

从在场到隔屏：论即兴演叙的双重维度*

胡一伟

摘要：即兴与不可预测性是演示叙述的最大魅力。即兴和不可预测越多，意外因素就越多，演示叙述的内容可能就会愈加丰富，精彩程度也愈高。在数字化时代，演示叙述中的即兴者与受众、即兴者与参与者之间多了一层屏幕，这层屏幕影响着符号信息之间的交流，影响着符号发出者与接受者之间的相互感知过程，它会改变演示现场的“偶发”氛围，比如重建了被打破的“第四堵墙”，或者在重建之后又以其他形式“穿透”这堵墙，而重建与“穿透”的行为势必会影响情感卷入的程度。受到屏幕阻隔，受众的需求未必能得到满足，也并不利于一时兴起的即兴，AR、VR等技术成为弥补临场感缺失、引发即兴可能的一种方式。

关键词：电子屏幕，演示叙述，即兴表现，偶发氛围

From Presence to Screens: On the Dual Dimensions of Improvisational Performative Narration

Hu Yiwei

Abstract: Improvisation and unpredictability are the greatest charms of performative narrative. The more improvisation and unpredictability there are, the more unexpected elements the narrative contains, making the content of performative narrative potentially richer and more fascinating. In the digital age, an additional layer of screen has

* 本文为国家社科基金重大项目“当代艺术中的重要美学问题研究”（20&ZD49）阶段性成果。

emerged between improvisers and audiences, as well as between improvisers and participants in performative narrative. This screen affects the communication of semiotic information and the mutual perception between senders and receivers of signs; it alters the “contingent” atmosphere of the performance site—for example, by reconstructing the broken “fourth wall” or “penetrating” this wall in other forms after reconstruction. Such acts of reconstruction and “penetration” are bound to influence the degree of emotional engagement. Blocked by the screen, the audience’s needs may not be met, nor is it conducive to impromptu improvisation. Technologies such as AR and VR become a way to make up for the lack of presence and trigger potential improvisation.

Keywords: electronic screen, performative narrative, improvisational performance, contingent atmosphere

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202601006

演示叙述，指“用身体、实物等作符号媒介的叙述，是人类最古老的叙述方式，戏剧是其最典型的体裁”（赵毅衡，2013，p. 37）。即兴与不可预测性是演示叙述的最大魅力。即兴和不可预测越多，叙述的意外因素就越多，演示叙述的内容可能会愈加丰富，精彩程度也愈高。导演托夫斯托诺戈夫把即兴比作有神力的活水，可使生活变成神话般的英雄故事，可使衰败的演出重焕生机。新技术的发展让演示叙述有了新的形态，特别是在文本数字化之后，演示叙述文本“经历重现现实的‘拟真’到虚拟再造现实的‘超真实’过程”（孙金燕，2025，p. 99），它如何即兴，即兴路径是否会影响演出文本的意义生成和效果，是本文将要讨论的内容。

一、即兴生成之维：前提、触发与路径

即兴与不可预测乃演示叙述的体裁特征，被展示时的气氛、所用媒介触发的情感状态和具体行为，可共同推进即兴的发生与发展。亦即，演示文本中的空白部分为即兴的发生提供了机会，演出现场的“偶发”氛围是即兴的温床，身体与情绪的卷入为即兴的一触即发做好了准备。

(一) 即兴发生的前提

首先,演示文本中的空符号、信息空缺、空白结构等为即兴的发生提供了机会。叙述文本中或多或少都存在信息空隙,这些空符号为阐释与再创造提供了可想象的空间,让文本成为“可写性文本”。演示叙述文本便属于典型的“可写性文本”或“流动的文本”,演示叙述中的不可预测性、空白结构、信息断裂、观众可参与性、文本现场展开生成等特点为一时兴起式即兴或者邀请互动式即兴提供了窗口。而演示叙述的即时性、一次性使得每一次展示文本都不完全一致,这又反过来说明了演示叙述文本的可参与性也即空隙的普遍存在。可能现场氛围极佳,表演者突破自我局限,爆发出前所未有的能力,使得反复演出的内容发生了变化;也可能情绪渲染到位,观众情不自禁地做出各种行为,影响了原初设计的表演路径和故事走向。故而,现场发生的变化、突转与填补行为均说明了演示叙述文本中是有“空隙”的,倘若其中“满满当当”,则“可写性”“参与可能”是不易实现的。尽管一些数字化的演示叙述文本,如电影、现场录制的戏剧等也属于“可写性文本”,但它们的可写性主要通过现场表演时的临场发挥以及录制之后的剪辑补充呈现出来。较之于传统的竞技、比赛、游戏,被数字化的演示文本在可参与性、即兴发挥可能性上的差别主要通过所使用的媒介属性区别开来,但即兴的窗口路径差别并不大。

