

眨眼中的敘事：論《Before Your Eyes》遊戲的視覺互動

機制與物件象徵

一、前言

《Before Your Eyes》是由遊戲工作室 GoodbyeWorld Games 於 2021 年推出的第一人稱敘事遊戲。該遊戲最大的特點是運用網路攝影機即時拍攝玩家的眨眼行為，並以此作為遊戲的主要互動方式。故事中的主角 Benny 在遊戲開始時已經去世，需要和狼人形象的擺渡人一同回憶生命中的片段，並向被稱為「守門人」的神明呈現一個精彩的生命故事，以贏得進入天堂的資格。憑藉新穎的互動機制和感人深刻的故事情節，該遊戲廣受玩家與媒體好評，並斬獲多個獎項，是一款成功的小型獨立遊戲作品。¹

筆者對於電子遊戲設計的技法深感興趣，因此在遊玩《Before Your Eyes》的過程中，經常觀察和思考其設計中諸多獨特之處。在遊戲的機制部分，筆者希望探討視覺互動是如何融入敘事的進行？這一創新的機制如何改變玩家和遊戲互動的模式？除此之外，遊戲在場景設計上也有許多特殊的物件與樣態，例如不同場景多次出現的龍舌蘭和節拍器等。它們具有那些象徵意義？在敘事體驗中發揮了那些作用？又如何受遊戲的視覺互動機制影響？這些問題構成了本文探討的核心。

雖然《Before Your Eyes》獲得了一定的討論，但目前針對該遊戲的學術研究仍較為有限，大部分文獻集中於遊戲評論與玩家心得，在現有論文中，Megan G. Jiao 的〈Betwixt and Between: Playing with Liminality and the Liminoid in Before Your Eyes, a Transformative Video Game on the Transience of Life〉一文，使用人類學中閾限 (Liminality) 和類閾限 (Liminoid) 的概念，來探討《Before Your Eyes》創造出的玩家體驗，以及劇情中蘊含的理念。該文獻對遊戲劇情和機制的分析較多著墨在其如何營造沉浸感，進而帶給玩家更接近閾限的類閾限體驗，並使玩家進入魔法圈 (Magic Circle)，從不同方面感受遊戲主角的心境。文獻並沒有對遊戲整體的機制和場景中的物品象徵進行分析，和筆者希望探討的內容有差異。²

因此，本文將站在遊戲設計者的視角，從 MDA 框架、符號學、空間敘事、認知神經科學等不同方面，來探討《Before Your Eyes》的遊戲機制設計和物件象

¹ Metacritic, 〈Before Your Eyes PC Critic Reviews〉, 2021 年, 《Metacritic》, 網址：<https://www.metacritic.com/game/before-your-eyes/critic-reviews/>, 最後瀏覽日期：2024 年 12 月 25 日。

² Jiao, M.G., 〈Betwixt and Between: Playing with Liminality and the Liminoid in Before Your Eyes, a Transformative Video Game on the Transience of Life.〉, 《Pastoral Psychol》, 73 卷 (2024 年 6 月), 459-478 頁。

徵這兩大主題，試圖理解兩者之間如何互相影響，從而密不可分的構成該遊戲的敘事體驗，以期望更了解《Before Your Eyes》的設計手法，並使本文成為未來設計敘事遊戲時的參考依據。

二、 理論文獻回顧

本文的分析面相為遊戲機制和物件象徵兩部分，將分別使用不同的研究方法進行探討，以下對相關研究方法進行文獻回顧與整理。

(一) MDA 框架：遊戲互動的三層解析

由 Robin Hunicke 等人於 2004 年提出的 MDA 框架是一個理解遊戲的方法，旨在讓設計者和研究者能更好的解析遊戲的體驗，其將遊戲體驗分為三個部分：機制 (Mechanics)、動態 (Dynamics)、美學 (Aesthetics)。

機制指的是遊戲提供給玩家的基本行為，以及控制行為的規則，例如紙牌遊戲中的發牌與洗牌規則，這部分由遊戲設計者所掌握。而動態則是玩家與機制的互動，以及不同機制之間的互動所產生的行為或狀態，和機制的設計相關，例如大富翁的買地和收過路費規則可能會使領先的玩家的優勢不斷擴大，或是射擊遊戲中子彈的供應量可能會促使玩家採用不同的遊戲策略。最後，美學指的是玩家的遊戲行為與體驗所帶來的情感反應，是遊戲「有趣」的原因，由動態所產生，設計者無法直接控制。

筆者認為由於 MDA 框架重視互動性，因此特別適用於《Before Your Eyes》中眨眼偵測等視覺互動機制的分析。文獻中提到機制、動態與美學可以做為一個透鏡，玩家與設計者分別從相反的角度來體驗與設計遊戲，本文試圖站在設計者的角度，來探討遊戲的設計手法，因此將採用機制、動態、美學的順序分析遊戲的各項視覺互動設計，從最容易直接觀察到的機制和遊戲規則開始，接下來分析玩家對機制的行為反應，進而了解設計者試圖帶給玩家的美學體驗。³

需要特別提出的是，MDA 框架並不適用於本文全部分析的面相。MDA 框架重心在「機制」的討論，忽略遊戲其他設計層面，因此不適用於敘事手法的分析。本文亦僅於討論機制時採用此理論，針對敘事手法，則需要仰賴其他研究方法。

(二) 敘事遊戲中的舞台與符號

徐逢亨在〈虛擬空間中以符號的浮動性為概念所設計的 VR 敘事遊戲〉一

³ Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, 〈MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research〉, 《Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence》, 4 卷 1 期 (2004 年 7 月), 1722 頁。

文中，探討了虛擬實境（VR）遊戲中的空間敘事。作者先是引入了舞台這一概念，舞台是空間與事件的集合，是上演一個故事的場地，而場景（遊戲內的虛擬空間）則是舞台的容器，遊戲可以透過各種方法將舞台放置甚至摺疊到遊戲空間中。

作者接下來在舞台之上加入環境和符號的概念，用角色主觀所感知到的環境來看待舞台，並定義了「環境符號」與「環境錨點」兩個概念，舞台上的一切皆可視為一種環境符號，而環境錨點則是角色注意力聚焦之處，遊戲通過文字、角色演出、角色自白等方式，讓玩家理解不同符徵（signifier）的符旨（signified）。

作者亦提出了虛擬實境敘事遊戲目前的挑戰，虛擬實境遊戲在玩家移動時會有暈眩感的問題，因此玩家可探索的空間範圍較小，進而導致舞台數量受限，使虛擬實境遊戲雖然有高度的沉浸感，卻難以透過其所提供的空間像度來傳達敘事資訊。⁴

《Before Your Eyes》於首次發行的兩年後移植到了虛擬實境平台上⁵，也算是一款虛擬實境遊戲，且遊戲採三維空間中的第一人稱視角，主角移動範圍有限，符合文獻中所要討論的虛擬實境敘事遊戲的性質，因此筆者認為徐逢亨所提到的舞台、環境符號等概念，非常適用於本文針對空間敘事手法的分析，如遊戲中玩具船、節拍器等元素的象徵意義。同時，文中提及的虛擬實境遊戲的敘事限制也同樣是《Before Your Eyes》需要克服的，因此本文也會探討《Before Your Eyes》對該問題的解決方法。

三、 視覺互動機制分析

在分析遊戲機制之前，本文將先介紹《Before Your Eyes》的整體敘事模式，以便進一步對用於推進該敘事模式的視覺互動機制進行分析。《Before Your Eyes》使用了在回憶片段中跳躍的敘事模式，這些片段中包含了當時不同人物的對話、回憶發生的空間、場景中的物品以及穿插在回憶中的選擇或是互動小遊戲。這樣的模式部份解決了徐逢亨所提出的虛擬實境遊戲的敘事限制，玩家只要一眨眼就可以在不同時空的場景間切換，進入新的舞台，即便是相同的空間，也會因為時間的流動或玩家先前的選擇而有不同的敘事意義。

