

声音的架构：论《失控玩家》中沙盒游戏场景的听觉建构

齐思佳, 李亚军

河北师范大学新闻传播学院, 河北 石家庄

收稿日期: 2026年6月11日; 录用日期: 2026年7月9日; 发布日期: 2026年7月16日

摘要

在游戏影像化与虚拟现实日益交叠的媒介语境中,《失控玩家》并非仅依靠视觉奇观完成对“自由城”的空间建构,而是通过系统化的声音设计,使沙盒游戏世界获得可感知的规则、边界与主体性。本文以声景理论、电影声音理论与游戏声音研究为参照,提出“声景-规则-主体”的分析框架,考察声音在虚拟空间建构、叙事推进与哲学表达中的复合功能。影片首先通过拟真环境声与程式化游戏音效的并置,形成兼具生活感与代码感的混合声景;其次借助触发式声效、听觉权限差异和声音前景化机制,模拟沙盒游戏的互动逻辑与权力结构;最后通过跨次元声桥与互文性声效,将现实世界、游戏世界与玩家文化缝合为同一叙事系统。本文认为,声音在《失控玩家》中已超越氛围营造的辅助功能,成为组织虚拟空间、驱动身份觉醒并提出虚拟主体问题的核心机制。影片的声音设计不仅为游戏题材电影提供了跨媒介声景建构范例,也为元宇宙时代的虚拟听觉经验与存在认知提供了前沿性思考。

关键词

《失控玩家》, 电影声音, 声景, 沙盒游戏, 游戏声音, 虚拟现实

The Architecture of Sound: On the Auditory Construction of Sandbox Game Scenes in *Free Guy*

Sijia Qi, Yajun Li

School of Journalism and Communication, Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei

Received: June 11, 2026; accepted: July 9, 2026; published: July 16, 2026

Abstract

In a media context where the cinematicization of games and virtual reality increasingly overlap,

文章引用: 齐思佳, 李亚军. 声音的架构: 论《失控玩家》中沙盒游戏场景的听觉建构[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(7): 135-139. DOI: 10.12677/jc.2026.147183

Free Guy constructs the space of “Free City” not merely through visual spectacle, but through systematic sound design that endows the sandbox game world with perceptible rules, boundaries, and subjectivity. Drawing on soundscape theory, film sound theory, and game sound studies, this article proposes an analytical framework of “soundscape-rules-subject” and examines the composite functions of sound in constructing virtual space, advancing narrative, and articulating philosophical ideas. The film first creates a hybrid soundscape that conveys both everyday life and code-based mediation through the juxtaposition of realistic ambient sounds and procedural game effects. Second, through triggered sound effects, differences in auditory access, and mechanisms of sonic foregrounding, it simulates the interactive logic and hierarchical relationships among characters in the sandbox game. Finally, through cross-dimensional sound bridges and intertextual sound effects, it sutures the real world, the game world, and player culture into a single narrative system. This article argues that sound in *Free Guy* has transcended its auxiliary role in atmosphere-building, becoming a core mechanism for organizing virtual space, driving identity awakening, and raising questions of virtual subjectivity. The film’s sound design not only offers a cross-media model for soundscape construction in game-themed films, but also provides forward-looking insights into virtual auditory experience and ontological cognition in the metaverse era.

Keywords

Free Guy, Film Sound, Soundscape, Sandbox Game, Game Sound, Virtual Reality

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 问题意识与理论框架

《失控玩家》将叙事空间置于开放世界游戏“自由城”之中。主人公盖原本只是一个非玩家角色，却在一次次声音刺激与信息误读中突破程序设定，逐渐获得自我意识。既有讨论多集中于影片的游戏化叙事、视觉奇观和元宇宙想象，容易将声音理解为视觉场面的补充。事实上，影片真正具有创造性的地方在于：声音不仅“再现”虚拟空间，而且“生产”虚拟空间的运行法则。