其次,演出现场的“偶发”氛围是即兴的温床。即兴表演是需要随时随地地建立演出环境的,它与“偶发”这一跨界的艺术概念有着一定关联。“偶发”观念不仅直接作用于生活剧场之中,还启发了环境戏剧表演理论,它唤起一批人思考生活与艺术之间的界限,倡导保持二者之间的流动性与模糊性。所以说,即兴表演与“偶发”观念中随意取材、事件随时展开等特点是一致的。偶发性让表演区域与日常生活区域相交融,促使在场者一起即兴互动。比如,波兰先锋剧场实践者塔杜斯·坎托尔的《海边音乐会》(*The Sea Concert*)中的一个设计:沙滩边海水起落,表演者围坐成圆形,渐而海水涨潮逐渐淹没过他们的身体;周围人群并不知道这是一种行为艺术,也不知道它是作品中的一个环节,所以会有人随时闯入其中,表演者根据闯入者的行为进行即兴调整。该设计将可参与性、临场即兴性提高到最大限度,揭示了“偶发”氛围是如何为即兴提供演示空间的。坎托尔的其他作品也有类似设计,其最大的特点是选择一个开放的环境,让生活空间与艺术空间界限模糊,此时,参与者是即兴的,表演者也是即兴的,他们的即兴行为共同填满预设

计的表演框架。

最后，身体与情绪的卷入为即兴一触即发做好了准备。“偶发”氛围的酝酿与演出设计框架里的举动都说明身体以及情绪的潜在作用，巴尔巴提出的关于“势”（sat）的观念也涉及身体中某种一触即发的潜在因素。“势”指一种动作冲动，即随时可能做出任何一个未知的、朝任何方向的行动的冲动，类似“预”动作、“前”动作，它依靠外部因素唤醒肌肉运动的一系列知觉记忆，正如我们感受到某种节拍会随之打拍子，听到摇滚乐会不由自主舞动起来。身体之“势”“可以被看作是一种意向或是一种倾向的形成，它可能是一种情感的沟通交流或者是一个戏剧性的想法，再或是一个简单的自身对美的表达”（布洛姆，卓别林，2016，pp. 4 - 5）。被触发的身体之“势”与不断感知、卷入的情绪有关，因为当人们把注意力完全集中在某个纯粹的动作因素时，动作本身会引起一个生动的感觉，对事物的感知就会自然地流露，这些现象会营造出“一种细节性的想象空间，它不仅产生出新的动作和进一步的感知，而且动作、感知和想象在这个过程中可以相互转换并进行对抗，这使整个过程变得更丰富更有价值”（pp. 4 - 5）。故而，一系列连锁反应造成打断原初表演的行为，乃至直接走出传统的表演场域、走出剧院走向社会的举动便由肌肉的动觉记忆触发，经回忆、想象等知觉情绪作用，在肌肉里重新编码而成。

（二）即兴表演的基本路径

由即兴发生的前提可知即兴表演的爆发性强，其行为是不可重复的、非自觉的、不可预见的，而根据触发即兴行为的方式以及观演区域的传播动态等特点，即兴表演的开展主要有两条路径。