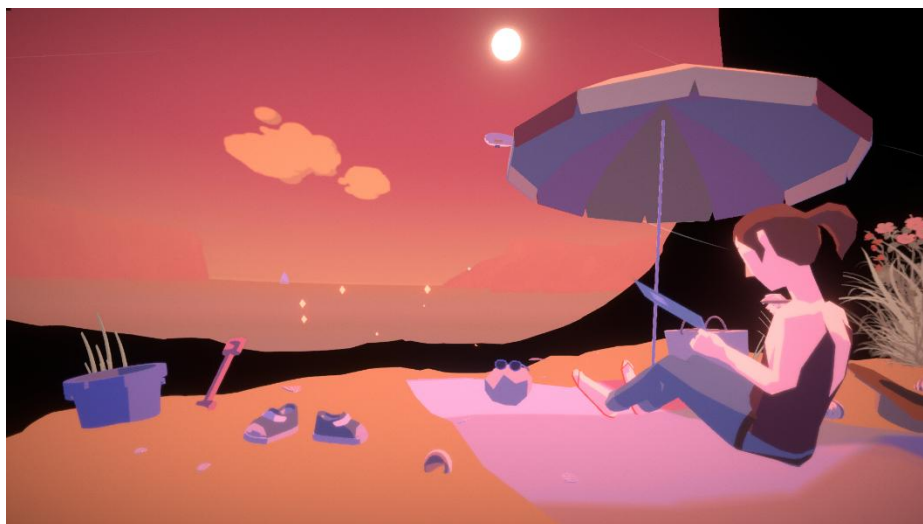
設計者可以不受時空限制的安排敘事的舞台，例如在一個回憶場景中，正在繪製作品的主角可以決定是否接起母親的電話，而眨眼後的下一個場景即是

⁴ 徐逢亨，《虛擬空間中以符號的浮動性為概念 所設計的 VR 敘事遊戲：以《遲滯妄像》創作為例。》（台北：國立政治大學碩士學位學程碩士論文，2020），53-56 頁。

⁵ Sony Interactive Entertainment LLC，〈Before Your Eyes〉，2023 年，《playstation》，網址：<https://www.playstation.com/zh-hant-tw/games/before-your-eyes/>，最後瀏覽日期：2024 年 12 月 25 日。

母親的葬禮，創造出巨大的情緒落差。

而針對相同空間舞台變化的其中一個案例則是海灘，該場景第一次出現是在整個遊戲的第一個回憶場景，母親帶著未滿一歲的主角在沙灘上望著海，舞台的重點是一天時間的快速流逝以及母親的台詞，玩家透過這個舞台得知了遊戲和時間流逝相關的基調，也得知母親作曲家的身分。



圖一：主角與母親在海邊

海灘的第二次出現的舞台樣貌則取決於玩家的選擇，如果玩家選擇在音樂學校入學考試的前一晚和玩伴克蘿伊溜出來，兩人將一起躺在海灘上，如果玩家選擇乖乖睡覺並在鋼琴考試中獲得好表現，隔天晚上主角會和家人一起在海灘上看星星，不論哪一種選擇，舞台的重點都是在互動小遊戲中將星星連在一起形成「STAY HERE」的字樣，表示這是主角希望留住的美好時光，也暗示了這之後將是主角生病帶來一連串痛苦的開始。



圖二：海灘上的連星星小遊戲

海灘的第三次出現有些突兀，在經過醫院的身體檢查以及偷聽父母對話（並沒有真的從中聽到重要的對話）的回憶場景後，出現一個主角獨自一人在

海灘上的場景，舞台由月亮和旁邊的龍舌蘭樹展開，沙灘上遍地垃圾，除此之外沒有對話或其他可互動的元素。此場景和之後主角在家休養並發展繪畫天賦的劇情並無相關，乍看之下並無存在的意義，其實是為劇情轉折而留下的伏筆。



圖三：主角獨自在海灘

在遊戲的後半段，主角被擺渡人質疑前一次回憶有所隱瞞，並再一次進入回憶中審視各個場景，這時玩家終於偷聽到前面父母所說的話：

艾兒（母親）⁶：「這一切有什麼意義？如果他再也好不起來了呢？」

理查（父親）：「好了，別這麼說，好嗎？」

艾兒（母親）：「這一切有什麼意義？如果他再也好不起來了呢？」

理查（父親）：「好了，別這麼說，好嗎？我們都不希望會這樣。」

艾兒（母親）：「我沒有這麼想，我知道。」

理查（父親）：「要是他聽到我們其中一人說那種話呢？」

艾兒（母親）：「我絕對不會原諒我自己，我——」

理查（父親）：「沒事的，他睡著了，沒事的。」⁷

玩家藉此得知主角的疾病可能比原先以為的更加嚴重，接下來玩家再次看到了前一次回憶中主角獨自來到海灘的場景，這一次舞台由在遊戲中象徵死亡的龍舌蘭疊合在月亮之前展開，配上擺渡人的旁白：「我懂了，你生病了，你對著月亮怒吼，聲嘶力竭。」旁邊有野狼對著月亮嚎叫的景象。這一場景使玩家理解主角在面對疾病時的情緒，也為接下來的劇情，也就是回憶的真實版本鋪墊。

由前面的例子和說明可以大致理解組成遊玩體驗的要素，以及敘事進行的方式，接下來本文將分析遊戲中與眨眼相關的各項機制。

（一） 眨眼機制：場景的切換

⁶ 括號內為筆者為方便理解，所加的補充資訊，以下引用文本皆採取此方式，不另做加註。

⁷ 本文所引用之遊戲中對話與內容，原為英文，但因本文性質及分析需要，故採用遊戲的官方中文翻譯，並不再另作出處。

遊戲中眨眼機制最主要的應用便是在不同的回憶場景中切換，當玩家在一個回憶場景中完成必要的互動，或是聽完了部分的對話後，螢幕下方就會出現一個擺動的節拍器，此時玩家一旦眨眼就會直接進入下一個場景。該機制導致玩家為了體驗更完整的劇情而試著長時間睜眼，形成了一個「玩家與遊戲的瞪眼大賽」的動態。⁸在美學部分，這一動態使玩家感到挑戰，但同時也為玩家帶來壓力和挫敗感，玩家可能因為不小心眨眼而錯過重要劇情，因此需要隨時注意自己的眼皮，一些神經科學研究指出，精神上的壓力和挫折甚至可能近一步提升不自覺眨眼的頻率，⁹形成一個負面的遊戲循環。此外正如擺渡人在主角開始回憶之前所說的：「不論你有多喜歡，你都不能留下來。」即便玩家想停留在一個場景中，最終還是會因忍不住眨眼而離開，在瞪眼大賽中落敗並產生挫敗感。這樣的體驗也和遊戲的故事內容極其相關，遊戲故事的作者 **Graham Parks** 在一次演講中表示：

他（指另一位遊戲作者）對於那個過程在生理上的不可避免性感興趣，不論你如何努力嘗試保持眼睛張開，你最終都會失敗，他將這視作為死亡的一種隱喻。¹⁰

而《Before Your Eyes》所講述的正是一個和主角的死亡有關的故事，由此可見設計者將遊戲機制所產生的美學和故事主題結合，將互動過程化為敘事的一部份。

⁸ GDC2025，《Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'》，2024年11月28日，《YouTube》，網址：<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7ejG0AuOOR2H2ZLm>，最後瀏覽日期：2024年12月25日。

