玩轉化故事的方式卻與其他傳統媒介（如小說與電影之間）不同(Juul, 2001; Aarseth, 2004)。Juul(2001)以電玩「星際大戰」為例，認為在此遊戲中，只擷取電影中一部分的人物與角色，若將遊戲標題去掉，則遊戲與電影的連結便不明顯，且遊戲中的元素無法重建、回復至電影原本的故事。因此，像「星際大戰」此款遊戲，便不能說是包含明顯可辨的敘事結構。此外，一般故事中總包含有限的人事物，然而許多動作遊戲卻包含無數的人事物（例如敵人、對手等），且對於人物特質並未多加描述、過度強調玩家動作以及缺乏後設主旨<sup>2</sup>(Juul, 2001; Aarseth, 2004)等，都使得電玩與既有敘事原則不符。

第二，時間在遊戲中運作的方式與既有敘事不同。Juul(2001)指出，一般敘事具有兩種時序關係，一是故事發生時間(story time)，另一則是故事被敘說的論述時間(discourse time)。當我們在讀小說或看電影時，很大程度上是以論述時間作為基礎來建構故事時間，且此兩種時序基本上會有所差距。然而，在動作型遊戲中，故事時間、敘事時間與閱讀時間之間是同時發生的。遊戲中呈現的事物不可能是「過去」的，因為玩家能夠影響它的狀態。故事時間、敘事時間以及觀看/閱讀時間都是「現在」，且「未來」發生的事件是未定的，這些都與既有敘事分析架構

---

<sup>2</sup> 後設主旨，即透過故事所欲表達之社會化文化意涵。

不同。

第三，讀者/觀眾與故事間的關係和玩家與遊戲間的關係不同。Juul(2001)認為，電影或小說一定要有人或是擬人化的事物，作為閱聽眾投注心力於文本中的情感動力(emotional motivation)，閱聽眾因而能對其產生認同。然而，此項特質在遊戲中卻不一定需要。玩家投注心力於遊戲中，是因為遊戲會對玩家表現結果進行評價，且遊戲對玩家的影響是直接的，此點也是電玩與敘事的差異處。由上正反面觀點可知，究竟電玩能否歸類為敘事媒介，仍處於未定論且意見紛歧的狀態。

然而，本文從以上爭論發現，這些觀點大多將電玩全部劃分為一類，或在論證過程中僅舉某遊戲作為例證，卻忽略電玩中其實包含多種遊戲類型，且彼此間的遊戲運作型態是有所差異的，但此因素在過去分析電玩與敘事間關係時，卻從未被納入考量。Aarseth(2004)就指出，用「遊戲」或「數位遊戲」(digital games)統稱所有的電腦遊戲是不妥的，因為各遊戲彼此在文類、遊戲情境以及遊戲所運用的技巧上有相當大的差異。Ryan(2004)也認為，敘事要素的重要性會因為遊戲類型的不同而有所差異。此外，CGW 在評估遊戲良窳時，也會因為遊戲類型不同而有不同的依據標準（孔令芳、蔣鏡明，1997：122-128，轉引自周榮，1998：22）。以電玩《哈利波特》所屬的冒險遊戲(adventure games)而言，「故事性」便是其評估良窳的依據標準。由此可知，電玩是否具有敘事性，也應依不同的電玩類型加以劃分來看。

以冒險遊戲而言，Ryan(2004)指出，此類型遊戲特點在於玩家會扮演、操控遊戲世界中的某種角色，且遊戲技能會決定其扮演角色的命運。遊戲中還包含一系列待玩家解決的事件與問題，以及線性的遊戲歷程(Juul, 2001)。此類遊戲透過重複性(repetition)來解決玩家自由與敘事設計間衝突的問題，並透過限制玩家的選擇與提供各種內含事件的行動選項，藉以維持遊戲運作在預設的情節軌道上(Ryan, 2004)。

Aarseth(2004)也指出，在冒險遊戲中，玩家的選擇會受較大的限制，使其行動必須朝著特定方向前進。相較於其他玩家有較大選擇性的遊戲類型，此類遊戲中玩家多只具有半選擇性(quasi-choices)，因而遊戲也屬於半開放型的遊戲(quasi-game)。也就是說，故事「偽裝」(disguise)成遊戲，並運用遊戲的技術來敘說整個故事。在此類遊戲中，主要的「情節」被玩家「發現」(discover)，且遊戲的進行非關於選擇，而是重新發現(rediscovering)遊戲唯一可行的途徑。此途徑必須被了解與執行，否則遊戲/故事便無法繼續開展下去。由以上諸多特點可知，冒險遊戲相較於其他類型電玩，具有更緊密的遊戲結構，且包含更多類似故事的敘事性元素在內。

總承上述，本文認為在評斷電玩究竟是否為敘事媒介時，必須同時兼顧兩面向來考量。其一，在媒介層次上，電腦為當今重要的傳播媒介，而電玩也確實為此媒介運行的重要呈現形式之一。過往研究指出，雖然傳播媒介種類繁多，且各自具有的媒介特質不同，然皆能以敘事分析之觀點加以剖析，並找出其間敘事方式之異同(Berger, 1997)。因此，儘管電玩轉換故事的方式與傳統媒介間轉換方式不同，且「時間」要素的運作機制與傳統敘事媒介相異，並多了互動性之媒介特性，然我們卻不能因此而否定電玩所具有的媒介本質，以及其可運用敘事觀點加以剖析之可能性，而是必須將這些特質納入電玩文類的敘事分析過程中，進而對電玩所具有之文本特性，以及敘事理論之觀點本質進行更細緻的反思與探析。