就既有研究而言，姚怡然、姚新勇将《失控玩家》与《头号玩家》并置讨论，指出两类“现实”在银幕上的竞现构成了网游时代电影叙事的核心张力，但其分析重心仍落在视觉层面的世界观建构上[1]。彭伟则从元宇宙建构与未来主体想象的角度切入，强调了影片对数字时代主体性问题的视觉呈现，却未能充分关注声音在主体生成中的角色[2]。此外，关于电子游戏题材电影的创作特点，学界已有研究注意到其在视听方面结合了游戏的表现形式，但对声音如何具体参与游戏世界的规则建构仍缺乏系统讨论。在此背景下，本文试图填补的正是这一研究缺口：将声音从视觉叙事的附属位置中释放出来，考察其作为虚拟世界“感知架构”的独立功能。

本文借鉴三类理论资源。其一是谢弗的声景理论，它提示我们应将声音视为人与环境关系的组织方式，而非孤立声响[3]；其二是希翁关于“视听契约”和“增值”的论述，即声音能够改变影像意义并重组观众的感知焦点[4]；其三是游戏声音研究关于互动性、反馈性和程序化音频的讨论[5]。需要指出的是，这三类理论在《失控玩家》的文本中并非平行使用，而是形成了“声景-规则-主体”的递进分析链条：声景理论用以描述虚拟空间的听觉质地，游戏声音研究用以解释声音如何编码互动规则，希翁的视听理论则用以阐明声音如何推动主体的感知觉醒。

尤为值得注意的是，《失控玩家》的“双重契约”——即拟真环境声与程式化游戏音效之间的张力——使希翁的“视听契约”在游戏化语境下变得更为复杂。希翁的“视听契约”强调的是声音与影像之

间的互文关系：声音为影像“增值”，影像为声音提供锚点，二者在同步中共同生成意义。然而在《失控玩家》中，声音并非简单地与画面协同，而是经常与画面构成“反讽性同步”：当画面上呈现的是自由城繁华有序的街景时，听觉上却不断传来任务提示音、等级奖励音效和拾取声——这些声音所传达的并非场景的自然属性，而是系统的规则指令。这种音画关系不再是希翁意义上的“契约”，而更像一种“双重编码”：声音同时向观众传递两个层次的信息——环境层(这是城市)和系统层(这是游戏)。观众必须在两种听觉信息之间不断切换注意力，才能同时理解“自由城”作为叙事空间和作为游戏空间的双重身份。这种复杂性使得“视听契约”在游戏化影像中裂变为“视听双重契约”，而观众的感知也因此被置于持续的协调与判断之中。

由此，本文不再按照传统的对白、音乐、音响三分法处理影片声音，而是把《失控玩家》的声音理解为一套虚拟世界的感知架构：它既标记空间，也规定行动；既区分身份，也推动主体生成。

需要说明的是，本文所谓“架构”并非单指声音元素的堆叠，而是指声音如何在影像内部承担类似游戏系统的组织功能：它把空间划分为可通行与不可通行的区域，把行为转化为即时反馈，把角色差异落实为感知差异，并在观众层面形成对虚拟世界运行方式的预判。因而，对《失控玩家》的声音分析，不能停留在“好听”或“热闹”的审美判断上，而应进入声音如何编码规则、塑造主体和生成世界的层面。

2. 混合声景：虚拟城市的双重质感

“自由城”的声景具有明显的混合性。一方面，影片铺设车流、人群、风声、街头广告和建筑反射等拟真环境声，使观众能够将其识别为一个具有体积、距离和日常秩序的城市空间。另一方面，任务提示、等级奖励、武器拾取、生命值变化、爆炸反馈等高度程式化的音效又不断提醒观众：这个城市的底层并非自然物理，而是由代码、算法和游戏规则构成。

这种设计形成了虚拟空间的“双重契约”。如果声音完全拟真，“自由城”会被误认为普通都市；如果声音完全电子化，它又会失去电影叙事所需的沉浸感。影片选择在二者之间建立张力：拟真声景提供生活可信度，游戏音效提供媒介自反性。观众因前者进入空间，又因后者意识到空间的规则性。声音因此成为连接“真实感”与“虚拟性”的中介，而不是二者的简单装饰。