一时兴起式即兴，指在演出的过程中突发灵感等无意识感觉便开始即兴创作，这一行为在观、演两种区域均可发生。一时兴起式即兴的产生未必有明显征兆，可以从表演者和观众两个维度进行分析。于表演者而言，演出按照原本预想的框架展开，但其过程中受外部影响或内心深处突然翻涌起的某些回忆和情绪的影响，表演产生或大或小的变化。这些变化之于全情投入其中的表演者可能是难以察觉的，甚至在表演结束之后，表演者也未必知道究竟发生何事，仿若做梦一般。艺术家们曾对即兴创作过程中的灵感降临有过描述。比如，柴可夫斯基形容灵感到来的即兴创作会让人忘却一切，其精神会随着甜蜜的刺激一同荡漾，产生一种类似梦游病的状态。理查·格奥尔格·施特劳斯也认为灵感到来的即兴创作得之于梦，即便是它的创造者也不

知它来自何处。类似灵感到来的知觉因素是潜在的，演员在扮演多重人格角色时，就比较容易出现一种突然而来的附身之感。演员范尼·肯布尔在谈到表演中拥有的两种奇妙官能感知力时，察知自己作为人物时的不可控的肌肉举动：一边保持着演员表演的清醒，一边如同被附身一般进行“自觉运动”。基思·约翰斯通认为附身行为并非完全出演人物性格，而是进行一种演员自己可能都未知的或不可控的即兴行为（2020，p. 229）。约翰斯通提到的无意识的、被催眠的附身感觉，与某些仪式的状态很相近。玛雅·黛伦在作为贵宾出席伏都教仪式时也有此类感受：当其全神贯注地和翁干（Houngan，伏都教祭司）说话时，并未注意到鼓声或歌声，参加仪式时，她似乎“忘了”自己要做什么；当她“碰巧”做对了，回到原位却发现鼓声和歌声越来越响，越来越“尖锐”，她渐而喘不过气来。“忘了”“碰巧”和感受声音尖锐、喘不过气，揭示了她正逐渐进入催眠状态，因此她产生了与群体融为一体的强烈感觉，只能不自觉地参与群体过程并随之流动。类似仪式演示的一时兴起式即兴，在观、演两种区域均可发生，以至于最后观、演融为一体，形成“共同体”。

邀请互动式即兴，指通过设计某些环节或者因遇到突发情况而采用某些固定套路，邀请其他表演者或观看者一同即兴发挥。邀请互动式即兴属于即兴情境中突转方式的一种，即邀请互动可成为一个打破常规的撬动行为，形成情节的突转。它可以是邀请其他表演者，也可以是邀请观众，一起进行即兴发挥。从即兴者在舞台上表现一个故事的三种不同叙述方式来看，主动邀请的节点可以根据不同模式的特点进行设置。比如，对于“出现矛盾，解决矛盾”的自然演进风格，可邀请其他表演者即兴制造矛盾，在解决矛盾的节点邀请其他表演者或观看者加入解决。对于着重“多米诺骨牌效应”的按模板讲故事风格，在“但是有一天”和“因为那样”的因果关系节点邀请其他表演者或观看者即兴回应。对于“发现和发展戏剧异常点”的UCB（Upright Citizens Brigade）^①风格，可以在“发现—确认—发展”异常点的不同阶段选择其他表演者或观看者加入，一同发现、一起确认或共同发展，然后尽可能夸张。这也就是说，邀约互动式即兴更强调“有中生变”以及增强互动。邀请互动式即兴大多会有一个定向的“依据”或“母本”，在这个基础上予以发挥。比如形式短小滑稽的宋杂剧，表演只有提前预设的大纲条目，全程主要依靠即兴问答的方式完成整个表演，这种即兴问答就属于主动邀约他人参

^① 美国即兴喜剧团体及剧场机构，直译为“正直公民团”，成立于20世纪90年代。

与即兴表演的一种方式。在采用幕表制的文明戏中，演员按照剧情提纲即兴编词演出，有时剧情会因为编词内容的不同而发生变化。而遇突发情况，被演出场景“邀请”的即兴表演经常带来精彩效果。例如，2025年10月，在北京艺术中心举办的《印象中国》唱片分享会上，“中国印象”演奏家小组在表演《阿细跳月》时出现一个小插曲——琵琶琴弦断了，演奏家们的救场堪称教科书级：琵琶一分钟内现场完成接弦调音，其他乐器轮番上场，贡献了一场十分精彩的即兴表演。