其次，在論證電玩與敘事間關係時，還需考量電玩類型差異之因素。「電玩」並非統一、同質的文類，其中還會因遊戲特質之差異而劃分為許多不同的類型。以冒險遊戲而言，玩家扮演遊戲中某角色、以線性的遊戲歷程發展一連串事件，加上半開放式的遊戲設計機制等，都顯示出此類型電玩與一般故事的敘事特質上具有相當大的相似性，且玩家也更容易受遊戲預定之內容結構所影響。因此，有關電玩是否具有敘事性之論證，也須納入電玩類別屬性之考量，才能以更細緻的方式釐清電玩與敘事之關係。

## 參、研究問題與架構

### 一、研究目的與重要性

根據前文研究動機與相關文獻之爬梳，本文擬以《哈利波特》電玩作為實際分析案例，進一步探討敘事與電玩之關係。在敘事分析上，過去已累積許多相關研究，針對諸如小說、電影、漫畫或新聞等不同媒介或文類進行分析，並找出這些媒介各自具有的敘事特質，及不同媒介間敘事呈現方式之差異。然而，運用敘事理論觀點對電玩進行實質系統性分析之研究仍屬缺乏，且在此兩者關係的論證上仍顯粗略。

基於此點，本文之目的在於實際運用敘事理論的分析架構，對具有故事性之冒險遊戲《哈利波特》電玩進行剖析，以了解在此類型電玩中是否具有傳統敘事所需具備的元素，並找出這些敘事要素在電玩中呈現的樣態，及這些敘事要素彼此間之組織關係。最後，進而根據這些分析結果來評估《哈利波特》此一故事文本在電玩媒介上如何組織與整體呈現之情形，以回應既有研究之論述。本文之意義與重要性在於釐清電玩與敘事間的關係，並開展敘事理論應用於剖析電玩文類的可能性，延伸此一取徑之理論觀點與分析視野。

### 二、研究問題

承以上研究目的與相關文獻，本文提出下列研究問題：

- (一) 在《哈利波特》電玩中，包含哪些原先小說故事文本的敘事要素？這些敘事要素以何種方式呈現？
- (二) 在此一電玩中，敘事要素彼此間如何組織與扣連？這些扣連和組織是否構成其敘事性？
- (三) 此一電玩類型之敘事特質為何？與既有敘事理論之觀點、原則或架構有何差異？

### 三、研究架構

在研究架構上，承前文之研究問題，本文擬延用 Chatman(1978)所提出之敘事分析架構（如圖一），作為剖析《哈利波特》電玩敘事元素、組織結構與整體敘事特質之依據。由於本文欲理解《哈利波特》此一故事文本在移轉成遊戲後，具有哪些既有的敘事元素，以及這些元素間的組織方式和整體敘事特質，因而運用 Chatman 所提出之架構，較能以系統性、結構性的方式進行分析，並確切回應本文所提出之問題。

首先，本文依 Chatman(1978)之架構將電玩拆解為「故事」與「論述」兩部份。「故事」是指遊戲內容的本質，可再細分為「角色」、「情節」與「場景」三項。在「角色」分析的部份，除了玩家所扮演的主角「哈利波特」外，還包含其他由電腦控制，與玩家有直接互動或對話之重要角色。在「事件」部分，因重要性不同會分為「核心事件」與「衛星事件」。「核心事件」包含玩家扮演角色之決定與行動、推動遊戲進行的關卡機制，與電腦控制人物和玩家的重要對話等；而「衛星事件」則包含主角與電腦控制人物較不重要、與遊戲推展較無關的對話互動，或是遊戲中尋找、搜集寶物的部份。最後，在「場景」分析上，主要依照遊戲中的空間劃分及玩家探索、破關歷程之路線來分析。

在「論述」上，主要是指敘事內容被傳遞與呈現的形式。因而此部分，主要分析遊戲中敘事元素彼此間如何扣連，以及呈現之方式。Chatman(1978)將「論述」依動靜態呈現之差異，以及是否構成敘事中重要結構劃分為「過程陳述」與「靜態陳述」。基於此定義，本文在分析電玩論述方式時，也將上述元素根據其呈現形式與性質之差異劃分為此兩類。此外，本文擬納入「時間」要素在電玩遊戲中運作之分析，探討敘事時間與既有理論觀點之差異處。

在研究執行過程上，本文挑選改編自哈利波特小說故事第一集《哈利波特：神秘的魔法石》之同名電腦遊戲作為實際分析之案例，根據前文提及的敘事理論

分析架構及評估方式，對此一冒險型電玩進行文本分析。本文將以敘事中「角色」、「情節」、「場景」的分類方式，將電腦遊戲中各元素重新歸類，並運用敘事理論之衡量標準對遊戲中呈現的敘事性進行評估，分析由《哈利波特：神秘的魔法石》此一故事文本移轉而成電腦遊戲後，其所具有之敘事元素、元素呈現與組織方式的變化，以及此一冒險型電腦遊戲所具有的敘事特質與既有理論觀點之異同。

## 肆、初步分析結果

在本章節中，將依照 Chatman(1978)所提出之敘事分析架構，嘗試登錄《哈利波特：神秘的魔法石》電腦遊戲中的角色、情節行動以及場景，並初步分析這些元素的呈現與組織方式，藉以了解在電腦遊戲中如何呈現此一故事文本。

### 一、電玩中的「場景」

「場景」是情節、事件發生的地點，也是角色進行抉擇、採取行動之情境。在遊戲中，事件的發生與玩家的活動主要在「霍格華茲魔法學校」中進行，而校園空間又可大致分為城堡內與城堡外兩大部分。以下分別針對此兩部份之主要場景輪廓進行描述。