这也使影片不同于一般赛博空间叙事：它不是把虚拟世界处理为视觉幻境，而是把声音设置为检验世界是否“可运行”的标准。只要声效能够随行动变化、随权限开放、随系统干预而重组，观众就会承认这个世界具有内部一致性。

更重要的是，混合声景使沙盒游戏的开放性被听觉化。商业区的低频城市噪声构成稳定底层，而玩家抢劫、追逐、枪战、车辆碰撞等事件会临时叠加警笛、尖叫、爆炸和引擎声。声音并非沿线性情节固定展开，而是呈现出类似游戏引擎的触发逻辑：环境层持续存在，事件层随行动生成。由此，“自由城”不再只是被观看的布景，而成为能够对行动作出反馈的动态系统。

作曲家克里斯托弗·贝克在接受采访时曾透露，他与导演肖恩·利维决定让配乐的功能是聚焦于盖这个角色及其旅程，用完整的管弦乐声音来塑造盖从天真、笨拙的生活乐趣到最终挣脱束缚、加入游戏世界的转变。这一创作意图恰恰印证了本文的分析：声音在《失控玩家》中并非被动地服务于画面，而是主动地参与了角色主体性的建构。这种分层还带来一种特殊的观看位置。观众既像电影观众一样在银幕外观察盖的行动，又像游戏玩家一样通过音效反馈判断任务、危险和奖励。影片由此把观众放置在“旁观者-玩家-系统见证者”的三重位置上，使声音成为跨媒介接受经验的组织中心。

3. 程序声效与听觉权限：游戏规则的可感化

沙盒世界的核心不只是空间开放，更在于角色之间存在不同的行动权限。《失控玩家》通过声音将

这种权限差异具体化。非玩家角色的语言多为循环式、模板化和低信息量表达, 均像程序脚本一样重复出现; 玩家声音则与破坏性事件、专属背景音乐、语音交流和高强度反馈声绑定, 形成一种听觉特权。换言之, 谁能制造声音、谁能听见声音、谁能理解声音, 构成了“自由城”的角色层级关系。

盖的觉醒正发生在这一听觉权限的变化之中。最初, 玩家的对话和系统提示对他而言只是城市噪声的一部分, 无法进入意识前景。当他获得墨镜并开始理解玩家视角时, 原先被背景化的声音突然清晰起来: 任务信息、等级机制、玩家谈话和系统反馈成为可解码的内容。这里的声景并非普通音量变化, 而是叙事焦点的转换。盖从“听不见规则”的非玩家角色, 转变为能够辨认规则、质疑规则并改写规则的主体。

因此, 影片中的声音在听觉层面标示着不同的身份与权限。它不仅区分非玩家角色与玩家, 也揭示虚拟社会中感知资源的不平等分配。盖的成长并不是单纯的视觉启蒙, 而是一次听觉启蒙: 他开始听见那些原本被系统过滤的声音, 并在听见之后意识到自身处境。声音在此成为主体化的触发器, 也是影片讨论人工智能意识与虚拟主体生成的关键入口。

4. 跨次元声桥: 从空间建构到叙事缝合

《失控玩家》的另一重要策略, 是以声音建立现实世界与游戏世界之间的因果通道。现实中的键盘、服务器、代码操作和开发者指令, 常常在“自由城”中转译为闪白、静音、环境崩塌或物体碎裂等可听事件。咖啡杯摔碎与虚拟物件破裂、后台重置与城市短暂停摆等声音对应, 使抽象代码获得了物质感, 也使两个叙事层不再相互孤立。

这种跨次元声桥具有双重功能。技术层面上, 它把现实操作转化为游戏内部的感知结果, 使观众理解“自由城”受外部系统支配; 情感层面上, 它让现实人物米莉与虚拟人物盖之间产生共振。二者的关系不是传统意义上的人与角色关系, 而是通过声音、代码和记忆碎片共同形成的互相召唤。声音由此成为连接不同存在层级的媒介接口。