能否被邀请互动，首先与演示框架、文本中的空白有关，只有留白，才有空间被邀请。而主动参与和被邀请参与又会使文本效果存有差异。不自觉地参与演出，属于一时兴起的即兴行为，被邀请参与则是获得一个即兴或互动的契机。被邀请参与并不意味着参与者一加入便是在即兴表演，有可能是按照要求完成任务，也可能是受邀后逐渐开启即兴行为，但无论如何主动邀请都是这类即兴的关键。其次，要考虑的是谁邀请谁、在什么阶段邀请等问题。就条纲戏、幕表戏而言，所有表演者都是依据大致的情节梗概临场发挥的，这一形式衍生出“集体即兴创作”的方法。若人物性格已有设定，则演员根据基本性格进行演出，可以在行为动作方面即兴发挥，格洛托夫斯基在戏剧方面的实验属于此类。若故事发生的大致情景已有设定，则演员可以根据舞台状况以及其他表演者的状态、反应进行即兴表演，巴尔巴的欧丁剧院和谢克纳的即兴表演属于此类。演员也可以感受演出现场氛围，根据受众状态、所捕捉到的台下细节进行即兴表演，意大利即兴戏剧和我国先秦优伶表演、宋代滑稽戏等属于此类。单个演员的即兴诠释显然会影响到其他表演者对人物的诠释，因此这也属于邀请其他表演者即兴参与的状况。

上述即兴发生层面均在邀请互动式即兴类型之列，它们在某种程度上为多元即兴创造了可能，即邀请互动可能会激发其他演员和受众，他们一时兴起，也可能开启邀请互动式即兴。不论是一时兴起式即兴还是邀请互动式即兴，都涉及互动反馈行为。隐藏的、潜在的互动易于引发一时兴起式即兴，显在的、设计好的元素则易于触发预想范围内的邀请互动式即兴。

二、即兴之“溢出”：从在场“破框”到“破屏”而出

众所周知，被记录下来、用影像呈现出的演示文本是不易更改的，对于演示叙述亚类而言，即兴一般发生在表演之时、录制之时、设计之时、剪辑之时或展示之时。演示叙述的一个特点是叙述行为时间/时段、被叙述时间/

时段、展示时间/时段是等同的，即表演之时、录制之时同一，故二者可并在一起分析。设计之时与剪辑之时发生的即兴并不易被察觉，当设计或剪辑时安排了邀请互动环节，加入了一些可预见大致路径的变化，便为即兴的展开提供了可能，而这些也只有在展示之时才能被察觉。

(一) 表演之时：屏幕之后的即兴表演

表演之时，强调的是拍摄、录制过程中现场发生的即兴，这种即兴是导演、演员等在场人员一眼便知但观众未必知晓的。影视作品中即兴表演的情況不少，一些即兴案例也成了表演的名场面。比如，电视剧《幸福到万家》中何幸福（赵丽颖饰演）和万传家（曹征饰演）的即兴表演。剧情是何幸福家的地要被征用，接到通知时，何幸福对万传家说：“他们哪敢不举手呀，我公公跟我男人都是老实人，我当时就是不在，要不咱们再重新开个会，我也参与参与。”万传家回应：“你说开会就开会，你贵姓啊？”何幸福以一句“我姓何”弄得演员曹征不知如何回应。事后曹征在微博上提到这件事，他说“你贵姓啊？”这句话原是他其他演员跟他开的日常玩笑，他觉得有趣，在演戏时顺口就说出去了，没想到被赵丽颖一句“我姓何”噎住了。电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》中的小丑（希斯·莱杰饰演）从医院一出来就按下遥控器炸医院，但爆炸没两次就停止了，应对该突发情况，小丑耸了耸肩，开始乱按乱拍遥控器，接着爆炸跟上了。在这一片段中，据说是爆破出了故障，演员的即兴行为一方面掩饰故障，另一方面也符合小丑角色神经质的特征。电影《亲爱的》中的韩德忠（张译饰演）酒后忽然来了一段秦腔，崔护《题都城南庄》中的句子“人面不知何处去，桃花依旧笑春风”与唱腔旋律、嘶哑的嗓音呈现出父亲失去孩子的痛苦和脆弱。这一段表演是即兴的，却很好地调动起了观众的情绪。电影《满江红》中，扮演大外甥和小舅舅的易洋千玺与沈腾在表演外甥逼供舅舅的戏码时，沈腾即兴加词“我就说一句，不可往一个地方踹”引得张艺谋导演大笑，并认可加得好。

