“四”“六”不通：江河日下的仙剑游戏影视化

杨慧

在2024年开年的剧集市场中，“仙剑奇侠传”久违地成为热门词汇，《仙剑四》和《祈今朝》分别改编自游戏《仙剑奇侠传四》和《仙剑奇侠传六》，两部作品同期问世，一时众声喧哗。

但比起曾经的仙剑IP剧《仙剑奇侠传》和《仙剑奇侠传三》成为游戏改编剧集的经典之作，《仙剑四》和《祈今朝》这两部仙剑游戏改编电视剧从摆上桌就有几分微妙味道：几乎同时定档的对打态势，演员番位的公开争吵……但最让观众觉得消化不良的，还是剧集本身的质量。

就像《仙剑四》和《祈今朝》这两个名字本身存在着些许的浮皮潦草气质一样，这两部游戏IP改编电视剧从剧本改编、演员演绎、服装布景等多方面都显示出了粗制滥造。暌违多年的仙剑游戏影视化，来自游戏却成了儿戏。

电视剧《仙剑四》剧照

逐渐没落的国产仙侠RPG游戏

仙剑游戏影视化的没落，要从仙侠游戏整体的命运变迁说起。

《仙剑奇侠传》系列RPG游戏，曾是我国游戏界的一颗明珠。1995年，大宇公司发行了DOS系统下的《仙剑奇侠传》第一代游戏，并在1997年推出Windows版本。从今回首，如何形容《仙剑奇侠传》的划时代里程碑地位都不为过，在那个电脑和网络都才刚刚进入大众化不久的时代，《仙剑奇侠传》的横空出世成为游戏界的巨大惊喜，也成为电脑游戏玩家的集体记忆。李逍遥、赵灵儿等角色多年以来令无数人难以忘怀，而游戏结局也成为一代玩家共同拥有的唏嘘伤感。

仙侠RPG游戏，即仙侠角色扮演游戏，从此成为了我国单机游戏最为重要的品类之一，先后诞生了如“仙剑奇侠传”系列、“轩辕剑”系列、“古剑奇谭”系列等，在提供仙侠世界观和战斗法的游戏体验的同时，常常也为玩家提供了荡气回肠的剧情故事，甚至因此诞生了一批不玩游戏只看剧情视频的“云”玩家。这些仙侠游戏往往从传统文化中汲取养分，以东方奇幻文化的“仙”为想象之翼、以传统英雄主义的“侠”为故事之基，塑造了一时的游戏潮流，和一代玩家的游戏审美。

但随着游戏市场的发展与丰富，玩家拥有更多选择，仙侠RPG等单机游戏面临更大竞争与更多挑剔。以《仙剑奇侠传》系列为例，每一代新游戏的推出，都会被拿来与前代珠玉比、与后起之秀比、与国际大作比。而更社交的网游、更便捷的手游的出现和繁荣，也让单机游戏的玩家数量流失。再加上仙侠RPG在玩法和剧情上存在着一定的固步自封，以“仙剑奇侠传”“轩辕剑”“古剑奇谭”为代表的国产仙侠RPG游戏的黄金时代逐渐宣告远去，盈利模式和销售规模每况愈下，导致游戏公司资金捉襟见肘，使得后续作品更加难以为继。哪怕是相对口碑维系较好的古剑奇谭系列，在2018年推出《古剑奇谭三》后，也迟迟难以推出续作而终以母公司被腾讯收购作为结局。

而仙侠RPG游戏改编电视剧的盛衰周期似乎也与游戏同频——2005年播出的《仙剑奇侠传》是为该类游戏改编的首部热门剧集，2014年的《古剑奇谭》则成为了迄今仙侠RPG游戏改编最后的风光。其后，陆续被制作播出的《古剑奇谭二》《仙剑云之凡》（改编自《仙剑奇侠传五》）等剧集都折戟沉沙。游戏IP电视剧和仙侠RPG游戏一样，难复盛景。

沦为鸡肋的仙侠RPG游戏影视化

仙侠RPG游戏的没落是其影视化不振的一个原因，因为IP的影响力不复往昔。另一方面，也是由于仙侠类题材有了新的巨大发展契机，曾经动人的仙侠游戏剧情也不再有举足轻重的影响力。

如果说《仙剑奇侠传》是仙侠题材在流行文化中兴起的重要作品，那么网络文学则是把仙侠文化发扬光大的文艺品类，大量仙侠文的诞生使得仙侠的类型化迅速进化，IP改编的仙侠剧也随之变革，最终影响了观众对于仙侠题材的审美期待。