⁹ Chen, S., & Epps, J. (2013), 〈Automatic classification of eye activity for cognitive load measurement with emotion interference〉，《Computer methods and programs in biomedicine》，110卷2期（2013年5月），111-124頁。

¹⁰ GDC2025，《Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'》，2024年11月28日，《YouTube》，網址：<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7ejG0AuOOR2H2ZLm>，最後瀏覽日期：2024年12月25日。

另外，眨眼機制也帶來了其他敘事遊戲中沒有的獨特現象，即玩家對於自己體驗故事的節奏掌控介於主動和被動之間。如《底特律：變人》¹¹和《Life Is Strange》¹²等電影式的敘事遊戲，通常使用運鏡或是過場動畫來控制場景與視角的切換，玩家無法確定遊戲中的操作是否會進入新的場景或觸發過場動畫。而對於其他自由度較高的敘事遊戲，如《SOMA》¹³，玩家必須主動進入新的遊戲場景並觸發對話或事件才能推進敘事的進行，玩家對敘事節奏有較多的掌控。然而在《Before Your Eyes》中，玩家一方面可以透過主動眨眼進入新的場景，另一方面又由於無法主動移動且回憶片段不受空間時間限制，而無法完全控制劇情的推進。遊戲設計者在面對玩家的主動性時設計出了應對的機制，即節拍器出現後才能切換場景，這是為了避免玩家不斷眨眼而跳過所有重要劇情而做出的限制。¹⁴同時設計者也利用了玩家對眨眼的主動性作為敘事工具，回憶中的部分場景刻意設計的畫面陰暗、音樂詭譎，令人不安，節拍器也很快就出現在畫面下方，誘使玩家主動跳過這些場景，玩家在不知道主角完整回憶的情況下，配合主角隱瞞真相的行為，跳過令人不快的回憶。這使得劇情轉折更加出乎意料，玩家直到受到擺渡人的質疑後，才回想起自己主動跳過的場景中可能隱藏了關鍵的事件與事實。



圖四：其中一個設計上較令人不安的場景

最後，眨眼這個行為本身就具有生理上的特殊性，根據《美國國家科學院院刊》中的研究，眨眼短暫的關閉視覺刺激，可使大腦的專注力得到更新，進而提升專注力。¹⁵因此玩家每進入一個新場景，專注力就會得到更新，使玩家

¹¹ Quantic Dream, 《Detroit: Become Human》(法國：Quantic Dream, 2018年)。

¹² Don't Nod, 《Life is Strange》(日本：Square Enix, 2015年)。

¹³ Frictional Games, 《SOMA》(瑞典：Frictional Games, 2015年)。

¹⁴ GDC2025, 《Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'》, 2024年11月28日, 《YouTube》, 網址：

<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7cjG0AuOOR2H2ZLm>, 最後瀏覽日期：2024年12月25日。

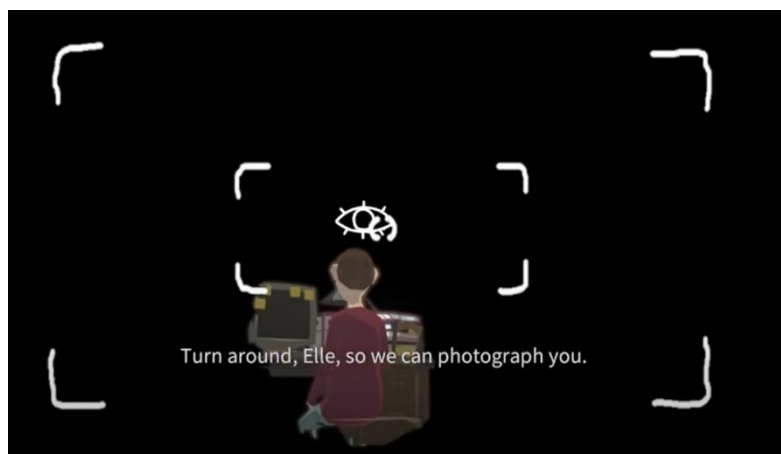
¹⁵ Nakano, T., Kato, M., Morito, Y., Itoi, S., & Kitazawa, S., 〈Blink-related momentary activation of the default mode network while viewing videos〉, 《Proceedings of the National Academy of

能夠更投入的吸收新的劇情。

(二) 黑影機制：逐漸展開的舞台

如部分其他評論和分析提到的，遊戲中的回憶場景並不是完美的，許多場景的一部分被如油漆般的黑影所覆蓋，只有在玩家對著場景裡特定的眼睛圖示眨眼後才會部份退開，露出記憶中的空間、物品、人物。這樣的設計符合記憶的特性，模糊且不完美，往往圍繞著一個物品或一小塊畫面展開。¹⁶此一設計使玩家不僅透過第一人稱視角看到主角在客觀上看到的環境，同時也看到主角因遺忘而有所缺失的主觀視角，形成更強大的沉浸感。

然而除了模擬「記憶的不完美」之外，筆者認為黑影相關的機制也有其敘事上的功能及意義。以 MDA 架構中的動態來說，初次進入場景後，黑影讓玩家的注意力，也就是「環境錨點」集中在一個物品、人物或環境的一部份上，隨後玩家對著眼睛圖示眨眼，專注力更新的同時展開了周圍的其他符號，促使玩家將不同符號連結起來並思考其意涵，根據不同符號和劇情的前後文產生各自的美學感受。例如在一個回憶場景中，主角用相機拍攝母親（對著母親身上的圖標眨眼）後，母親周圍的黑影展開，露出了她身旁堆在鋼琴上的各種文件以及便利貼，表示母親為了家計而放棄音樂的夢想，投入繁忙的會計工作中，而黑影的展開加強了母親與堆滿文件的鋼琴的連結，引導玩家進行解讀。

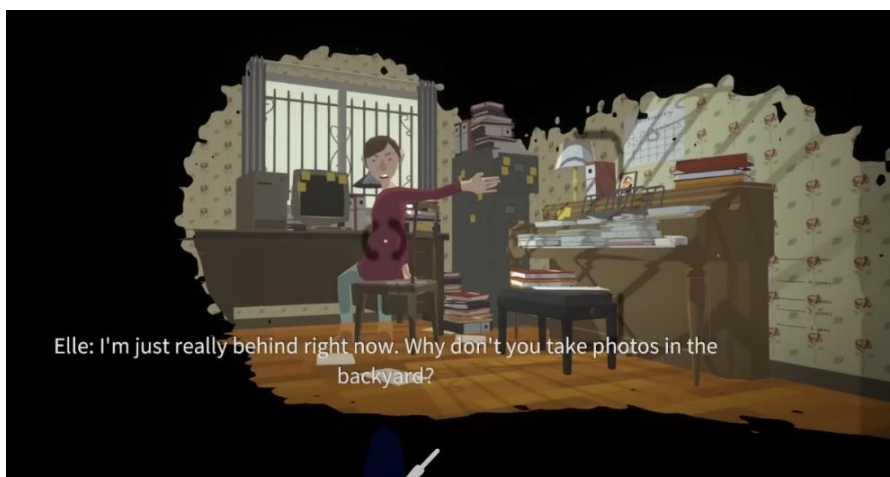


圖五：主角拍攝前，母親周圍被黑影包覆

Sciences》，110 卷 2 期（2013 年 1 月），702-706 頁。

¹⁶ GDC2025，《Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'》，2024 年 11 月 28 日，《YouTube》，網址：

<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7ejG0AuOOR2H2ZLm>，最後瀏覽日期：2024 年 12 月 25 日。