在表演或拍摄过程中的即兴有很多，演员的即兴表演多体现在台词、动作、填补细节、临场应变等方面。但是，这类即兴表演是不易被察觉的，倘若不听演员讲拍摄过程、导演讲拍摄思路或看现场花絮等，受众很可能沉浸于情节而不知。同样，在传统戏里时不时会出现插科打诨之类的即兴发挥，有时候即兴发挥得好，会被记录下来，变成下次演出的蓝本，观众只有两相对比才能知晓哪些属于即兴表演。余秋雨通过比较《张协状元》中张协被强盗打伤、于山神庙躲避的片段，发现其中的即兴表演。张协与庙中的山神、

判官、小鬼以及女王四位人物发生关联，待女王与张协成婚那天，前来庆贺的傻小二与李家政婆为后面即兴的诙谐表演增添了可能。由于山神庙本就残破荒芜，二人成婚也没有桌子摆酒菜，于是傻小二以身为桌，其余人则围绕这张“桌子”吃喝。突然，傻小二唱了起来，表示身为“桌子”腰屈头低，想要口酒喝喝。新娘不知前情，闻声不见其人，便问傻小二在何处，傻小二一边回答一边站起身来，此时，李大婆惊问桌子去处，傻小二揶揄地答道“那桌子人借去了”。（余秋雨，2006，pp. 82 - 83）这一现场即兴后被书会先生写入剧中，为冗长散漫的戏剧增添了一些趣味性。影视作品也需要有一个蓝本，再进行视觉呈现，在面世之后还可能不断被改编重拍，因此被录制的影视作品与被记录下来的戏剧文本一样，即兴表演内容成为后面再度展示的蓝本中的一部分，即底本在不停迭代，哪些是即兴，哪些是伪即兴，需要通过对比参照才能呈现出来，伴随文本便是判断即兴的关键。

短视频、直播这类隔屏表演的形态，其表演与互动也是同时进行的，只是它的互动主要是主播与屏幕前的观众互动、与表演现场的人群互动，与不同直播间的主播互动，其即兴情况复杂一些。比如，对于户外唱跳主播来说，他们围绕主题根据线上受众互动情况进行即兴表演，在户外可能会与环境发生某种碰撞，或者偶遇类似主播、可面对面互动的路人等，进而翻新即兴形式。在室内进行直播的主播可以通过连线方式进行互动即兴表演。与其他主播连线时，若出现意外状况，对方为了让表演持续下去，不得不发挥即兴表演能力；与受众连线时，受众的发言突然被打断，这时候主播不得不即兴圆场。有些意外情况也可能提前设计好，因此，短视频平台直播的即兴表演，是不易辨别真伪的。

（二）互动之时：屏幕前后的即兴表演

游戏化互动电影、数字游戏等演示体裁一般都是要透过屏幕进行展示，也就是说观看、参与和演示中间是隔着屏幕的。尽管观看电视、电影同样是隔着屏幕的，但与已拍定的电视剧、电影不同，互动电影、数字游戏需要受众（玩家）的参与。并且，隔着屏幕的数字文本也正在“重塑日常生活的感性维度”（薛晨，2025，p. 38）。因此在互动电影和数字游戏的设计过程中，开发者或设计者会留下适当的选择空间和路径，让玩家即兴操作——玩家进入虚拟世界，在虚拟世界中根据指令进行体验或最大限度即兴演出其角色人生。即，在此类数字化的演示文本中，设计者的即兴创作行为（包括在作品上线体验后根据玩家需求和特殊情况进行持续调整的行为），若非设计者亲

□ 符号与传媒 (32)

自讲出来,是不易被知晓的,并且设计者考虑的也是玩家的体验感、代入感、多线任务层次感以及参与互动感,它让玩家不仅仅是虚拟世界的观看者、体验者,更是在某种程度上扮演了主导表演的“演员”角色。由此,讨论互动电影、数字游戏等演示体裁中的即兴情况,需侧重互动参与者的即兴表演行为,它包含屏幕前的玩家行为与屏幕后进入虚拟世界的角色行为。

