

[前沿理论]



黄石, 中国传媒大学动画与数字艺术学院副教授, 硕士生导师, 纽约 Parsons 设计学院访问学者, 清华大学博士。任北京市科学技术委员会责任专家, HCII 国际人机交互大会理事。出版专著 5 部, 获国家发明专利 1 项, 主持省部级及校级纵向科研项目 10 余项, 主持游戏设计、虚拟现实、博物馆交互、影视动画、VR 电影等企业项目 20 余项。

长期从事游戏、电影及新媒体艺术研究, 专注于艺术理论及实践, 在游戏策划理论方面成果颇丰。近年来, 发表虚拟现实电影、游戏设计领域论文 10 余篇。其专著《数字游戏策划》被选作为清华大学、中国传媒大学等院校的游戏设计专业教材, 获得一致好评。此外, 著有《数字游戏设计》、《游戏创意基础》、《游戏策划与管理》等多部著作及教材。

在学术领域之外, 长期从事游戏及电影开发项目, 曾担任“Warrior Epic”、《玩具总动员 3 iPhone》等多个游戏项目策划, 担任电影《三体》概念设计总监。新媒体装置“Drift Bottles”入选美国 ZeroOne & ISEA2006 国际电子艺术展、瑞士巴塞尔新媒体艺术展。2012 年, 新媒体装置《空窗子》获首届吴冠中科学与艺术创新大奖。导演作品《深空》获 2017 水滴奖最佳短片奖。2018 年, 论文“A Method of Evaluating User Visual Attention to Moving Objects in Head Mounted Virtual Reality”获 HCII 国际人机交互大会最佳论文奖。赴美访问期间, 任纽约 Parsons 设计艺术学院设计技术系客座教授, 讲授移动游戏设计、游戏创作独立研究等研究生课程。

论游戏的核心艺术评价标准

黄石, 朱治通

中国传媒大学, 北京 100024

摘要: 数字游戏常被认为是继文学、绘画、音乐等传统艺术之后的“第九艺术”。然而, 长期以来, 由于游戏的评价标准被商业体系左右, 造成了游戏创作在思想层面的偏颇, 所以设计师有必要建立一套针对数字游戏的艺术评价标准, 以促进游戏的艺术创作和理论研究。从艺术思潮、艺术哲学和设计创新的角度出发, 通过美学历史文献查阅、游戏艺术作品案例分析、艺术理论辨析等方法, 就游戏的核心艺术因素展开论述。游戏的艺术标准应包括情感表现、艺术反思和创新性三个主要方面。其中, 艺术情感是所有艺术的共性和核心; 艺术反思是艺术理念的升华和艺术创作的动机; 创新性则是艺术更替发展的内在动力。该标准独立于商业体系, 将有助于促进和引导数字游戏在艺术层面的发展。

关键词: 数字游戏; 艺术情感; 游戏艺术; 艺术评价

收稿日期: 2019-12-21

基金项目: 中国传媒大学科研项目(CUC2019B014), 由中国传媒大学中央高校基本科研业务费专项资金资助。

作者简介: 黄石(1979—), 男, 陕西人, 博士, 中国传媒大学副教授, 主要研究方向为交互艺术、游戏设计与数字影视等。

通信作者: 朱治通(1994—), 男, 河北人, 中国传媒大学硕士生, 主攻游戏交互设计。

中图分类号: J01

文献标识码: A

文章编号: 2096-6946(2020)01-0011-06

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.01.002

Core Artistic Evaluation Criteria of Digital Games

HUANG Shi, ZHU Zhitong

Communication University of China, Beijing 100024, China

Abstract: Digital games are often considered to be the "ninth art" following such traditional arts as literature, painting, music, etc. However, since the evaluation criteria of the game have been dominated by the commercial system for a long time, which has caused the game creation to be biased at the ideological level, it is necessary for designers to establish a set of artistic evaluation criteria for digital games, so as to promote the artistic creation and theoretical research of games. From the perspective of artistic thought, art philosophy and design innovation, the core artistic factors of the game were discussed through the methods of aesthetic historical literature review, case analysis of game artworks and analysis of art theory. The artistic criteria of the game should include three main aspects: emotional performance, innovation and artistic reflection. Art emotion was the common character and core of all arts. Artistic reflection was the sublimation of artistic concept and the motive of artistic creation. Innovation was the driving force for the upgrading and development of arts. The criteria are independent of the commercial system and will promote and guide the development of digital games at the artistic level.