#### (一) 霍格華茲魔法城堡

霍格華茲魔法學校所在處，是一巨大高聳，帶有神秘氣氛的古老魔法城堡。城堡外觀由老舊堅硬的石牆及許多矗立的高塔構築而成。城堡內則由一道道花紋雕刻石壁與彩繪玻璃窗所構成，燭火昏黃，並擺設有許多會移動的圖畫與雕像，帶有復古華麗卻陰森詭譎的氣息。此外，城堡內包含許多樓層，除了設有各種不同課程的教室與魔法挑戰室外，還包括圖書館、各式各樣的大廳與複雜相連的長廊等，更設有許多鮮為人知的密室和機關，讓人不自覺的迷失於其中，也可盡情的進行未知的探險。

#### (二) 霍格華茲魔法城堡四周

在霍格華茲魔法城堡周圍，則環繞有許多不同場景，包含以下五個區塊：

#### 1. 掃帚飛行練習場

由霍格華茲城堡所包圍環繞的一個橢圓形草皮大廣場。廣場中央設有拱形門與噴水池，做為訓練學生騎乘掃帚飛行的障礙物。

#### 2. 庭園與溫室庭園

位於霍格華茲城堡大門旁，種滿濃密鮮豔的花草樹木，庭園中還佈置有許多石雕、噴水池以及由樹叢圍籬所築成的迷宮。迷宮小徑深處設有一大溫室，是藥草學的上課地點。溫室內綠意盎然，種滿各種奇特、巨大但會傷人的植物，學生們在此接受藥草學課程的訓練。

#### 3. 魁地奇球場

位於霍格華茲學校旁，是一寬廣、類似足球場般的橢圓型場地。球場橢圓形兩端分別設有兩隊各自的三個球門，環繞在球場四周則豎立有一座座高塔作為觀眾席。球員們必須在此橢圓型場地內騎乘掃帚飛行，進行比賽。

#### 4. 禁忌森林邊緣與海格小屋

禁忌森林位於霍格華茲校園外的偏僻角落。前往的途中必須經過崎嶇蜿蜒的地形，一路上包含陡峭的斷崖、陰鬱的森林、危險的獨木橋以及山洞、湍流等。靠近森林的邊緣則有一小木屋，是霍格華茲庭園管理員海格的住處。

#### 5. 校園郊外四周

城堡的更外圍則是一片荒郊野外，環繞有濃密的樹林、高聳的峭壁、陰暗的山洞及蜿蜒於其間的河流、湖泊等，少有人煙。

在敘事中，「場景」主要意義在於提供情節事件或人物行動發生的情境，目的在於使敘事過程更為合理且精緻。然而在此一遊戲中，本文發現「場景」與事件、角色有密切的扣連關係。一方面，玩家扮演的主角「哈利波特」必須隨著不



同的課程、任務或挑戰穿梭往返於城堡內外，在不同的空間中進行探索，因而場景必須倚賴玩家行動來驅動。另一方面，遊戲場景中設有的各種隱藏機關及內藏的寶物，必須靠玩家的發掘與探索，然而這些場景並非皆會為玩家所發現，因而玩具有部分選擇性，此部份也構成的遊戲「情節」中非核心事件的部份。

## 二、電玩中的「角色」

角色是整個故事的核心，主導故事的整體發展。而對於角色人格特質的描述，則可增進讀者對於角色的了解。在遊戲中，人物角色主要可分為玩家操控以及由電腦操控兩大類。玩家扮演故事主角「哈利波特」此一角色，其餘人物則由電腦控制，與玩家進行互動及對話。而由電腦控制的人物，又可依其在遊戲中之功能類型分為「指導型角色」、「敵對、惡棍型角色」、「指派任務型角色」、「交易型角色」及「對話型角色」等。以下分別介紹各角色形象特質以及在遊戲中之功能。

### （一）主角：英雄型角色

在遊戲中，玩家扮演故事主角「哈利波特」此一角色，對整個遊戲空間進行探索，並驅動遊戲情節之推展。以下是「哈利波特」此一角色在遊戲中的形象：

哈利波特，霍格華茲魔法學校一年級的學生。一個額頭上有道閃電疤痕，戴著黑色圓粗框眼鏡，穿著長袍，手拿魔杖的十一歲瘦小男孩。具有正義感，個性勇敢不服輸，不向惡勢力低頭。

在遊戲劇情中，哈利波特扮演敘事中典型的英雄型角色。其必須突破重重的挑戰與難題，打敗敵手，完成任務，以達成最終的目的：阻止寶物「魔法石」落入壞人「佛地魔」的手中，維持魔法世界的安定與和平。