在网络文学及其影视化的过程中，《花千骨》《三生三世十里桃花》《香蜜沉沉烬如霜》《苍兰诀》等作品逐渐将仙侠的重心从“侠”字转为“情”字，“侠之大者”常常是为了烘托“真爱无敌”。虽然仙剑、古剑、轩辕剑的游戏剧情也都离不开亲情、友情、爱情的情感塑造，但是游戏核心始终以剑为名、以侠为骨，一种超越个人情感的大义与风骨始终还是贯穿在这些仙侠游戏之中。而大量的网络文学催生的仙侠类型创作中，侠与剑常常徒有其表，所谓大义则往往是爱情的某种度量衡，为爱舍弃苍生或者为苍生舍弃爱，都是让爱情价更高的创作手法，最终仙侠剧转变成了爱情更加荡气回肠恣意汪洋的古偶剧。

游戏改编影视本就是一项颇具压力的创作。哪怕是今日回想起来被誉为经典的电视剧《仙剑奇侠传》和《仙剑奇侠传三》的改编，在播出时也引起了游戏玩家的普遍质疑，但由于改编剧情自洽，伴随时间沉淀仍然获得了剧集观众的中肯评价。而在仙侠剧进入“爱情中心主义”时代后，以《仙剑奇侠传》为代表的仙侠RPG游戏的故事显出某种格格不入，加之游戏自身的IP衰退，改编仙侠RPG游戏就成为了一种更加费力不讨好的选择。

徒留偶像明星的粗糙敷衍

仙侠RPG游戏剧情内核虽然与今天迭代后的仙侠类型剧有所出入，但是如果善加利用，反而可以构成某种差异化，在古偶仙侠的一片情深似海中打造出新风景。《仙剑奇侠传四》和《仙剑奇侠传六》，作为游戏得到的褒贬不一，但是单论剧情则获得了玩家较高的肯定，尤其是《仙剑奇侠传四》带有对修仙异化的反思，整体剧情凝练浓稠，被许多玩家认为是仙剑系列的上佳之作。

可惜的是，到了剧集《仙剑四》和《祈今朝》，但见仙侠RPG游戏改编电视剧成为了粗糙潦草的偶像舞台，一定程度的粉丝特供。仙侠RPG游戏改编剧多年以来明星辈出，《仙剑奇侠传》凝结了胡歌、刘亦菲、彭于晏等明星的青葱时代，《仙剑奇侠传三》也缔造了许多观众念念不忘的霍建华、杨幂、刘诗诗、唐嫣的代表角色。所以虽然游戏IP的号召力有所下降，但也仍有人惦记着这系列IP的余温影响。

“仙剑”故事于是仍被拍摄，但成色和诚意已经今非昔比。《仙剑四》的剧情漏洞百出前后矛盾、《祈今朝》的后期让演员面目粉白到线条模糊，更别提两剧兼而有之的极其敷衍潦草的布景、服装和特效，以及难以入戏的演员表演。

中国电视剧与网络剧正在迈向高质量发展，观众们在刚过去的2023年享受了从《狂飙》到《去有风的地方》，从《漫长的季节》到《繁花》的视听盛宴，仙侠剧也有《长相思》等品相不错的作品，对比之下《仙剑四》《祈今朝》的工业化水平堪称惨不忍睹。哪怕是数年前网络剧也有简陋制作的时代，《万万没想到》等作品也仍然在故事创新上保持了活力，在演员表演上花费了力气。而纵观《仙剑四》与《仙剑六》，在视听作品的太多环节，都欠缺真诚与脚踏实地。

当看点只剩偶像，粉丝就成为了这些剧集播出后最重要的声量。粉丝的讨论和卖力夸奖构成虚妄热烈的舆论场，缔造了仙侠RPG游戏改编剧夕阳时代仅剩的“辉煌”。

（作者为首都师范大学文学院文化产业系副教授）

感性与理性的『表里』关系

——谈徐棻给当代戏曲剧本创作带来的启示

莫霞

近期，90高龄的著名剧作家徐棻荣获中国文联终身成就奖。而在这不久前，适逢由她编剧的《燕燕》《庄周试妻》《目连救母》等剧目接连在沪演出，徐老师从成都来沪。也正是这样难得的机会，笔者有幸当面请教：“您的剧又富于哲思又充满可看性，有何妙法？”答曰：“两个字。一是‘源’。你是因为什么而冲动而创作？为某个理念？还是不平？感动？二是‘藏’。戏曲的表达要藏得很深很深。”