Key words: digital game; art emotion; game art; artistic evaluation

近年来,随着信息技术的发展,人类的诸多社会活动呈现出数字化、智能化、联网化的趋势,艺术也催生出了诸多新的数字化形式。其中,数字游戏因其高度的交互性和娱乐性为广大人群所青睐,被视作继文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧和电影之后的“第九艺术”。2012年,纽约现代艺术博物馆(MOMA)收藏了《超级马里奥兄弟》(“Super Mario Bros.”, 1985)、《屋顶狂奔》(“Canabalt”, 2009)等14款游戏,成为历史上第一个将游戏作为永久藏品的艺术机构。一时间,似乎电子游戏已经成为能登大雅之堂的艺术品,或可与《蒙娜丽莎》及《米洛斯的维纳斯》相提并论。实际上,电子游戏正因其负面的社会影响而广受诟病。以商业游戏为例,其评价标准较为单一。在大部分投资商、开发商和渠道商眼中,游戏只是盈利工具的一种,只要不违反现行法律,游戏的题材和手法并无好坏高下之分,只有最后经济回报的多少才是评价其是否成功的标准。个别厂商甚至以利润最大化为唯一目的,置社会公德于不顾,在游戏设计中加入大量赌博、色情元素,导致其发行的游戏成为了广大家长、教育机构和媒体舆论的众矢之的。因此,有观点认为,绝大多数电子游戏是以娱乐和盈利为目的的,它们缺少深层次的艺术思考,目前不应被划入艺术范畴内。在此背景下,如何在众多游戏作品中区分良莠,拨云见日,建立起一套基于设计艺术视角的游戏评价体系,已成为亟待解决的时代命题。本文认为,游戏的艺术评价标准不应以通

用的娱乐性、流行度或盈利性为参考,并应弱化商业利润的影响系数,建立一套以艺术本体为核心的评价体系,以促进和引导数字游戏在艺术层面的发展。通过考查已有研究得出,游戏设计的核心艺术评价标准包括情感表现、艺术反思和创新性三个方面。

一、情感表现

20世纪,表现主义美学对艺术的本质特征进行了探讨,其代表人物科林伍德(Robin Collingwood)在对艺术本质的界定中,认为“表现自己的情感”是艺术的中心词,情感问题是艺术本质研究中最根本、最重要的问题^[1]。时至今日,这一观点已经成为了创作者和学者的普遍共识,无论何种艺术,采用何种表现形式,情感表达均是衡量其艺术性的重要指标。与诗歌、绘画、音乐等传统艺术相似,艺术游戏的核心也是情感。能否营造出震撼心灵的体验,能否传递出深厚的情感,是评价一款游戏的艺术水平高低的第一指标。

心理学家马斯洛(Abraham H. Maslow)认为,人们希望得到彼此的关心和照顾,这种情感需求比生理需求更加高级、深刻,并与人的信仰、心理、经历等因素密切相关。而现有的游戏大多停留在行为水平的交互层面,未能在情感层面满足玩家的需求^[2]。目前,游戏之所以不被主流艺术群体所接纳,其重要原因之一就是大多数游戏所蕴含的情感过于单薄。流行商业游戏中的成就感、爽快感和沉浸感大多基于本能层面的直接