互动电影突破了传统观影方式,观众不仅可以观看影像,同时还能在屏幕前进行选择,甚至化身为人物角色体验剧情。以奈飞(Netflix)制作的互动式电影《黑镜:潘达斯奈基》(*Black Mirror: Bandersnatch*)^①为例,该互动电影打破了观影的“第四堵墙”,通过设置不同选择路径让观众参与到故事发展的过程当中,让观影者变成了参与者、体验者,进而沉浸在剧情中。对主人公处境的特别设置——童年丧母、灵感枯竭、工作压力大等,让主人公在游戏创作的过程中逐渐精神崩溃,这在某种程度上使简单的情节线变得复杂。电影以主人公产生不稳定情绪为依据,设置了30多个剧情分叉选择点。比如,当主人公怀疑自己的所有行为是被某种力量操控时,电脑画面会忽然跳出“奈飞”或“白熊符号”选项。选择前者,观众便能以奈飞的身份与主人公对话。当然,也有一些会影响情节走向的细节性选项,诸如早餐吃什么、在公交车上听什么歌等,观众的每一次即兴选择都可能会导向不同结局。整个选择的过程就如同排列组合,而每个排列组合形成的不同时长的影像文本也说明了即兴选择的作用。比之于《黑镜:潘达斯奈基》的五大类结局,互动电影《夜班》(*Late Shift*)进一步提升了观众参与度以及结局多元性。剧中设计了超过180个能够决定人物命运的情节选择,最终得出七大类结局。更为不同的是,该电影在国内院线上映,观众需要在手机应用上为角色行为进行选择,这种感受与面对电脑屏幕有差异:该片片长达四个小时,受到院线放映时间限制,观众要在很短的时间内做出选择,人物角色根据在场大多数人的选择行动,这就使得个体即兴选择可以影响不同场次观众群体所看影片的时长与结局。

尽管以上讨论的都是让观众参与到电影中,且互动电影预设了大致的结局,但是受众在有限时间、封闭环境、紧张状态下做出的选择是即兴的,是无法加以细致思考的,会形成不同的电影文本,而这正是互动电影在形式构架上容易出彩的地方。

^① 该剧讲述了程序员 Stefan Butler 与游戏公司 Tuckersoft 合作将一部情节复杂的奇幻小说 *Bandersnatch* 改编成电子游戏的故事。

对于数字游戏而言，受众可能在参与游戏之时，便需要化身为虚拟世界中的人物，在游戏世界中即兴发挥。它类似于被数字化的条纲戏式即兴演出，即在虚拟世界提供的条目中充实细节，填补游戏框架。当然，这并不意味着一旦登录游戏账号并选择角色后，即兴发挥便能立即展开。从简单地执行指令到能够自由发挥，需要满足两个条件。首先要达到一定的化身认同（avatar identification）程度，玩家将个体与游戏中的化身融为一体，将化身知觉化为与自己相同的社会实体，此时虚拟世界与现实世界处于连接的状态。这种连接的状态在科幻喜剧《上载新生》（*Upload*）中有着十分贴切的诠释。该剧中，人处于休眠状态（或者是死亡状态）之后，可以将记忆、意识上载到一个虚拟世界中以安享来世，其化身可如同在现实世界一样持续运行，仿若永生。不仅如此，他们也能够与现实世界中的人产生交集——两个世界可以视频通话，现实世界中的人可以借助穿着特殊设备的3D化身进入虚拟世界与该世界中的人物互动等。两个世界间有一个模糊的“灰色地带”（逃逸屏蔽信号地带）。意识上载后便可回到现实肉身，这也说明了两个世界之间是连接着的，人类仿若“是与一个自我的分身做交流游戏”（胡易容，2025，p. 33）。剧中主角内森因自动驾驶而“丧命”，富家女在其意识模糊之际将他的记忆上载到某个虚拟世界——供享乐的元宇宙湖景酒店（Horizen Lakeview，对应Meta的元宇宙平台“Horizon World”），内森与提供“天使”客服的诺拉相遇，开启了现实世界与虚拟世界不断切换融合的种种故事。其中，富家女与客服诺拉出于各自原因进入虚拟世界与主人公内森频繁互动，甚至进一步升华了情感。这是化身与个体充分融合的一种表现，是一类高度化身认同的情况，在不依靠穿戴设备，没有AR、VR技术充分助力的一般数字游戏中可能不大容易实现，但若情感充分融入（如沉迷游戏），也是会促发即兴的。