言时，“很深很深”四字语重心长，如投石入千年古井，幽深莫测，回音无限。一霎间，如武陵人忽逢桃花源，满眼落英缤纷。令近来笔者苦思戏曲创作“感性与理性”的关系豁然开朗。好看，主体在感性，是形象；哲思，或说主题、表达，则是理性，是抽象。又好看又哲思，感性与理性就要平衡。如何平衡？最重要是搞明白二者的“表里”关系，不可颠倒。好有一比，人体运行，无非气血。若把感性比作血，理性就是气，气推动血而行，血滋养气才足。因此感性是“表”，一看便知，理性是“里”，深藏在内。表里互济，气血双行，一剧便如一人，容光焕发，精气饱满。

在这里，笔者试以徐老师剧作《燕燕》《死水微澜》《红楼惊梦》等作品为例，谈谈作为青年编剧，当下的戏曲创作如何承袭前辈优良的创作经验，为传统文化的当代表达作出守正创新的探索。

感性：情须知所起，方能一往而深

感性为“表”，就是要重视戏曲的审美功能，大白话就是好看。戏剧有净化或说戏曲有教化功能，这是其天然属性，不必遮掩，但此功能产生效应的前提是审美。只有审美愉悦了、感动了、宣泄了，观众才有可能接受你的主题你的表达。道理很简单，大家都知晓，一旦入实操，往往易颠倒。如徐老师所言，首先在“源”，在剧作者自己是为什么而创作。

徐棻的首部作品也即成名作川剧《燕燕》，是其在北大读书时，翻阅关汉卿的残本《诈妮子调风月》，一股强大的不平之气从脚到头，血涌上窜——丫鬟燕燕被小千户始乱终弃，竟还千方百计上赶着做妾，做妾成功后竟还千恩万谢！不能接受，打死不能接受，我要改！这是徐老师创作的原始动力，因此，她笔下的燕燕不仅不做妾，还劝小姐莺莺不要做妻，被莺莺欺哄被小千户瞒骗后不愿被卖，只有以死抗争！时至今日，六十年过去，当笔者看到燕燕即便是死，也要死在小千户和莺莺的婚堂上、婚床上，要让这二人的大喜永远笼罩上阴魂不散的大凶时，仍旧被震慑得瞠目结舌。《燕燕》为什么好看？那是剧作者的强烈情感带动观众在一起抒发。徐老师写完了宣泄了舒坦了，观众也跟着一块洒泪了唏嘘了震动了。以饱满的情感为源——不平、愤慨、感动、悲悯等等，才有产生审美的前提。说起来简单？不然。反观很多剧不好看，根源在于不是从表达愿望出发，而是从解释概念出发，从头到尾没有调动创作者的情感冲动所致。

讲好一个故事，塑造几个人物是审美的核心。源头准确了，还得体现给观众，让人看得见摸得着，这就是故事和人物。川剧《死水微澜》精深丰富的主题暂且按下不表，它首先贡献了一个牵动人心的故事和几个个性鲜明的人物。全剧说白了就是邓幺姑与傻子、大老表、顾天成的情感纠葛。邓幺姑心比天高却出身贫微，无奈只能嫁给傻子，一片真心却捧给了仗义豪情的大老表，而大老表为时代洪流所席卷，她为了生存最后只好嫁给投机的顾天成。一个女人与三个男人起伏跌宕错综缠绕的纠葛，放在清朝末年的时代背景里，个人命运便折射了社会的沉浮变迁。然而社会与时代终究是背景，打动人的终究是人物的命运，因此人、人性、人生才是本剧永恒的审美魅力。尤其剧中刻画的敢爱敢恨、敢自主追求、敢挑战命运的邓幺姑，仿佛一牙能嘎嘣脆地咬断钢板的个性，永生于戏台。试想，倘若表里颠倒过来，将人物的命运作为解释时代的工具，将时代变迁置于前，而人物悲欢置于后，观众要看历史变迁史吗？那不如去看教科书吧！这就是戏曲这门艺术样式区别于课堂、书本等其他教化方式的本质所在——审美，是教化的媒介，是净化的渡船。没有审美，一切免谈。再如，都说徐棻所创“无场次空台”的写作手法在此剧中圆满成熟。试问，为什么要创造这种手法？徐老师自己说是因为原来的手法不够用了。笔者认为她就是要在两个小时内更大限度地增加故事内涵的丰富性，增加舞台的表现表演空间，而这，说到底就是最大限度增加可看性。一切技法的革新，都为审美这个核心服务。