刺激,并未达到一定的深刻性与复杂度。因此,如何通过游戏中的交互过程来表述复杂的情感和故事,仍然是一个亟待解决的重要问题。

设计学家唐纳德·诺曼在《情感化设计》中提出,情感设计可分为本能水平(Visceral level)、行为水平(Behavioral level)和反思水平(Reflective level)三个层次。在游戏中,这三个层次表现为不同的游戏情绪。首先,本能水平的情感反应处于潜意识层面,当玩家接触到特定的游戏画面和声音元素时,会自发地产生某种相应的情绪。例如,爆炸、鲜血和追逐等刺激性元素会让玩家感到紧张,而湖面、草原和云朵等元素则会让玩家感到轻松和愉悦。本能水平的情绪过程多为模式化、条件反射式的反应,具有普适性和集体无意识性,这导致玩家之间的差异较小。其次,行为水平的情感一般伴随着游戏中的交互和动作发生,它是一种基于熟练施展技能而产生的心理愉悦。大部分动作游戏(ACT)的设计均基于这种模式,玩家在掌握了游戏的动作技巧后,便会从中体验到基于行为而产生的乐趣,例如,在《俄罗斯方块》(“Tetris”, 1985)中娴熟地摆布积木,在《吃豆人》(“Pac-man”, 1980)中灵巧地走出迷宫,在《超级马里奥兄弟》(“Super Mario Bro.”, 1985)中熟练地跳跃……这一水平的情感反应类似于社会学家米哈里·契克森米哈(Mihaly Csikszentmihalyi)提出的“心流”(Flow)体验,是一种全神贯注、物我两忘、注意力高度集中的情绪状态。最后,反思水平的情感则显露于意识思维的表层,这一层次的情感多由游戏中的文化、故事、信念等激发,并伴随着创造思维、逻辑思维、社会思维等高级智力活动产生。例如,丹麦游戏工作室 Playdead Studios 开发的解谜游戏《内部》(“Inside”)便描绘了一个诡秘而压抑的虚构世界,玩家在解谜关卡的同时,会被其中的诸多现实隐喻和心理投射所触动,产生出不同于行为交互和本能刺激的高级情感体验,并将其不断酝酿和升华为艺术化的意象和反思。可以说,本能水平、行为水平和反思水平三个层面的游戏元素互相影响,共同引起玩家的情感共鸣^[3],但其中,反思层面的情感更加复杂而深刻,更加接近艺术化的情感表达。这三种水平的情感相互交融,彼此促进,共同构建出层次丰富的游戏情感系统。

值得注意的是,游戏中的情感有其独特的表达形式和心理特征,与其他艺术媒介有所不同:游戏中的情感更具有代入感和扮演性,更加直接、生动。游戏设计师宫本茂(Shigeru Miyamoto)指出:“玩家在心理上可

能会将电子游戏角色看作是另一个自我,这是游戏角色与其他媒体角色的决定性差别^[4]。”一般来说,游戏中的情感通常基于第一人称展开,即由玩家所操纵或扮演的角色出发,由内向外,由此及彼地推进,因此,有较为固定的立场和身份定位。

这一特征在角色扮演游戏(RPG)中表现得最为明显。玩家,在此类游戏中,往往会将自己深度代入虚拟角色,他们会将游戏中的人物看作是其自我人格的延伸和发展。游戏学家理查德·巴图(Richard Bartle)认为,玩家的虚拟身份认同可以划分为四个层次,即玩家(Player)、替身(Avatar)、角色(Character)和化身(Persona),每个层次的身份认同逐层递进。其中,玩家(Player)层次的情感认同最少,此时玩家认为自己身处游戏之外,并没有完全沉浸于游戏世界,游戏对他/她而言只是一个可以互动的虚拟环境。例如,《俄罗斯方块》、《吃豆人》等休闲游戏的玩家情感大多处于这一层次。而当玩家处于替身(Avatar)式的角色扮演时,他/她开始认为角色已成为代表其个人意志的代言人。此时,虽然玩家认可了游戏世界,但心理投射并不深入,他/她不是在扮演角色,而是在控制角色。该情感层次的游戏代表有《暗黑破坏神》(“Diablo”, 1996)、《火炬之光》(“Torchlight”, 2009)等。当玩家认为游戏中的人物是角色(Character)时,则角色开始具有玩家的部分人格。玩家会认为游戏角色是自己的象征和延伸,它被玩家赋予了独立的人格和灵魂。然而此时,角色仍然只是一个虚拟化的人物。这一情感层次的游戏如《魔兽世界》(“World of Warcraft”, 2004)、《剑侠情缘网络版3》(2009)等。只有在某些特殊情况下,玩家会感觉游戏中的人物就是自己的化身(Persona)。这时,玩家已经和角色合二为一,他/她会有一种强烈的临场体验。此时,玩家将不再是扮演着一个身份,而是成为了那个身份本身。玩家和角色之间没有间接的层级,也没有过滤^[5]。该情感层次的案例可见于运行于VR平台的沉浸式游戏,玩家藉由虚拟现实环境而产生高度的临场感和身份认同。当然,玩家的情感代入具有主观性和个体差异。对不同的玩家而言,即使同一款游戏也可能有不同深度的情感认同。