其次，化身之时会产生某种动觉移情（kinaesthetic empathy）。动觉移情即是在玩家体验游戏、使用系列外部游戏装备时，虚拟世界的化身与现实世界之中的玩家能够“同频共振”，这是由非直接碰触的具身参与所建立的同频反应。该反应是双向的，一方面是玩家具身参与触发行为，另一方面是化身以感知-行动回馈玩家。《上载新生》就反映了这一现象：富家女、诺拉在虚拟世界里面与内森产生的各种情感均反馈到他们所处的现实世界之中，这才有诺拉揭穿富家女谎言，在现实世界中找到仍旧有生命体征的内森肉身，并试图将其唤醒的举动，与之相伴随的便是富家女百般阻挠，想要霸占内森。具体来说，两位女性人物对内森的行为均说明了动觉移情作用在虚拟世界的

投射，富家女在现实世界中与内森本是男女朋友，内森的记忆被上载之后，富家女依旧会在屏幕前看着男友，甚至使用装备进入虚拟世界满足各种情感需求；而诺拉则是在虚拟世界中与内森产生感情，并将这种感情带回了现实生活之中，当她发现内森车祸的阴谋时，立即有了在现实生活中找寻内森肉身的行为。尽管影片《上载新生》所讲述的故事是虚构的，但是它生动诠释了现实世界人们玩游戏的这种移情体验。在影片《头号玩家》(*Ready Player One*)中，擅长玩游戏的主人公沃兹也是在体验游戏时遇到了游戏世界里的某个女性角色，从喜欢游戏世界里的女性角色逐渐转变为喜欢在现实世界中操纵这个女性角色的女子。

可以说，动觉移情也让演示叙述的身体性媒介从现实世界延伸到了虚拟世界当中，有了更广阔的行为体验空间，故而游戏学家凯瑟琳·伊斯比斯特认为电子游戏化身是“宜居的主角”和“义体”(Isbister, 2016, p. 11)。例如，在《头号玩家》中，沃兹在现实世界中只是贫民区的穷小子，但他在游戏中却是彩蛋猎人高手：在“竞速飞车”中能躲过两大障碍——《侏罗纪》中的霸王龙和《帝国大厦》中的金刚；在资料馆中能获得通关秘诀，开启隐藏赛道，并顺利通关，跻身游戏榜首，就连他喜欢的女性玩家也来找他组队。眼看沃兹将要通关，科技巨头 IOI 管理者诺兰“绑架”了他的女友，沃兹通过虚拟世界反攻现实世界（营造现实世界假象，让诺兰误以为自己在现实世界中被挟持而不得不说出女友的具体下落），找到其女友。情节反转、失控的反向设计，同样揭示了身体性媒介的延伸作用。

继化身认同、动觉移情之后，情感的移入也容易产生即兴的情况。尽管游戏化身像一个被操纵的木偶，但是他们也是可能世界中的一员，是某个社群中的个体 (Salen & Zimmerman, 2003, pp. 453 - 454)。其与传统游戏、比赛、舞台表演中的个体一样，受到某些外部刺激、灵感降临、无意识等情况的影响，也能在虚拟世界中开启即兴表演。当然，游戏中的即兴表演需要一个参照标准，它是相对于编程设定的内容而言的，只要超出了既定编程内容，便可被视为一种广义的即兴。在现实生活中，即兴可能是灵感降临、无意识等状态导致的；在游戏世界中，人物角色可能突然启智，开始产生人类自我意识，引发即兴。《失控玩家》(*Free Guy*)中的主人公盖便是典型。影片中盖是每日都按照既定路线上班的银行柜员（家中风格简单，衣柜里一堆同款蓝衬衣，每日生活一成不变），当他某天发现自己是大型电游《自由城》中的 NPC 后，他的觉醒之路开启了。他追求自己心仪的女生，告诉周围的朋友现实真相，揭露电游老板的各种阴谋，鼓动大家一起拯救所处的游戏世界，