### （二）指導型角色

在遊戲初始時，設有一連串的魔法咒語課程。而遊戲中一些電腦控制人物則

扮演指導型的角色，負責引導玩家「哈利波特」學習這些咒語圖形，對玩家的表現進行評分，並在課程結束後設置挑戰關卡，審核玩家是否通過此咒語訓練。遊戲中此類型角色包含：

1. 奎若教授

霍格華茲魔法學校的黑魔法防禦術老師。穿著紫色長斗篷，頭上總是圍著一大裹紫色的布巾。是個說話結結巴巴，個性懦弱的瘦弱中年巫師。

2. 胡奇夫人

霍格華茲魔法學校的掃帚飛行課老師。穿著淡紫色的長袍，有著灰白的短髮及一雙老鷹般銳利眼睛的中年女巫。

3. 妙麗·格蘭傑<sup>3</sup>

有著波浪狀紅褐色長髮，穿著長袍的女孩，哈利班上的高材生。聰明伶俐，個性勇敢且不畏挑戰。而她的勇氣與才智也幫助哈利解決許多困難，是哈利最要好的朋友之一。

4. 孚立維教授

在霍格華茲魔法學校中擔任飄浮術課程的老師。留著白白長長的鬍鬚，是個聲音尖銳，個子相當矮小的老巫師。

5. 芽菜教授

霍格華茲魔法學校的藥草學課程老師。是個矮矮胖胖，穿著綠色斗篷，個性和藹的中年女巫。

(三) 敵對、惡棍型角色

除了指導型的角色，遊戲中也包含一些向玩家提出挑戰、攻擊之「敵人」，玩家「哈利波特」必須依照遊戲規則打敗這些角色，才能推展後續遊戲劇情的進

---

<sup>3</sup> 將於本節末(p.18)另作詳細說明。

行。遊戲中此類型角色包含：

#### 1. 皮皮鬼

霍格華茲魔法學校中不受大家歡迎的藍色精怪，有雙邪惡調皮的眼睛，尖尖的耳朵，穿著紅色花襯衫。經常在城堡中飄浮盤旋，欺負一年級新生。

#### 2. 跩哥·馬份

出生於魔法望族的富家子弟，跟哈利約略同齡的男孩。有頭油亮的金髮，穿著代表史萊哲林學院的綠邊長袍。個性驕傲跋扈，常仗著自己的家世欺負、嘲笑同學。跟哈利是死對頭，常帶著跟班高爾與克拉處處阻撓哈利的冒險。

#### 3. 山怪

一隻全身皮膚潰爛，渾身散發惡臭的巨大人形怪物。個性兇殘，頭腦簡單，總是揮舞著他的木杖且四處咆哮。

#### 4. 佛地魔

為一失去軀體的幽靈，有張邪惡恐怖的面孔，附身於奎若教授的後腦杓上，平日被頭巾包裹住。魔法世界裡的大壞蛋，法力高強且生性兇殘，名聲在魔法世界裡令人聞之色變。想要統治整個魔法世界，並用壞魔法殺害許多不服從他的巫師。

### （四）指派任務型角色

除了指導型角色及惡棍型角色外，遊戲中還包含有許多任務型的角色，指派玩家任務。玩家「哈利波特」必須達成或通過這些任務考驗，才能繼續推展遊戲劇情的進行。遊戲中此類型角色包含：

#### 1. 魯霸·海格

霍格華茲鑰匙及庭院管理員。身形高大魁梧，有雙瞳鈴大眼、濃密捲曲的頭髮及鬍子。是位面惡心善，個性溫和巨人。對所有魔法動物總多一份情感與關心，

是哈利忠誠的朋友之一。

## 2. 石內卜教授

霍格華茲學校的魔藥學老師，史萊哲林學院的負責人。有雙陰沉的眼睛，鷹勾鼻以及一頭油膩的黑髮，穿著黑色斗篷。常在霍格華茲城堡中奇怪的地方出現。對哈利相當不友善，常找哈利的麻煩。

## 3. 飛七與拿樂斯太太

飛七是霍格華茲的看守員，身形駝背且有張凶狠的臉。宵禁時負責巡邏校園不讓學生四處亂晃，也負責看守禁忌走廊不讓學生闖入。拿樂斯太太則是他養的紫色花貓，有雙黃色的眼睛，協助飛七的看守工作。

### （五）對話型角色

遊戲中除了由關卡及任務組成外，角色們彼此的對話也構成關卡銜接的重要部分。因此在遊戲中，還包含對話型的角色，與玩家進行互動，給予玩家提示，或對遊戲情節進行解釋，讓玩家得以知道遊戲接續的發展方向。遊戲中此類型角色包含：

#### 1. 阿不思·鄧不利多

霍格華茲魔法學校的校長。高高瘦瘦，留著長及地板的白色鬍鬚，穿著暗紅色長袍。正直、威嚴且高度受人尊敬的魔法界長者。以智慧、耐心、公正的名聲及極高的魔法能力掌管整個霍格華茲。是哈利的良師、益友及保護者。

#### 2. 榮恩·衛斯里

來自於古老魔法家族的么子，哈利的同學。有著家族血統遺傳的一頭紅髮，鼻頭還有些雀斑。雖然家裡並不富有，卻有一副善良的心腸及溫和的個性。他是個忠誠的朋友，哈利總是能仰賴他的幫助來脫困。

#### 3. 奈威·隆巴頓

哈利的同學，是個善良卻糊塗的胖男孩，常遭馬份欺負。

#### 4. 麥教授

霍格華茲魔法學校的副校長，葛來分多學院的負責人。有頭灰白頭髮，戴著一附厚眼鏡。是位年長，對學生要求嚴格的女巫。

#### (六) 交易型角色

此外，遊戲中也包含交易型的角色，負責和玩家交易物品。玩家「哈利波特」在遊戲中可搜集某些物品，而交易型角色會在遊戲中某些情節場景出現，以寶物與玩家交易蒐集而來的物品，此也構成遊戲情節的「衛星事件」。遊戲中此類型角色包含：弗雷與喬治·衛斯里兄弟。

榮恩的雙胞胎哥哥，皆與生俱來一頭紅髮。兩人個性鬼靈精怪、調皮好動，在學校中常常想些鬼點子或是惡作劇，捉弄他們看不順眼的人。

雖然在遊戲中，角色可大致歸為這六種類型，然而，許多角色為符合原著故事劇情或人格特質，在遊戲中會扮演多種功能角色。例如，「妙麗」在原著故事中原為協助主角的角色，然而在遊戲中卻安排其成為指導型角色。此外，在遊戲中其同時也扮演與玩家「哈利波特」對話，協助推動遊戲劇情銜接與發展之對話型角色。