影片还大量使用互文性声效, 如光剑、游戏道具和流行文化符号的声音再现。这些声效并非单纯彩蛋, 而是将“自由城”植入当代玩家文化的数据库之中。观众在识别这些声音时, 实际上也在调用自己的媒介记忆。由此, 影片建构的并不是封闭的游戏世界, 而是由电影、游戏、流行文化和数字娱乐经济共同编织的跨媒介声景。

在声音制作层面, supervising sound editor Craig Henighan 及其团队面临的核心挑战之一, 是在画面“完全混乱”时为对白找到声音空间。这种制作层面的困难反过来揭示了影片声音设计的深层逻辑: 当游戏世界中的爆炸、枪战、系统提示音和非玩家角色对话同时涌来, 声音的层次、优先级和空间定位就不再是单纯的审美选择, 而是对虚拟世界信息秩序的组织。声音编辑团队必须在混乱中建立规则——这与游戏引擎在运行时对各类音频事件的动态调度如出一辙。

5. 前沿启示: 虚拟现实中的听觉主体

从更前沿的媒介理论视角看, 《失控玩家》的意义在于预演了虚拟现实、空间音频与程序化音频时代的听觉经验; 这一点也与近年来关于声音技术从“再现”走向“创制”的讨论形成呼应[6]。未来的虚拟空间不会只依靠高清图像建立真实感, 而必须依靠可定位、可反馈、可交互、可生成的声音系统来组织行动。声音的任务也不再只是证明“那里有什么”, 而是提示“谁能够感知、如何行动、何种关系正在发生”。

影片对元宇宙想象的价值正在于此: 它没有简单宣称虚拟世界等同现实, 而是通过声音展示虚拟存在的条件性。盖之所以成为主体, 不是因为他拥有与人类完全相同的身体, 而是因为他获得了重新组织

感知、记忆和行动的能力。声音在这一过程中承担了从环境到规则、从规则到意识的转换机制。

当然, 影片仍保留好莱坞商业电影的乐观叙事, 其对人工智能意识的呈现以及游戏产业背后的商业逻辑的批判并不彻底。但从声音研究角度看, 它已经提出了一个值得继续展开的问题: 当虚拟世界能够生成自身声景, 并让其中的角色通过声音获得自我认知时, 声音是否仍只是现实的再现? 《失控玩家》的回答是开放的。声音既是现实控制虚拟的接口, 也是虚拟主体抵达自我的路径。正是在这一意义上, 影片的声音设计超越了技术炫示, 为我们提供了一个独特的案例, 揭示了声音在建构虚拟主体性方面的潜在可能。

6. 结语

综上, 《失控玩家》的声音设计通过混合声景、程序反馈、听觉权限和跨次元声桥, 完成了对沙盒游戏场景的系统性建构。它使“自由城”既具有城市空间的日常质感, 又保留游戏世界的规则标识; 既为观众提供沉浸体验, 又不断提示虚拟世界的媒介属性。更重要的是, 声音直接参与了盖的身份觉醒, 使虚拟主体的生成过程具有可感知的听觉轨迹。由此, 影片表明: 在游戏电影、虚拟现实和元宇宙不断融合的语境中, 声音不再是影像之后的附属层, 而是建构空间秩序、组织叙事动力并重塑主体认知的重要力量。

参考文献

- [1] 姚怡然, 姚新勇. 两种“现实”的竞现: 网游时代的“银幕世界”——以电影《头号玩家》与《失控玩家》为例[J]. 广州大学学报(社会科学版), 2023, 22(3): 131-140.
- [2] 彭伟. 从《失控玩家》看电影的元宇宙建构与后人类想象[J]. 电影文学, 2022(9): 149-153.
- [3] Schafer, R.M. (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Simon and Schuster.
- [4] Chion, M. (1994) *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
- [5] Collins, K. (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press.
- [6] 陈宸. 从再现到创制: 声音技术演化与科幻电影场景构建[J]. 当代电影, 2024(3): 128-135.