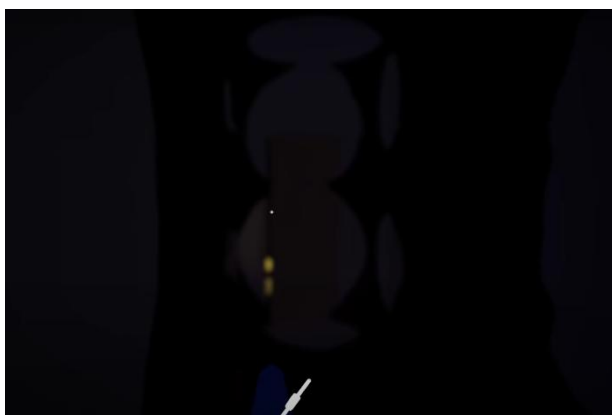


圖六：主角拍攝後，黑影退去，露出母親身旁被文件覆蓋的鋼琴

此外，黑影的存在還實現了場景的分割，提升單一場景的敘事可能性。遊戲中有一個回憶場景同時使用了這一手法，玩家會先看到主角的房間中有三個被黑影包覆的圓圈，上面各自有一個可以用眨眼互動的圖示，如果玩家對著地上的恐龍玩具眨眼，玩家會聽到母親催促主角把玩具收入箱中，如果沒有要玩就把它們處理掉，地上散落的玩具備裝入了箱中。如果玩家對著架子上的鋼琴比賽獎盃眨眼，就會聽到父親恭喜主角獲獎，並相信主角還會獲得更多獎盃，同時架上的獎盃數量增加，房間的牆壁也從恐龍壁紙變成素色粉刷，牆壁上還多了一個飛鏢盤，對著床鋪眨眼則會更換寢具的風格。遊戲使用這個場景向我們展現主角成長帶來的多樣改變，並配合了不同的對白，達成舞台的折疊。



圖七：主角的房間，被黑影分成三個部份



圖八：偷聽父母對話的場景，走廊與門逐漸被黑影吞噬

最後，黑影除了提升其他物件或環境的敘事效果之外，黑影本身也被作為敘事的手段，遊戲前半段的記憶中，黑影大部分是逐漸展開，但在遊戲中後段中有少數幾個場景的黑影是逐漸淹沒回憶的內容，例如在前面提到的偷聽父母對話的場景中，第一次進入場景時，父母講到一半，整個場景就被黑影吞噬，筆者認為黑影的吞噬不僅代表這段記憶是主角刻意不願回憶起的，同時也代表主角未來的可能性因為疾病的原因而收縮，消逝，和過去成長回憶中各種事物在眼前逐漸展開的話命形成強烈對比。

（三）閉眼機制：專注與沉浸

《Before Your Eyes》將視覺互動機制用於推進劇情的手段並非只有眨眼。在擺渡人揭穿主角先前回憶的畫家生涯並非事實後，主角開始回憶起生病的過程。接下來的遊戲流程在原先的眨眼外新增了閉眼這一互動方式，當游標接觸到眼睛圖示時，圖示上的眼睛會閉起，示意玩家要閉起眼睛。這一機制通常出現在主角偷聽父母對話，或是主角被他人要求閉眼時的場景。

偷聽時，玩家需要閉眼才能聽清楚來自房間外父母的對話，除了移除視覺上的刺激，讓玩家專注於對話上以外，由於閉眼被認為可以增加回憶的準確性¹⁷，該機制也和劇情設定有關聯。主角現在必須直面他不願面對的回憶，仔細回想臥病在床時所聽到的對話，以將真實的生命故事呈現給擺渡人，房間門外不可辨識的對話聲不僅是聲音的模糊，也是記憶的模糊，只有透過閉眼將心智專注並沉澱下來後才得以聽見。這些對話使玩家可以看見主角的父母在面對兒子

¹⁷ Mastroberardino, S., & Vredeveldt, A. ,〈Eye-closure increases children's memory accuracy for visual material〉《Frontiers in Psychology》, 5 卷 (2014 年 3 月), 241 頁。

生病後的心理掙扎和困難，對主角家中的情況有更多了解。



圖九：偷聽門外對話時閉起的眼睛圖示

閉眼和眨眼的另一個不同之處在於動覺相似性（kinesthetic similitude）的出現。Megan G. Jiao 對《Before Your Eyes》機制的分析中提到：

眨眼縮短了班尼和玩家之間的距離，實現了具身性或「動覺相似性」（Horrigan, 2021）。一般遊戲中，玩家對角色的控制類似於傀儡戲的操作——按下按鈕或點擊滑鼠以指揮角色與環境互動。而在《在你眼前》中，眨眼作為主要的互動方式，使玩家真實地以班尼的視角看世界。玩家不是在控制班尼，而是被邀請分享他的世界，透過動覺的相似性成為班尼，與他同步眨眼。每次同步眨眼都成為一種儀式，模糊了玩家與班尼的界限。¹⁸

雖然文獻中談論的是眨眼相關的機制，但筆者認為遊戲後半段的閉眼機制更符合文獻所提出「利用動覺相似性（kinesthetic similitude）模糊玩家與遊戲主角界線」的作法，這是因為遊戲中並沒有明確的表示玩家眨眼時，主角也同步眨眼，眨眼所對應到的動作也比較多變，然而玩家閉眼時遊戲畫面同時也會陷入黑暗，這證明了玩家的閉眼和主角是同步的動作。除了偷聽父母對話，閉眼機制還用在了其他主角需要閉上眼睛的場景中，例如主角的兒時玩伴克蘿伊要求主角先閉上眼睛，等她離開房間後再打開她送給主角的情書，以及主角最後即將去世時，在擺渡人的指示下最後一次閉起雙眼。而筆者認為最能體現玩家和主角的同步性的閉眼運用，是在父親請求主角彈鋼琴的一個場景中，父親先是帶著母親的樂譜來到主角床前說：

¹⁸ Jiao, M.G., 〈Betwixt and Between: Playing with Liminality and the Liminoid in *Before Your Eyes*, a Transformative Video Game on the Transience of Life.〉, 《Pastoral Psychol》, 73 卷 (2024 年 6 月), 474 頁。

此段落所引用之文獻原為英文，但因本文性質及分析需要，該段落由筆者翻譯成中文。

我記得你四歲時，媽媽經歷了一段艱難的時期。沒有現在這麼艱難，只是她的音樂作品被拒絕，她難以適應這裡寂靜平淡的生活，我很擔心我會失去她。但後來你彈起了鋼琴(指主角小時候偶然間憑聽力彈出母親的音樂作品)，你的小手伸去按琴鍵，她不敢相信你這麼有天分，等聽到後，就像是你把她帶回到我身邊一樣，所以，我在想你是不是能再使出那個招數。閉上你的眼睛吧！看你能不能回想起來。

隨後主角對著床上的樂譜閉上眼睛，遊戲此時開始播放母親的鋼琴作品，以及母親聽到主角演奏該作品時驚訝的回應：「等等，那是……那是我的曲子！你怎麼知道怎麼彈？」玩家張開眼睛後，主角坐在鋼琴前，掛著點滴吃力的彈奏母親的曲子，之後的對話中玩家可以得知母親聽到主角彈琴之後便受到鼓勵，重新開始作曲。結合前面提到過的閉眼和回憶之間的關聯，這一段閉眼互動的特殊之處，在於主角所回憶的內容同時也是玩家曾體驗過的內容，玩家不只和主角一同閉上眼睛，也和主角一同回想音樂的旋律以及主角的兒時經驗，這樣的設計在動覺相似性之上又更進一步的模糊玩家和遊戲主角的界線，增加遊戲的沉浸感。