而「奎若教授」此人物，則為順應原先小說故事劇情，在遊戲中發展成多種功能之角色。例如一開始其扮演指導型的角色，負責引導玩家學習某些咒語，而到遊戲後期其卻變成敵對、惡棍型的角色，與玩家處於敵對的位置，以相互攻擊之方式互動。

以上五種電腦控制角色除依功能類型劃分外，其扮演之功能也與遊戲的情節、事件緊密扣連。例如，遊戲情節的「核心事件」主要由魔法課程、敵人挑戰、任務指派與對話構成，其間再由諸如探索祕密空間、蒐集交易寶物等「衛星事件」

銜接。因而在以上五種電腦控制人物之角色類型中，還可依其出現之情節事件分為兩類：「指導型角色」、「敵對、惡棍型角色」與「指派任務型角色」與「對話型角色」主要出現於遊戲的「核心事件」中，而「交易型角色」則主要出現於遊戲的「衛星事件」中。

由上可知，在遊戲的角色設定上，與原著故事之方式不同。遊戲中之角色類型，與其在遊戲中扮演的功能及出現的事件有關，而功能與事件皆受遊戲關卡設計安排所影響。然而，遊戲設計角色功能時也須考量原著故事之人物形象安排，使改編後的遊戲人物能大致符合原著故事中之角色形象。

### 三、電玩中的「情節、事件」

敘事中的情節是由角色的行動、抉擇或狀態所構成。Rybacki 與 Rybacki(1991)指出：「情節的發展有許多方式，可能是待解決的問題、待改變的關係、待克服的障礙等任何動態的情境。」此外，情節還會因重要性不同而分為「核心事件」與「衛星事件」。

在《哈利波特》此一冒險型遊戲中，情節也可依照重要性分為「核心事件」與「衛星事件」。「核心事件」構成整個遊戲的主軸，彼此環環相扣，且對故事發展方向具有重要影響。而依照玩具有控制、選擇性與否，又可分為「關卡」與「對話」兩部分。「關卡」主要由學習演練、戰鬥與任務所構成，且玩具有選擇性與操控性。玩家必須成功學習某個咒語圖形，打敗敵人對手或完成某項任務，才能推進遊戲劇情之發展。在「對話」中，玩家則不具操控性，由電腦控制角色彼此間的對話，推展遊戲進行，以連接至下一「關卡」。

「衛星事件」則是由核心事件衍伸而出的事件，功能在於使核心事件的發生更加精緻與完整(Foss, 1989)。在遊戲中，「衛星事件」主要由玩家的探索尋寶與物品交易行為所構成。由於遊戲進行的場景是一立體空間，玩家「哈利波特」可在遊戲過程中，對遊戲空間中設有的各種秘密機關進行探索，找尋寶物。此外，

遊戲進行的過程中，也不定時會有交易型的角色出現，與玩家「哈利波特」交易物品。此兩項行動皆由玩家操控，然而抉擇與行動之後果對遊戲劇情發展並無重大影響。以下分別針對遊戲中的「核心事件」與「衛星事件」此兩類型作進一步說明。

### （一）核心事件

遊戲中的「核心事件」主要包含「關卡」與「對話」兩部分，彼此環環相扣，構成整個遊戲情節的主體。而「關卡」又可因其遊戲性質與進行方式之不同劃分為「學習、演練」、「戰鬥」與「任務」三類。

#### 1. 學習、演練

遊戲前半段關卡主要由多種魔法咒語課程所構成，讓玩家瞭解並熟悉後續遊戲情節中會運用到的動作或技巧。玩家「哈利波特」必須依照指導型角色給予的提示進行學習與演練，且在關卡結束時，指導型角色會依玩家的表現給予不同的評價。此外，玩家在演練的過程中，也可能會因疏忽或動作技巧不熟練而失敗，而遊戲則會重新回到關卡進行前之狀態。

#### 2. 戰鬥

在遊戲發展的中後段，關卡則多半設計為「戰鬥」或「任務」等形式。在「戰鬥」型的情節關卡中，玩家「哈利波特」必須依照遊戲提示或規則，打敗敵對、惡棍型角色。此種情節只有兩種發展可能，其一是玩家成功打敗對手，遊戲繼續進行；另一則是代表玩家失敗的「死亡」，遊戲會重新回到關卡進行前之狀態。

#### 3. 任務

在「任務」型的情節關卡中，玩家「哈利波特」必須完成指派任務型角色所交付的任務，才能推展遊戲劇情的發展進行。任務的內容包含完整蒐集某些物品，或成功躲過某些角色的追補等。如同「學習、演練」型關卡，玩家在達成任務的過程中，也可能會因疏忽或動作技巧不熟練而失敗，而遊戲也會重新回到關卡進

行前之狀態。

#### 4. 對話

核心事件除了由玩家具操控選擇性的關卡構成外，還包含有電腦控制角色對話的部份，負責銜接與構成關卡間的情節。在「對話」型情節中，玩家會暫時失去操控主角「哈利波特」的能力，由電腦控制各角色之對話，並以動畫之方式呈現。「對話」之功能在於透過角色間彼此的對話，銜接關卡與關卡間的空隙，同時使玩家了解遊戲情節目前或未來可能的發展狀態，以推展遊戲之進行。

此外，「對話」表現之方式包含兩種。其一是直接以動畫呈現角色彼此對話的內容與過程，即論述中「過程陳述」的呈現方式；另一則是由旁白敘述對話主要內容，並輔以動畫之方式呈現，此則符合論述中「靜態陳述」的特性。