理性：山河万象之势当“藏”于瓢饮

理性为“里”，是不忘戏曲创作的思想深度。徐棻不仅是剧作家，也是思想家、哲学家。从尤金·奥尼尔的话剧《榆树下的欲望》改编而来的川剧《欲海狂潮》，创造性地提炼了“欲望”这个形象，并将两句发问贯穿全剧——“如果没有我，欲望，你将怎样生活？如果只有我，欲望，生活又是什么？”这是剧作者对社会现象深沉思考后提出的哲学命题，是透过表象直视人性的高度概括和提纯，是理性的光辉，是思想的光芒。又如，改编《红楼梦》的作品可谓汗牛充栋，而徐棻的《红楼惊梦》竟抽剥出王熙凤和焦大这一组对照人物，用跳出原有故事线索的洞察力，将原著素材拿来为我所用的折摘力，重新编排重组的结构力，在最浓缩的时空里，最精炼地勾勒了大厦倾危的红楼全图，最凝练地体现了颓败难挽红楼精神。更不必说《田姐与庄周》关于“自我枷锁”的哲思，《马克白夫人》对于罪恶的拷问……其实，以徐棻为代表的那一辈及后来诸多剧作家无不如此。是思想让他们成为高山仰止的剧作家而非淹没红尘的剧匠。他们为文学贡献了如《死水微澜》《曹操与杨修》《董生与李氏》《金龙与蜉蝣》等一批思想精深的经典佳作。戏曲作为文学群芳之一枝从来不曾缺席，只是在表现思想深度方面，有其特殊性罢了。而这其中关键一点便是“藏”。

因为理性是“里”而不是“表”，便要学会“藏”。藏得不好，满台理念，丧失审美，难免高台教化，观众自然也不会买账。但哪个讲故事的艺术门类不要藏？如果说话剧需要藏得深，那么戏曲就要藏得很深很深。什么道理？因为戏曲要唱要舞，音乐是其叙事节奏，情感是其叙事逻辑，必然以情动人，而非以理服人，必然引人入胜，而后引人思考。否则唱是干唱，舞是干舞，索然无味也。但话剧里纯以思想光芒理性光辉取胜的剧目满眼皆是，以故意浅藏或不藏创立流派的更缤纷多样。

至于怎么藏，这是门大学问，简单来说有两点：其一，主题要有广阔性。评论家解读的主题与创作者自设的往往不太一样。都说主题要鲜明，而作者自己则不必太鲜明——当然，这也不等于主题要混沌。大胆揣测，如果《死水微澜》的主题是觉醒与反抗，那么傻子、顾天成的形象就容易走向扁平化，因为他们是邓幺姑觉醒反抗的对立面啊。但若主题关注时代里的人，则各个生命均有其悲欢与奈何，笔下空间骤然阔大。其二，遵从人物的逻辑而非作者的逻辑。徐老师言，主题在写作中往往变化，为何？因为人物如不按预设的主题发展，强扭则不甜，必须适应人物调整主题，从人物中生主题，而不要用主题套人物。

最后再强调一句，不论怎么藏，不能藏着藏着思想藏没了，也不能因为藏得不好，便以为戏曲承载不了精深的内涵。剧作家要成为真的思想家，真正地感知生活，从生活中体会对人、人生、社会的认知，从而转化为艺术形象。哪怕喝进去是一条滚滚长江，吐出来却只有小小一口，也必须要下这个苦功夫。

（作者为青年编剧）

流行语观世界

NPC里的宿命论与自我觉醒

徐默凡

游戏词汇正全面进入日常生活，并在词义的持续扩大、迁移中，成为新的流行语，NPC就是其中之一。

NPC即英语词组“non-player character”的缩写，意思是“非玩家角色”，指的是电子游戏中由程序开发者设计的游戏角色。早年玩过单机游戏的人肯定还记得《仙剑奇侠传》中的赵灵儿，或者《轩辕剑》中的何然，后来这个概念被应用到所有游戏领域中，比如《植物大战僵尸》中头戴铁锅的戴夫，《梦幻西游》中的钟馗、月老。不少NPC还留下了脍炙人口的台词：“你的是我的，我的还是我的！”（《大富翁》），“颤抖吧，凡人！”（《魔兽世界》），“哇，金色传说！”（《炉石传说》）……