(四) 核心機制以外的視覺互動：以繪畫為例

除了上述作為劇情推進方式的視覺互動機制外，各個遊戲場景中還有許多使用眨眼完成的互動小遊戲，遊戲開發者在採訪中談及這些小遊戲時說：

我們不是一款益智遊戲，它主要是為了讓玩家沉浸在這種更具電影感的體驗中，我們不想因為玩家必須解決或必須做的事情而放慢節奏。¹⁹

可見這些小遊戲的目的並非創造挑戰，而是增加沉浸感。本段將以遊戲中出現多次的繪畫小遊戲為例，分析其在遊戲中扮演的角色。

遊戲中主角第一次嘗試繪畫是在幼兒時期，主角嘗試畫出自己的玩具船，此時互動方法是用游標將畫布上的各點連成一艘船的形狀，然後對著畫布上的船眨眼，然而此時僅畫出了一團不可辨識的色塊，顯示主角此時還不具備繪畫

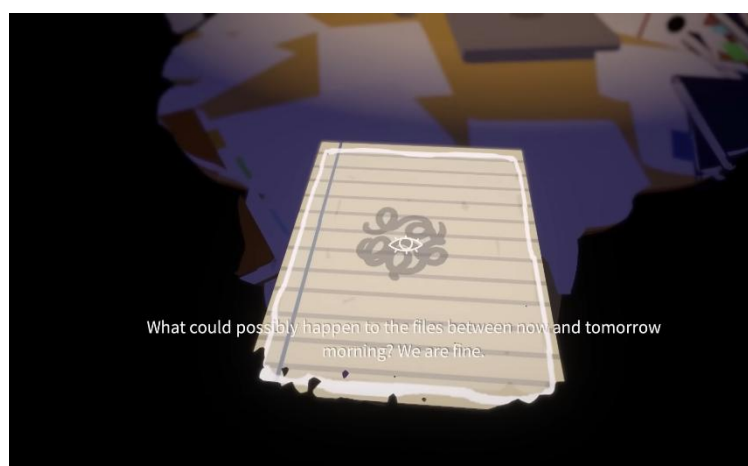
¹⁹ GDC2025，〈Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'〉，2024年11月28日，〈YouTube〉，網址：<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7cjG0AuOOR2H2ZLm>，最後瀏覽日期：2024年12月25日。

的能力。



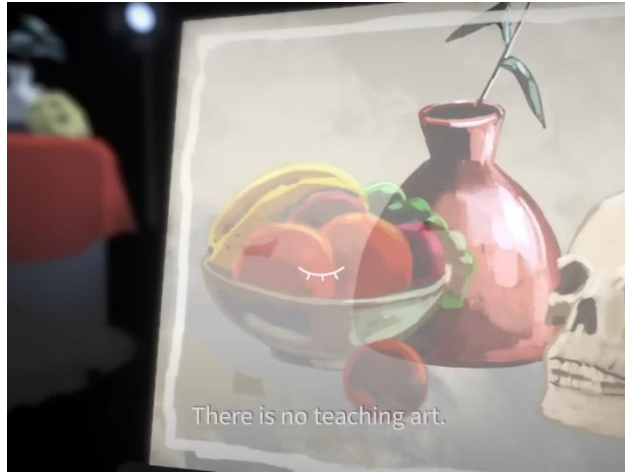
圖十：第一次繪畫時的互動機制

接下來主角繪畫的方法有所改變，玩家需要先將游標移到場景中的畫筆圖示上，然後將游標移到紙上，此時紙上是一堆扭動中的線條，一旦玩家眨眼，紙上就會逐步的畫出主角的作品。我們可以從作品的水準看出主角的繪畫能力有所提升，但在下筆之前腦中依然只有混亂的線條。



圖十一：紙上扭動的線條

隨著主角的繪畫能力進步，繪畫的方式又有了改變，游標從取材的物件移到紙上時不再是一團線條，而是完整的圖像，在眨眼後會直接印在畫紙上。這一個機制變化顯示主角可以在腦中建立更清晰的畫面，將構思完整的圖像透過繪畫表達出來，展現了他的技術與創造力的進一步成熟。



圖十二：還沒畫上去的圖像

最後，在主角進入藝術學院之後，開始將肉眼所見的參考對象化為抽象的形體和線條，游標移到紙上之後，產生的圖形會不斷變化，在各種抽象的風格中切換，直到玩家眨眼，最後的圖像才會定格在畫紙上。這一機制顯示主角對繪畫有豐富而多變的創意，不侷限於固定的樣式或風格。



圖十三：遊戲後期較為抽象並不斷變化的圖像

據研究，眼球運動對於視覺想像的產生有重要幫助，眼球的移動在視覺心像的形成過程中，將想像的物體部件帶至正確的位置²⁰。遊戲設計者選擇了繪畫作為視覺互動小遊戲的主題，並設計出游標移動後眨眼的繪畫方式，可說是對於真實繪畫體驗的一個貼切模擬。眨眼在主要機制中代表了場景間的瞬間過渡，而在此則變成了心中想法與實際繪畫結果的瞬間過渡。

從敘事的角度來看，遊戲將機制的變化作為敘事工具，透過繪畫方式的不同來表達主角繪畫能力的變化和心理狀態。主角的繪畫能力並非單純的不斷進步，例如在主角的母親過世後，主角受到心理上的打擊，繪畫時預想的圖像又回到原先混亂的線條，直到主角後來從母親的音樂作品重新得到靈感，繪畫時才重新出現那些不斷變化的圖像，機制的變化使玩家體會到主角靈感枯竭的感

²⁰ 韓承靜, 洪蘭, & 蔡介立, 〈心, 眼與世界的連結— 從認知神經科學看知覺與心像的關係〉, 《科學教育》, 308 卷 (2008 年 5 月), 21 頁。

受。

從玩家和遊戲機制的互動來看，設計者並沒有直接讓玩家繪製畫作，但又為玩家保留了創作的空間，玩家可以透過游標控制不同參考物件在畫布上的位置，並透過控制眨眼的時間來決定繪畫的風格和各物體的形貌，玩家可以選擇讓畫布的風格趨於一致，或是讓不同的風格互相碰撞。繪畫遊戲的機制所產生的動態即為玩家發揮創意創作的過程，再加上遊戲中主角繪製的畫作並非只會出現在繪畫當下的場景中，而是出現在畫展的場景上被遊戲中的觀展人欣賞和評論，這些因素使玩家的自由創作在遊戲的世界中留下了痕跡，這些畫作進而拉近了玩家和遊戲之間的距離，最終創造了本段開頭所提到的沉浸感相關的美學體驗。



圖十四：畫展上主角之前繪製的作品

四、 視覺互動下的物件象徵

前面曾提到，《Before Your Eyes》的敘事模式是在不同時空的場景中跳躍，雖然解決了舞台不足的問題，但如此破碎的敘事體驗難免令玩家產生割裂感，因此設計者使用重複出現的物品作為符號，如橋梁一般將，分散的場景連結成連貫的，有主軸的故事，並經常透過遊戲的視覺互動機制來強化物品的意義。本段將分析遊戲機制在建立各個物品符號上起到的作用，以及物品在遊戲劇情中代表的意義。

(一) 無法逃避的死亡象徵：龍舌蘭

遊戲劇情的其中一大主軸是「無可避免的死亡」，這點在本文探討眨眼機制帶來的美學體驗中曾提到。除了將死亡作為情節直接出現在遊戲中，作者也透過龍舌蘭這個不斷出現的符號來表達死亡的概念，進入遊戲後的選單頁面即是月夜下的一顆龍舌蘭，此時玩家還不知道龍舌蘭的意義。