#### (二) 衛星事件

遊戲中的「衛星事件」主要包含兩部份，其一是「探索尋寶」，另一則是「物品交易」。以下分別對其進行說明。

##### 1. 探索尋寶

由於遊戲場景為一廣大的立體空間，玩家在關卡進行的過程中，可對場景空間中的各個秘密隱藏機關進行探索，且在某些機關中藏有物品或寶物，供玩家蒐集累積，而玩家此一自由探索場景空間之歷程也構成遊戲情節的一部分。

##### 2. 物品交易

此外，關卡進行的過程也不定時會出現交易型角色，而玩家則可用探索過程中蒐集累積的物品與其交易，換取寶物。

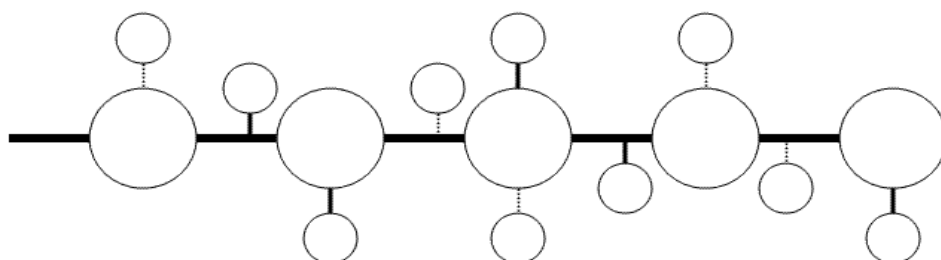
以上兩種情節雖非構成遊戲的主軸結構，且對遊戲結局發展無重要影響，然卻能使遊戲過程的更加完整精緻，構成玩家遊戲進行的樂趣來源之一。

由以上情節分類來看，可發現《哈利波特》此一冒險型遊戲情節組織的兩點



特徵。第一，情節類型與角色功能間有固定且緊密的連結關係。在「關卡」型情節中，「學習、演練」、「戰鬥」與「任務」三種類型，分別與「指導型角色」、「敵對、惡棍型角色」與「指派任務型角色」對應扣連。在非玩家控制的「對話」型情節中，則出現「對話型角色」。而「交易型角色」則出現在衛星事件的「物品交易」情節中。

第二，在整體遊戲情節結構上，可發現其發展是由關卡、對話等核心事件串成一線性主軸，在主軸周圍則串有許多玩家必經或非必經的衛星事件支線所構成，如圖二所示。



圖二：電玩《哈利波特：神秘的魔法石》情節結構概念圖

在圖二中，中間的大圓圈與粗線為「核心事件」，構成遊戲情節的主軸，分別代表玩家具有控制、選擇性與否的「關卡」與「對話」等情節。玩家必須逐一經歷與突破，以推進遊戲劇情發展。而周圍兩旁的小圓圈與線段則代表遊戲的「衛星事件」，使故事主軸發展更加周密、完整。小圓圈包含玩家具有控制性的「探索尋寶」與「物品交易」等情節，線段的虛實則代表玩家必經與否，而小圓圈與線段對遊戲情節主軸或結局發展無重大影響。由此圖可清晰了解整體遊戲情節之組織架構與串聯方式。

## 伍、討論與小結

經由 Chatman(1978)的敘事理論架構，對《哈利波特：神秘的魔法石》此一冒

險型電腦遊戲進行分析後，本文試圖從遊戲所具有的敘事元素、元素間組織關係以及遊戲整體之敘事特質三個層面，回應之前相關研究之論點與本文所提出之問題。

首先，在構成遊戲的敘事元素上，本文發現《哈利波特》此一冒險型電玩與一般敘事相似，一樣可拆解為「故事」與「論述」兩部份，且同樣包含「場景」、「角色」與「情節」等敘事元素。

在遊戲的「故事」上，「場景」主要由玩家進行探索的空間場域所構成，而遊戲中所設計的隱藏機關同時也構成遊戲「情節」的一部分，供玩家加以探索發掘。在「角色」的呈現類型上，主要可分為玩家操控的主角與電腦控制人物兩部份。在《哈利波特》此一冒險型電玩中，如同 Ryan(2004) 與 Juul(2001)所言，玩家會扮演遊戲中的主角，且為遊戲中解決難題的人物，即敘事中的「英雄型角色」。而電腦控制人物的角色特質，主要依其在遊戲中之功能加以區分。本文發現，遊戲中同樣存在一般敘事中會出現的典型角色類型，例如與主角敵對的「敵對、惡棍型角色」，或輔助主角的「指導型角色」等。最後，在「情節」上，本文發現冒險型遊戲之劇情構成，主要由玩家行動、遊戲關卡以及角色對話等形式呈現，且一樣可依照對遊戲結果影響的重要性，劃分為「核心事件」與「衛星事件」。由上可知，以《哈利波特》此遊戲來看，冒險型電玩的確包含敘事所需之各項基本元素。

在遊戲的「論述」上，本文則發現《哈利波特》此一冒險型電玩，同樣具有故事呈現形式中「過程陳述」與「靜態陳述」之差異。在情節中，「學習、演練」、「戰鬥」、「任務」等「核心事件」以及「探索尋寶」、「交易」等「衛星事件」由於玩具有部分控制與選擇性，且必須依賴玩家的行為表現決定遊戲進展與否，因而在呈現上是以「過程陳述」為主要方式，即由直接呈現玩家操控「哈利波特」之行動，以及與其他電腦操控角色互動之過程所構成。而在「對話」情節中，則包含「過程陳述」和「靜態陳述」兩種不同呈現方式，前者是直接呈現玩