这一系列行为显然并不符合《自由城》中既定 NPC 的行为，尤其是当电游老板想要毁掉该游戏空间时。虽然盖的一些行为有时会受名为“键盘”的程序员的影响（他喜欢独立游戏制作人米莉，却胆怯不敢轻易表白，只能将心事化为一段代码，让盖在剧中喜欢米莉所喜欢的事物），但盖的觉醒是自发的，觉醒之后的各种行为是根据自己的意愿即兴而成的。当游戏中的人物成为一个具有自我意识的能动者，他们就可以通过“吞噬”玩家肉身、占据玩家思维等行为反作用于现实生活中的玩家。因此，一旦 NPC 有了人类自我意识，其开展即兴表演的路径就与前文论述的基本模式差异不大。不同的是，虚拟世界所提供的行动空间和可能行为选择较多，道具和人物、场景也可以随时切换，在虚拟世界中玩家可以充分展现其幻想，创造更多体感，为自身赋予更多人格属性以探索自我，且有限时间内不可预料事件的发生频率和人的感受广度更胜于日常生活，这也是数字游戏引人沉浸、带来别样乐趣的一个关键因素。

与游戏相关的即兴情况，即游戏直播与解说也值得注意，它对游戏的场景进行多屏延伸。游戏直播中的即兴大体出现在两类人身上：一类是游戏玩家的即兴表演，当遇到不可预测事件，他们的临场反应可视为即兴行为；另一类则是互动者或者游戏粉丝的即兴表演，基于前台的表演行为，粉丝可能会对自身的前台形象进行即兴加工与包装，以较好的形象呈现在电竞偶像乃至所有观看者面前。在游戏解说中，即兴如何开展，往何处延伸，与解说者本身的知识积淀、突发的不可预测情况，以及解说者的情绪感知能力和触发情况有关。

三、小结

面对面即兴与隔屏即兴这两大类情况，均没有跳脱即兴的两大基本路径，但是隔着屏幕的即兴丰富了原有的表现形式，它将不同场景、现实与虚构世界连接起来，创造出一个更大的共享空间，创造了新鲜的即兴体验。但是屏幕总会使即兴者与受众、参与者之间多一层阻隔，在一定程度上影响符号发出者与接受者之间的相互感知过程，也会改变演示现场的“偶发”氛围，不利于一时兴起的即兴选择。AR、VR 等技术似乎想弥补屏幕所不能带来的真实感、现场感，这些技术既重建了已被打破的“第四堵墙”，又在重建之后以交互沉浸的形式穿透这堵墙，这种“打破—建立—穿透”的循环过程为数字化演示叙述中的即兴表现增添了迷幻色彩。

□ 符号与传媒 (32)

引用文献:

- 布洛姆, 琳恩·安妮 & 卓别林, L·塔林 (2016): 动作的瞬间 (舞蹈即兴) (赵知博, 译). 北京: 北京日报出版社.
- 胡易容 (2025), “航器他者”与“符号自我”: 智媒的交互主体性, 符号与传媒, 1, 19 - 34.
- 苏广辉 (2020). 即兴戏剧. 北京: 北京联合出版公司.
- 孙金燕 (2025), 加密艺术与数字时代艺术“光晕”再造的重新思考, 2, 99 - 111.
- 薛晨 (2025), AI 驱动下的呈符化危机: 数字人陪伴的感觉质减熵实践. 符号与传媒, 1, 35 - 50.
- 余秋雨 (2006). 中国戏剧史. 上海: 上海教育出版社.
- 约翰斯通, 基思 (2020). 即兴 I (饶昊鹏, 译). 贵阳: 贵州人民出版社.
- 赵毅衡 (2013). 广义叙述学. 成都: 四川大学出版社.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

作者简介:

胡一伟, 博士, 南昌大学新闻与传播学院副教授, 主要研究方向为演示符号学。

Author:

Hu Yiwei, Ph. D., associate professor at the School of Journalism and Communication, Nanchang University. Her research field is performance semiotics.

E-mail: huyiwei312@163.com