圖十五：遊戲主頁

在遊戲一開始海灘場景中，我們就可以聽到母親的一段話：

看到那株又大又刺的植物嗎？那叫做龍舌蘭，那株植物十一年後就會死掉，這樣才能長出這棵長滿花的大樹。我們要時時注意它。

十一年對應到的正好是主角實際上的壽命，此後同一株龍舌蘭也出現在前面提到的其他海灘回憶場景中。當擺渡人使主角再次回到生病後獨自一人來到海灘的場景時，我們看到了和遊戲主頁面中相同，在月亮之前的成熟龍舌蘭，一旁的其他龍舌蘭則已經枯萎，表示主角即將死亡的命運。



圖十六：最後一次海灘場景中的龍舌蘭樹，和遊戲主頁相同



圖十七：一旁枯死的龍舌蘭

除了際的龍舌蘭之外，在主角幻想的母親葬禮場景中，龍舌蘭的圖案也出現在教堂的花窗上，加深了龍舌蘭與死亡的連結。



圖十八：母親葬禮的場景，花窗的圖案是龍舌蘭

另一個龍舌蘭出現的地方是遊戲的結尾處，當主角回憶完真實的故事，和擺渡人一同離開黑暗的高塔，準備去見守門人時，會進入一個兩側長滿龍舌蘭的河道。此處設計者使用了眨眼偵測的機制來深化龍舌蘭的象徵意涵，玩家一眨眼就會看到兩旁的龍舌蘭隨者眨眼不斷的生長，枯萎和再生，象徵著主角的死亡和將要來到的新生。



圖十九：遊戲結尾的河道與龍舌蘭

(二) 外來期待與自我認同的衝突及融合：節拍器與玩具船

除了死亡之外，本遊戲還有其他的重要主題——何謂成功的人生，Megan G. Jiao 在論文中提到：²¹

遊戲解構了什麼才算是一個值得活的人生，並批判了生產力、競爭和個人主義的自由主義價值觀。相反地，它宣稱，一個有價值的生命並不以成就或物質上的成功為標準，而是以愛、快樂和有意義的關係為基礎。

可見遊戲想要探討成功人生的定義，透過主角的故事來使玩家們思考生命真正值得追求的事物為何。

遊戲故事中，主角受到來自母親的期待與要求。主角的外祖父熱愛音樂，並從小嚴格的要求主角的母親學習鋼琴，然而母親並沒有達成外祖父的期待，在意外得知主角的音樂天賦後，母親便開始教導主角彈琴，並希望將他送進音樂學院，即便如此，不論玩家在入學考試時有沒有選擇和玩伴偷溜出去，音樂學院都會拒絕主角的申請。在這之後，主角便於第一次向擺渡人展現回憶時，幻想出了自己在生病休養中發展了繪畫的興趣，並進入藝術學院，最終成為舉世聞名的大畫家。在遊戲中玩家可以從劇情看到一種對比，即母親所期待的成功與主角真實的志趣所在，而筆者分析後認為這樣的對比在遊戲中由兩個物

²¹ Jiao, M.G. ,〈Betwixt and Between: Playing with Liminality and the Liminoid in *Before Your Eyes*, a Transformative Video Game on the Transience of Life.〉,《*Pastoral Psychol*》, 73 卷 (2024 年 6 月), 473 頁。

品：節拍器與玩具船所象徵。

本文曾提過節拍器在場景切換機制中的角色，其作為遊戲介面一部份的特性使得機制產生的美學成為其符號象徵的一部份，玩家容易將節拍器與非自願性和壓力聯想在一起，這也和遊戲劇情中節拍器的意義相關。遊戲中節拍器作為實物第一次出現，是在家中準備歡迎外祖父前來探望的場景，進入場景後原先輕鬆的音樂戛然而止，場景中起初只有節拍器，以及母親要求主角在外祖父來之前開始對著節拍器練琴的對話，隨著玩家透過眨眼啟動節拍器，舞台從黑影中展開，母親說了一段和外祖父相關的對話：

在我跟你差不多大的時候，我爸爸曾經告訴我：「對抗時間的唯一方法就是創作人死後得以長存的天才之作。」所以就問他：『那你的孩子們呢？』心想我可能也是天才之作，但他說：「也算吧！但如果你作出天才之作，我也能靠它長存。」我沒有這麼好運。

隨後黑影中出現新的眼睛符號，眨眼後會出現外祖父指導兒時的母親彈鋼琴的照片。第二次回憶中我們可以知道外祖父在來訪前過世，母親再也無法達成她父親的期望。



圖二十：節拍器第一次出現的場景

這一場景使用了黑影隨視覺互動逐漸展開的機制，賦予節拍器符號特殊的符旨：來自父母輩的音樂期待，如同打斷背景音樂一般打斷了主角快樂的成長過程。場景同時也將母親和節拍器連結起來，之後練琴的場景中，母親的指導或鼓勵經常和節拍器一起出現，後來在母親葬禮的場景中，主角上台致詞時啞口無言，前方的黑暗中浮現一個巨大的節拍器緩慢低沉的打著節拍，再次驗證了節拍器和母親的關聯，也為其符號意義增添了更多壓抑。



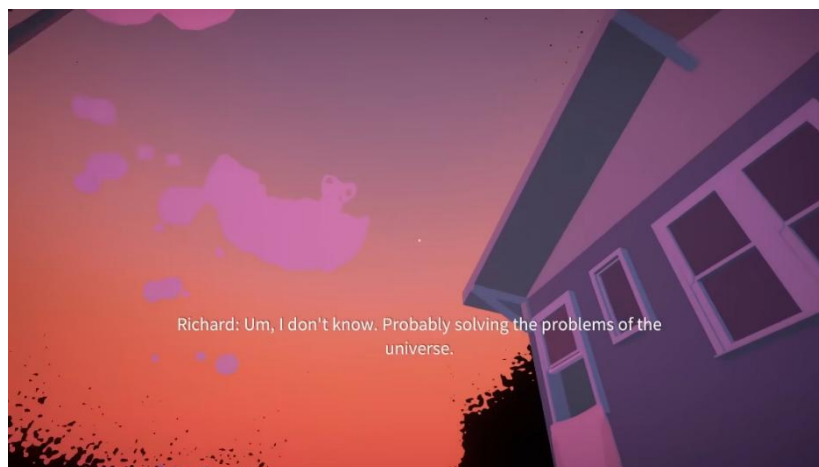
圖二十一：母親葬禮上的巨大節拍器

另一個對主角有重大意義的物品則是玩具船，玩具船第一次出現是主角在泡澡時把玩發條玩具船的场景，浴缸中的小船撞破水面上的泡泡，同時正在刷牙的父親與母親談論她的音樂作品。



圖二十二：玩具船第一次出現

下一個場景中主角和父母在家門口的前院，主角將天空中的雲幻想成玩具船的形狀，隨著視線四處移動，賦予玩具船兒時幻想的象徵意義。



圖二十三：玩具船形狀的雲在天空中

接續的場景裡主角第一次嘗試繪畫，將玩具船的輪廓勾勒在畫紙上，卻只留下了模糊的色彩，玩家此時可以選擇把畫紙丟掉，以表達對自己能力的不滿。設計者選擇將繪畫這一機制的第一次使用以船作為繪畫主題，將繪畫創作的機制和玩具船連結在一起。