家「哈利波特」與其他角色之對話內容和互動過程，後者則是以角色互動之動畫搭配旁白說明之方式呈現。

其次，在遊戲敘事元素的組織層面，本文發現遊戲中各敘事元素彼此間有緊密扣連之關係。以「場景」而言，在玩家進行遊戲的立體空間中，包含許多待玩家發掘的秘密機關及隱藏於其中的寶物。在玩家探索、找尋寶物的過程中，遊戲空間除了為「場景」外，同時也構成遊戲「情節」的一部分，因而相較於傳統敘事，「場景」與「情節」間的扣連關係更為緊密。

在「角色」特質的劃分上，主要以其在遊戲「情節」中所扮演之功能類型作為依據，且本文發現，各類「角色」在遊戲中出現處，與「情節」類型也有相對應之固定關係。除了玩家所控制扮演的角色「哈利波特」負責驅動整個故事外，在遊戲「核心事件」部分，主要出現「指導型」、「敵對、惡棍型」、「指派任務型」及「對話型」等角色，分別與「學習、演練」、「戰鬥」、「任務」及「對話」等情節扣連；而構成「衛星事件」的「物品交易」與「探索尋寶」等情節，則出現「交易型」角色或由玩家行動所構成，形成「角色」與「情節」間的固定連結關係。

而在「情節」結構部份，《哈利波特》此一冒險型遊戲是由「核心事件」串連成一發展主軸，可劃分為玩家具有控制性與否的「關卡」與「對話」兩大類，彼此交互銜接。而在「核心事件」主軸周圍，則連結有許多玩家必經或非必經之「衛星事件」，由「場景探索」與「物品交易」構成。此兩者雖對遊戲結果發展無重大影響，然卻能使遊戲敘事主軸發展更趨完整，且為玩家在遊戲進行過程中重要樂趣來源之一。而此遊戲「情節」結構也如同 Aarseth(2004)所言，玩家具有半選擇性，必須依照此一結構限制進行遊戲，以控制遊戲在預設的劇情軌道上，限制玩家達成最終遊戲預設之結果。由上可知，《哈利波特》此一冒險型電玩與一般敘事組織結構極為類似，各元素間有緊密串聯之組織關係，且遊戲的故事結果發展是受到預先控制設定的。

最後，在《哈利波特》此一冒險型電玩的整體敘事特質層面，本文擬從前文提及之三個否定電玩作為敘事文類觀點：轉換故事方式、文本與讀者關係及敘事時間運作等面向，逐一進行討論。

第一，在電玩轉換故事方式上，本文確實發現如學者們(Juul, 2001; Aarseth, 2004)所言，與既有媒介間移轉故事之方式不同。傳統諸如小說、電影、漫畫等媒介，在移轉故事時，各項敘事元素的呈現方式較為相近。然而，在冒險型電玩中，由於加入玩家互動性及遊戲可玩性之影響因素，原先故事中「角色」與「情節」必須改編成能與玩家互動之遊戲機制，因而與其他傳統媒介移轉方式不同。儘管如此，本文認為，在《哈利波特》冒險型電玩中，此一移轉過程仍具有某種規則性，且是構成此類型電玩整體敘事特質的重要條件之一。故事的基本驅動機制即為「解決問題」，而冒險型遊戲能成功運用此機制，將故事中的難題與衝突移轉成為遊戲中的「關卡」，且故事中角色的對話也能改變成以互動或由電腦控制之方式進行。在「角色」移轉上，原先故事中之角色特質，在遊戲中則必須依照「情節」，即以關卡性質或互動類型作為劃分依據。而有關遊戲缺乏後設主旨之批評，本文認為，在冒險型電玩中，由於情節結構的限制，加上玩家只具有半選擇性因素，使遊戲最終必須達成某種預定之結果，因而遊戲的故事主旨能透過此一機制呈現。例如在遊戲中，玩家「哈利波特」突破重重關卡、解決種種困境後，最終會達成和原先故事文本相同之預設結局 - 打敗佛地魔並阻止魔法石落入其手中。此一強調善惡二元對立、良善打敗邪惡勢力之故事主旨便能透過此一實際遊戲歷程讓玩家了解。

第二，有關讀者/故事和玩家/遊戲關係之差異，本文認為可從遊戲情節結構、玩家角色扮演以及電玩所具有之互動特質三點，來討論其構成冒險型電玩之敘事特性。從遊戲情節結構來看，在冒險型遊戲中，由於情節結構是一線性歷程，且遊戲結果已預先設定，因而玩家進行遊戲與讀者解讀故事的過程相似，皆致力於發現結局。若從角色認同角度來看，在故事中，一定具有人物或擬人化事物，作

為讀者情感認同的對象(Juul, 2001), 且讀者的認同對象具有選擇性。而在冒險型電玩中, 雖然同樣也包含各種人物角色, 但玩家因必須扮演遊戲中的主角, 使其在情感認同選擇上僅受限於其扮演的角色, 因而相較於傳統故事, 玩家對於遊戲中其操控角色之認同便更為明確且緊密。而在電玩互動性上, Ryan(1997)指出, 由於當今眾多新媒介具有互動之特質, 因而在敘事形式上也與傳統有所不同。其便主張敘事不單只是文本的物質符號表徵, 同時也受讀者的心像模式(narrativity)所影響, 意即由文本的形式結構與讀者的心像共構整體敘事過程。若據此來看電玩的敘事性, 則在遊戲過程中透過文本結構與玩家的互動, 此一歷程也符合其論點, 構成電玩的敘事特質。