不管我们如何看待这些NPC，可它们毕竟只是一小段程序，整天对着不同的玩家说着同样的话语，做着同样的动作，以配角身份服务于游戏剧情与作为主角的玩家。然而，今天的NPC突然“出圈”了，年轻人都拿NPC来说事，NPC一时间也成了场景应用丰富、词义不断翻新的流行语。

有人说最怕碰到“NPC人格”，意思是有一类人平时不爱讲话，旁若无人地做自己的事情，绝对不会主动搭讪，但是别人找来时也能给出足够的反馈。这像极了“服务NPC”，专门负责为玩家提供游戏资讯或者买卖道具，你不去找他，他绝不找你，你去找他，他翻来覆去就是这几句话。

有人说“身边的人都是NPC”，这是在感慨社交关系一板一眼没有新意。恋人每天准点早安晚安，过节鲜花大餐，毫无创意，就像触发剧情就一定会“掉落道具”的NPC。新结交的朋友三观一致，句句投机，刚觉得自己遇到了人生知己，却发现他和NPC一样每天都在用同样的话语重复同样的话题，甚至带着同样的口癖。

有人说“遇到的每个人都是生命里的NPC”，这有点宿命论的味道。人来人往，看似偶然，其实都是命运的安排，他们都像“剧情NPC”一样带着特殊的使命：要么交给你一个道具，要么教给你一个道理，靠你自己去参悟，然后才能通关这人生的游戏。

有人甚至自嘲“活成了NPC”，每天的生活毫无新意，忙忙碌碌一天下来，都是在走流程，没有一分钟是走心的。但是又像NPC一样必须随叫随到，否则就会因为出了bug而被投诉。每个人一开始都在质疑NPC，经历生活毒打后理解了NPC，最后也不可避免地成为NPC。

……

以上这些都是局部的隐喻用法，也就是用NPC某一方面的典型特征来类比某种类型的现实人生，其实还有一个全局性的隐喻：“世界是一个虚拟游戏，我们就是游戏里的NPC。”

世界是否真实，是否只是人类幻想的产物？这其实是一个古老的哲学问题，黄粱美梦、南柯一梦、庄周梦蝶都怀疑人生只是梦境，柏拉图的“洞穴人”告诉我们看到的只是真理的影子，普特南的“缸中之脑”提醒我们世界可能是大脑受刺激后的虚拟产物……无可奈何之下，笛卡尔只好用“我思故我在”来证明自我意识的存在：我们可以怀疑一切的真实性，但那个正在怀疑一切的“我”是必不可少的。

在人工智能、虚拟现实等高科技崛起以后，这种怀疑论有了一个新的通俗变体：我们像上帝一样制造了各种类型的元宇宙，而我们也有可能生活在一个更高级智慧生命制造的元宇宙中，人类不过是这个高级游戏中的NPC罢了。这种阴谋论观点没有办法证实也没有办法证伪，却影响了不计其数的科幻作品，其中最著名的可能就是《楚门的世界》和《黑客帝国》，它们用悬疑刺激的故事诠释了“我们只是游戏NPC”的可能性。

不过，不管是哪种用法，我们都不能小看隐喻的力量。认知语言学告诉我们：隐喻不是一种修辞方式，而是人类一种基本的思维方式，我们是用类比的方式在理解这个世界。所以当NPC成为流行语时，我们还是要注意它潜移默化的副作用，现实世界并不是真正的游戏，我们也不是预先设定程序的NPC。用NPC来调侃人生可以帮助缓解无法掌控自我的焦虑，但我们不能就此成为不思考、不努力的机器人。

好在隐喻也总是丰富的，可以从多个角度去挖掘。当有人在用“我们只是NPC”为躺平找借口的时候，也总有人在对抗命运的虚无和荒诞。哪怕是真正的NPC，也在电影《失控玩家》里殊死抗争，他们用觉醒的自由意志和团结协作创造了奇迹。还有人反向操作，把自己的生命之光写进了NPC的灵魂：中国玩家曹芝源用他的抗癌精神感动了《魔兽世界》的游戏制作者，一个新的NPC——名字叫“芝源”的铭文师使他在游戏的世界里永生不灭。

（作者为华东师范大学中文系副教授）

上海文艺评论专项基金特约刊登