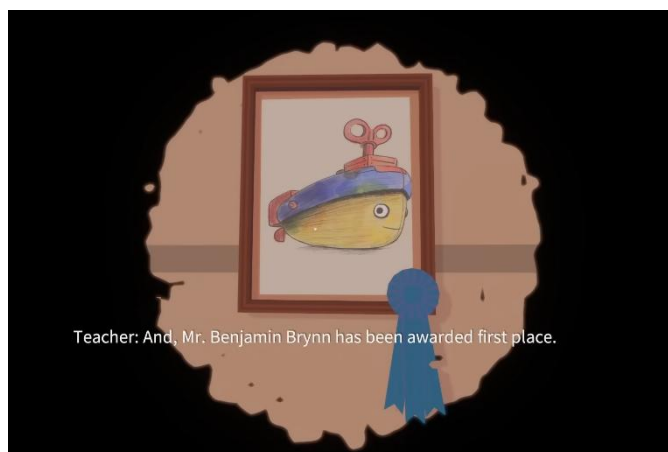
圖二十四：主角嘗試繪製的玩具船，玩家可以選擇生氣丟掉畫布

在後來主角編造的回憶場景中，主角在整理玩具時看到了玩具船，在對玩具船上的眼睛圖示眨眼後場景中的黑影收縮，只留下玩具船隨著游標四處漂動。此處設計者對黑影的視覺互動機制有了和之前相反的運用，黑影的收縮讓玩家的注意力聚焦在玩具船上，凸顯其重要性。而此處的船和之前幻想的船形狀的雲一樣，會隨著游標移動，遊戲中除了玩具船只有繪畫時心中的圖像會和游標一同移動，這一遊戲機制的細微相似也暗示了玩具船和繪畫的聯繫，繪畫時的創意就如同自由的船一樣四處漂動。



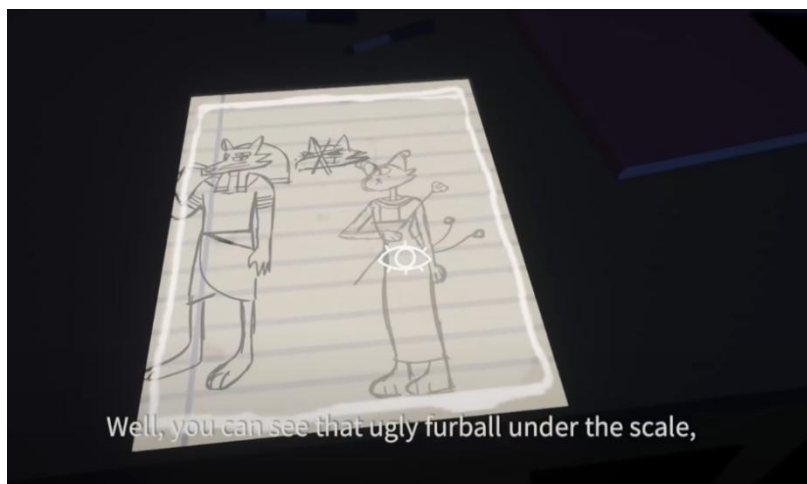
圖二十五：黑影收縮，使注意力聚焦在玩具船上

隨後主角便開始認真練習繪畫技巧，繪製了多張以玩具船為主題的畫作，主角的繪畫能力不斷進步，最終在繪畫比賽中獲得冠軍，開啟了主角的畫家職涯。



圖二十六：主角在不斷練習後畫出的玩具船作品

由上面的例子可見，玩具船的符號有「自由幻想」和「創作」的符旨，並與主角對繪畫的興趣相關。不同於彈鋼琴，主角的繪畫行為並非受到他人的要求，而是自發性的將生活中的各種事物用紙筆記錄下來，主角在繪畫中展現了自己的幻想與創意，例如將上課介紹的埃及神明與家中養的貓的形象結合。



圖二十七：主角在課堂上將古埃及的瑪雅特神畫成貓的形象

除此之外，玩具船也和主角的父親有所連結。玩具船第一次出現即伴隨著父親的身影，並且在其他場景中的對話中顯示父親的職業是海洋考古學家，與船有隱晦的連結。至於玩具船所代表的繪畫興趣，則與父親喜歡用相機記錄生活有關。

由以上資訊，我們可以大略比較兩個符號的意義：

表一：節拍器與玩具船

符徵 (物品)	節拍器	玩具船
關聯人物	母親	父親
對應到的職 涯選擇	音樂家	畫家
符旨	來自父母的期待、壓力、非自願	自由幻想、創作

這兩個符號背後的想法觀念在劇情中有時會發生碰撞，例如父母針對主角學習鋼琴的態度有所不同，在一個主角正在練琴的場景中，玩伴克蘿伊打電話來，母親要求主角不要接電話，如果玩家選擇接電話，就會出現以下爭吵：

艾兒（母親）：「你在幹嘛？我特別交代你不要接電話了。」

理查（父親）：「噢，沒關係啦！讓他們聊天啦！」

艾兒（母親）：「你又知道現在的狀況是怎樣了？」

理查（父親）：「好，要是你沒有那樣大聲說話，我就會知道怎麼回事．．．（兩人繼續爭吵）」

另外在讓主角報考音樂學校的事情上父母的看法也有分歧，在另一個練琴的場景中有以下對話：

理查（父親）：「我有點擔心讓他轉學，他才正要開始交朋友。」

艾兒（母親）：「是啊，我相信她（指克蘿伊）會一直來的原因就是為了玩你買給他的遊戲。」

理查（父親）：「聽好，我可沒有說我了解孩子們的動機——」

艾兒（母親）：「理查，班尼到那所學校有真正一展長才的機會，我說這個沒有要冒犯你，但我覺得你不明白意義何在。」

理查（父親）：「對，我想你說的對（反諷語氣）。」

艾兒（母親）：「噢，理查拜託．．．」

（場景中的鋼琴被收縮的黑影吞噬）

可見母親希望主角認真培養音樂天賦，而父親卻更為重視主角發展人際關係的自由，入學考試前一夜主角做出是否要和玩伴偷溜出去的決定，也可看作是在自由叛逆與遵循母親期待之間的選擇。

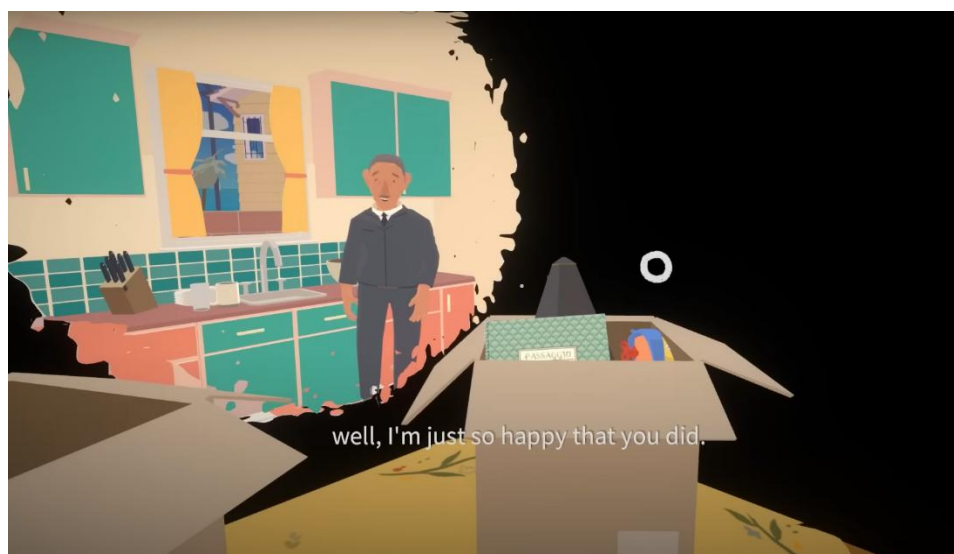
雖然這兩項符號看似是對立的關係，但在後面的劇情中兩者又融合在了一起。在主角幻想出的畫家職涯中，母親過世後主角便一蹶不振，沒有創作新的作品，這時父親打來電話，由於不希望一直因為看到過去的景物，想起去世的母親而感到悲痛，父親決定將主角從小長大的房子賣掉，通知主角來收拾舊物，在一個場景中，主角先是將節拍器與玩具船這兩個對他的成長有重要意義的物品收入箱中，然後注意到了一本有母親音樂作品的樂譜本，於是決定創作一幅以母親的音樂為靈感的作品。在之後的畫展中，這幅畫的介紹如下：