最終, 在敘事時間的運作上, 一般敘事通常具有兩種時序關係, 一是故事發生時間, 另一則是故事被敘說的論述時間(Juul, 2001)。在諸如小說、電影等一般媒介中, 由於讀者對故事發展不具操控性, 因而其在解讀時必須以媒介形構的論述時間來建構故事時間, 且此兩種時間通常會有所差距。然而, 在《哈利波特》此一冒險型電玩中, 因玩家與遊戲敘事具有互動性, 且劇情之發展必須依靠玩家的行動來驅動, 因而故事時間與論述時間有兩種組合方式。其一, 當玩家處於具有選擇、操控性的「關卡」情節時, 玩家的「解讀」與故事時間、論述時間是合一的; 而當玩家處於不具操控性, 由電腦控制的「對話」情節時, 玩家的「解讀」與故事時間、論述時間則是分割的。玩家必須如觀看電影般, 以電腦控制的論述時間建構故事時間。

承上述三層面的討論, 本文認為, 有關電玩究竟是否為敘事文類之討論, 確實必須納入電玩內容類型因素之考量, 才能以更細緻的角度釐清電玩與敘事之關係。以《哈利波特：神秘的魔法石》此一冒險型電玩而言, 本文從敘事元素、元素組織及整體敘事特質三層面進行剖析, 發現其的確如同傳同故事文本具有敘事之基本元素與組織架構, 同時, 在其移轉故事文本之過程中, 不論在其轉換方式、文本與讀者關係亦或敘事時間的運作上皆具有規則性, 形成其整體敘事之特質。

據此，文末對本文提出兩點檢討與未來研究方向之建議。第一，由於《哈利波特》原本即為小說故事文本，因而在遊戲設計或玩家進行遊戲時，不可避免會受到原著故事之敘事特質影響。因而，有關冒險型電玩與敘事之關係，未來可針對本無原著故事之遊戲進行探析，找出此類型電玩的普同性敘事結構。第二，本文實際分析冒險型電玩與敘事之關係，也且確實發現其相似性。然電玩為一複雜文類，且不同內容類型所具有之敘事性不同。因此，未來研究可針對其他同樣具有敘事性之電玩類型進行探討，亦或對於不同電玩類型之敘事性進行比較分析，相信能讓電玩與敘事分析取徑之關係輪廓更為清晰完整。

## 參考文獻

- 孔令芳、蔣鏡明 (1997)。角色扮演遊戲新手上路篇暨名詞解釋，*電腦玩家*，71期，122-128。轉引自周榮 (1998)。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 李映 (1999)。《解讀迪士尼動畫電影中的社會意涵：以 1989~1999 年為例》，中國文化大學新聞研究所碩士論文，台北市。
- 周榮 (1998)。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- Rowling, J. K. (2000)。《哈利波特：神秘的魔法石》(*Harry potter and the philosopher's stone.*) (彭倩文譯)。臺北：皇冠。(原書 1998 年出版)。
- Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular Communication*, 4(3), 203-211.
- Aarseth, E. (2004). Quest games as post-narrative discourse. In M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The language of storytelling* (pp.361-376). London: University of Nebraska Press.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in popular culture, media and everyday life*. London: Sage publications.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.
- Fisher, W. R. (1987). *Human communication narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. Columbia, SC: University of South Carolina Press, as

- cited in Rybacki, K. & Rybacki, D. (1991). The narrative approach. *Communication criticism: Approaches and genres* (pp.106-129). Belmont, CL: Wadsworth.
- Foss, S. K. (1989). *Rhetorical criticism: exploration and practice*. Prospect Heights, IL: Waveland Press
- Friedman, T. (1996). Making sense of software: Computer games and interactive textuality. In S. G. Jones, (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. (pp.73-89). Thousands Oaks, CA: Sage. 轉引自周榮 (1998)。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》，國立交通大學傳播研究所碩士論文，新竹市。
- Jenkins, H. (2003, January). Transmedia storytelling. *Technology Review*[Online]. Available:  
[http://www.technologyreview.com/articles/03/01/wo\\_jenkins011503.asp?p=1](http://www.technologyreview.com/articles/03/01/wo_jenkins011503.asp?p=1)
- Jensen, J. F. (1988). Adventure in Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia I Arkadia. In *Kultur & Klasse 63*. Copenhagen: Medusa.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level up. Digital games research conference* (pp.166-186). Utrecht, Netherlands: Universiteit Urecht and DIGRA.
- Juul, J. (2001, July). Game telling stories? A brief note on games and narratives[Online]. Available: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts>
- Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: digital games and co-evolution of media, mind, and culture. *Popular Communication*, 4(3), 185-202.



Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.

Ryan, M. L. (2004). Will new media produce new narrative? In M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The language of storytelling* (pp.337-359). London: University of Nebraska Press.

Ryan, M. L. (1997). Interactive Drama: Narrativity in a Highly Interactive Environment. *Modern Fiction Studies*, 43(3), 677-707.

Rybacki, K. & Rybacki, D. (1991). The narrative approach. *Communication criticism: Approaches and genres* (pp.106-129). Belmont, CL: Wadsworth.

# The Transformation of Cross-media Text : the Narrative Analysis of the Computer Game "Harry Potter and the Philosopher's Stone"

Chih-Hsien Chen

## 《Abstract》

Since cross-media production became a unique feature in contemporary entertainment industry, same text carried out in various media forms has become a common experience to the audience. At the same time, computer games become the last product in the media production chain. However, can computer games "tell" the same stories as original texts?

This paper aims to explore the narratives of the computer game "Harry Potter and the philosopher's stone". The results show that the type of games should be concerned while discussing the narrative of the computer games. In addition, this game has the similar elements and structures to traditional narrative, also possess some prototypes in its narrative.

**Keywords:** computer games, Harry Potter, narrative analysis, story, text.