而与游戏相比,文学、绘画或电影等传统艺术媒介的情感传达则相对间接,观众往往需要通过移情、联想等一系列心理活动,将外在对象与切身经验联系在一起,才能产生情感层面的触动。这一过程即审美的移情。

19世纪,以德国心理学家弗里德利希·特奥里多尔(Friedrich Vischer)和费肖尔·罗伯特(Robert Visser)父子、特奥多尔·立普斯(Theodor Lipps)等人为代表的移情美学认为,审美活动之所以可能发生,是因为人们普遍存在着一种倾向于把自身经验、自我感觉和情感移置到认知对象中,从而使对象更容易被理解的潜在心理。这一心理过程发生于无意识之中,不必经过理性反思,且具有本能性和自发性。立普斯指出,在审美活动中,观众的自我意识愈加清醒,由移情产生的美感和情绪将会更加淡薄。移情审美的发生有一定的先决条件:首先,审美对象不是与观众对立的单纯实体,而是被观赏者赋予了生命力的形象;其次,观众也不是同审美对象对立的“实用自我”,而是能够站在审美对象的立场上,进行观照和感受的自我;最后,观众需要与对象之间产生密切联系,互相融合,以至达到情感层面物我合一的境界^[6]。

可见,对于难以进行角色代入和交互的传统媒介而言,艺术情感的传达相对曲折而间接,不仅受到外在环境和观众状态等多种因素的影响,而且需要满足较为严苛的条件。观众在审美过程中,需要下意识地忽略现实人格,全身心投入到审美对象的语境中,才能深入体会艺术作品的意境和情感。这具有一定的欣赏门槛和移情难度。

而数字游戏通过交互和扮演,突破了艺术对象和观众之间的移情藩篱。玩家一旦开始操作游戏,即可进入所谓的游戏“魔法圈”(Magic Circle),自发地建立心理认同和现实疏离,切身地体会到审美对象所处的情境。然而,令人遗憾地是,由于游戏的艺术范式和标准尚未成形,商业游戏作品中大多充斥着简单粗暴的情绪符号,深层次的艺术情感表达长期被忽视。

华人设计师陈星汉在《风之旅人》(“Journey”, 2012)中对游戏的情感问题进行了具有开创性的探索。他发现大部分游戏只是一味地增加玩家的力量和权力,而忽视了玩家之间的互助和合作,这使游戏中的情感多为竞争、杀戮,而少有温情和感动。为了改变游戏中的情感走向,《风之旅人》摒弃了常规的设计原则,减少了玩家之间的竞争性交互,取消了打怪、战斗、贸易等常见的游戏系统,并将游戏关卡的在线人数上限设为两人。

开发团队在采访中谈到,为了避免出现不必要的摩擦,他们最终放弃了玩家之间相互推动和碰撞的设计。为此,团队设计了一种替代机制:当两个玩家相互靠近时,就会给对方以能量。这样使玩家更愿意待在

一起,使他们开始在游戏中共同飞翔,并且始终保持在一起,相互追随,相互爱惜。虽然游戏中有很多交互机制,但是并没有把队友推下悬崖的机会。最终,《风之旅人》以其独树一帜的艺术设计赢得了玩家的口碑。不少玩家在游戏中重新体验到人间的温情和希望,并写信盛赞了游戏开发者的巧妙构思。

游戏中的情感表达仍是一块未被开垦的处女地。《风之旅人》仅仅是一个初步的、探索性的发掘。在借鉴小说、电影等叙事媒介技法的基础上,相信未来的游戏将通过交互表达出更加丰富而细腻的情感。

二、艺术反思

艺术反思是指艺术作品给人带来的感悟、回味和思考,它是一种有意识的间接认识行为。在这一过程中,人们通过对事物所包含的某些潜在信息和特征进行转化和联想,并将其投射到生活经验中。游戏在反思层的心理感受和交互体验,决定着玩家的黏性和作品的内涵及意义^[7]。