（畫名：）逝去的日子。

靈感來自他已故的母親，作曲家艾兒·費斯曼的音樂作品。他母親的一生鮮為人知，因此布林（主角姓氏）創作了這幅畫，以彰顯母親的作品。

她現在是公認的偉大作曲家之一。

由此可見在主角雖然在幻想中選擇了自己喜歡的繪畫而非音樂，但主角還是深受母親影響，在收納逝去的時光後選擇結合了兩個符號的意義，透過繪畫讓母親能夠被世人所記住，用另一種方式完成母親的期待。



圖二十八：主角整理裝有玩具船、節拍器與母親樂譜的箱子



圖二十九：主角以母親的音樂為靈感創作的作品

事實上，玩具船和節拍器的符號甚至超越了回憶場景的範圍，主角的靈魂在遊戲開始時被拉上擺渡人的船，而擺渡人的船造型和回憶中的玩具船十分相似，擺渡人駕船在水中收取球形的，漂浮於水上的靈魂，就好像浴缸中的玩具船撞破氣泡。而船行駛的目標：一座巨大的黑色高塔，形狀則類似於節拍器，在故事的結局中，玩家與擺渡人的船升到塔的最上方向守門人闡述故事，而用來提醒玩家的節拍器圖示則停止了擺動，垂在一側，如同真實的節拍器的擺舵升到最高點時會有的結果。上述結論可以進一步從遊戲的宣傳圖中獲得驗證。遊戲在回憶場景和具神話性質的「現實」場景中安插了相同的符號，增強兩者

之間的連結，也強調這兩個符號的重要性。



圖三十：遊戲的宣傳圖，描繪航向節拍器的玩具船

五、 結論

《Before Your Eyes》創新的將視覺互動機制加入敘事遊戲中，並由其機制衍生出了獨特的片段式敘事手法，以一個因病早逝男孩對於自己人生的回憶與想像作為故事的背景，探討了何謂成功且偉大的人生。本文主要利用 MDA 遊戲框架和遊戲敘事中的舞台理論，聚焦分析遊戲的各項視覺互動機制，以及遊戲中出現的三個物件的象徵意義上。

設計者使用眨眼作為玩家切換場景的手段，使玩家產生壓力和挫敗感，以此連結到遊戲劇情的死亡主題，同時使玩家對遊戲節奏的控制介於主動和被動之間，設計者也將這一特性用於敘事之中。在單一場景中，設計者加入了黑影這一元素來覆蓋場景，不但模擬了主角因遺忘而產生的有缺陷的主觀視角，還融入眨眼的互動機制來引導玩家的注意力，對遊戲中的符號進行聯想，同時在某些場景中起到分割、摺疊舞台的作用。遊戲在後半段加入了閉眼機制，使玩家能專注地聆聽劇情對話，也代表了主角清晰的回憶。閉眼產生的動覺相似性更是模糊了玩家和角色的界線。最後設計者在場景中還安排了繪畫的互動小遊戲，透過機制的變化來表示主角能力的變化，同時使玩家因為創作元素而拉近與遊戲世界的距離。整體來說遊戲的各項視覺互動機制都與敘事手法有良好的搭配，並帶給玩家充滿沉浸感的遊戲體驗。

設計者還使用了物品作為不同場景間共同的元素，使遊戲較為分散的敘事手法能有一貫的主題。這些物品的象徵意義同時也由遊戲獨特的視覺互動機制所提供。本文首先分析了龍舌蘭這一個對死亡的象徵，說明眨眼機制在龍舌蘭的獨特運用。然後分析了遊戲在探討成功定義這一主軸下具有對立意義的兩個

重要物品：節拍器和玩具船，節拍器和場景切換的機制密切相關，有著壓力和非自願性的意義，和母親有連結；玩具船和遊戲中繪畫的小遊戲相關，有著幻想和創作的意義，和父親有微弱的連結。這兩個物品代表的價值在劇情中經常發生衝突，但又在主角編造的回憶中結合，並在現實場景中同時出現。這些物品與符號顯示了設計者對於機制的巧妙運用，也展現了劇情的複雜性與深度。

《Before Your Eyes》中尚有許多本文並未討論但值得深究的內容，如貓咪和野狼在遊戲中所代表的意義，或是遊戲中擺渡人所講述的不同版本故事的文本比較等。期待未來有更多針對本遊戲的研究與分析，使往後的遊戲開發者在設計具有創新的互動機制或敘事模式的遊戲時，得以從《Before Your Eyes》這個成功的案例中獲得經驗和秘訣。

六、引用書目

Chen, S., & Epps, J. (2013), 〈Automatic classification of eye activity for cognitive load measurement with emotion interference〉, 《Computer methods and programs in biomedicine》, 110 卷 2 期 (2013 年 5 月)。

Don't Nod, 《Life is Strange》(日本: Square Enix, 2015 年)。

Frictional Games, 《SOMA》(瑞典: Frictional Games, 2015 年)。

GDC2025, 《Learning From Loss: Designing the Experimental Narrative of 'Before Your Eyes'》, 2024 年 11 月 28 日, 《YouTube》, 網址:

<https://youtu.be/UMFbF5lQyYc?si=7ejG0AuOOR2H2ZLm>, 最後瀏覽日期: 2024 年 12 月 25 日。

GoodbyeWorld Games, 《Before Your Eyes》(美國: Skybound Games 發行, 2021)。

Jiao, M.G., 〈Betwixt and Between: Playing with Liminality and the Liminoid in Before Your Eyes, a Transformative Video Game on the Transience of Life.〉, 《Pastoral Psychol》, 73 卷 (2024 年 6 月)。

Mastroberardino, S., & Vredeveldt, A., 〈Eye-closure increases children's memory accuracy for visual material〉 《Frontiers in Psychology》, 5 卷 (2014 年 3 月)。

Metacritic, 〈Before Your Eyes PC Critic Reviews〉, 2021 年, 《Metacritic》, 網址: <https://www.metacritic.com/game/before-your-eyes/critic-reviews/>, 最後瀏覽日期: 2024 年 12 月 25 日。

Nakano, T., Kato, M., Morito, Y., Itoi, S., & Kitazawa, S., 〈Blink-related momentary activation of the default mode network while viewing videos〉, 《Proceedings of the National Academy of Sciences》, 110 卷 2 期 (2013 年 1 月)。

Quantic Dream, 《Detroit: Become Human》(法國: Quantic Dream, 2018 年)。

Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, 〈MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research〉, 《Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence》, 4 卷 1 期

(2004 年 7 月)。

Sony Interactive Entertainment LLC，〈Before Your Eyes〉，2023 年，

《playstation》，網址：<https://www.playstation.com/zh-hant-tw/games/before-your-eyes/>，最後瀏覽日期：2024 年 12 月 25 日。

徐逢亨，《虛擬空間中以符號的浮動性為概念 所設計的 VR 敘事遊戲：以《遲滯妄像》創作為例。》(台北：國立政治大學碩士學位學程碩士論文，2020)。

韓承靜, 洪蘭, & 蔡介立，〈心, 眼與世界的連結— 從認知神經科學看知覺與心像的關係〉，《科學教育》，308 卷 (2008 年 5 月)。