有观点认为,古典艺术中所谓的“创造纯美的动机”已经不再是现代艺术创作的主要因素,一些传统的美学理论开始被新的艺术观念所替代。2005年,在北京国际新媒体艺术论坛上,德国策展人彼得·韦博(Peter Weibel)提出:“美丽的人体、理想化的人体由艺术让给了广告,美已不再是艺术所关注的领域^[8]。”

我国自古就有“托物言志”的艺术传统,即认为绘画对“物”的描写只是表达思想的手段,而非最终目的。绘画不应停留在“形似”的表面,而应注重对志向、意趣、思考与感悟的表达。如文人画中的山水人物、梅兰竹菊,都寄托着画者的情思与志趣,为观众带来感悟和反思。早在南朝,画家宗炳就在《画山水序》中指出“山水以形媚道”和“澄怀味像”,认为表达精神,展示品格是艺术的真谛。近代画家黄宾虹更是认为“绝似物象”的画作皆“欺世盗名”之作,只有在似与不似之间,且能够令观众遐想和神往的绘画,才是真正的艺术。可见,在我国传统文化中,艺术作品的思想深度和意境高下,是评判其水准的重要指标。

西方艺术同样经历了从写实到表意的创作转变,尤其是观念艺术的出现,使得反思性和批判性深入人心,也使之成为了艺术评价的核心标准。这一思潮可追溯到100多年前的油画作品《下楼梯的裸女》。1912年,法国艺术家马塞尔·杜尚(Marcel Duchamp)尝试在静止的画面上展示连续的运动过程,他一改陈旧的绘画观念,在立体主义和未来主义的基础上,表现了连续

的时间感。其画面凌乱破碎,又诡异迷离。当时的保守派视其为亵渎神灵一般的污物,而革新者则把它视为“隧道尽头的光明”。1917年,杜尚从商店买来一个陶瓷小便池,美其名曰《泉》,签上大名后便堂而皇之地置于博物馆。他的行为激怒了包括纽约独立艺术家协会在内的组织。这个现成品既无技法,也无美感,除去引人思考,已空无一物。杜尚通过激进而尖锐的艺术形式引发了观众的反思,重塑了艺术的定义和内涵,从而成为了观念艺术的奠基人。

在当代的艺术语境中,游戏不可避免会受到观念主义的影响。例如,如何通过交互表达观念?如何重建虚拟世界中的价值观?虚拟的世界观是否会影响真实的世界认知?一些独立游戏(Independent Video Games)针对此命题进行了有益的探索。

《史丹利的寓言》(“The Stanley Parable”,2011)是一部以艺术反思见长的独立游戏。游戏设计师通过对游戏规则的巧妙设计,让玩家不断地思考和质疑,最终获得某种更深层次的感悟。在游戏中,玩家扮演着一个叫“史丹利”的角色,在旁白的引导下,探索一幢空无一人的办公大楼。通过画外音不断地提示后续的选择和操作,逐步引导玩家进入标准结局——原来,所有人都处于一台精神控制设施的操控之下,于是史丹利关闭机器,逃出了大楼。不过随着游戏的重复进行,玩家渐渐开始质疑旁白的权威性,不再听受其指挥,进而开始自由地选择路线和房间。此时,游戏将触发多种不同的结局,如反讽的胜利画面,重复的初始场景,毫无意义的死亡……其中,甚至有一个成就需要玩家5年内不再打开这款游戏才能获得。此游戏中的各种设定都透露着荒诞不经和虚无主义,对经典叙事、游戏规则,甚至作品本身均进行了多方位的解构,也引发了玩家的广泛讨论。2014年,该游戏获得独立游戏节(IGF)的“玩家选择奖”、“英国BAFTA最佳原创游戏奖”等多个奖项。

艺术反思是形式美的升华和嬗变,是艺术家表达理念的主要途径,也是艺术品能够感人、动人,甚至使受众有所启迪的关键。优秀的游戏作品不应仅仅具有表层的视觉冲击和装饰美感,更应具备让观众有所感悟、有所反思的精神内涵,让人在观赏之余回味无穷。从某种意义上说,形式上的艺术美感只是服务于作品思想表达的辅助性元素。游戏中的一切交互、娱乐、美学元素,都应服务于文化和思想内核,最终产生令人有感、有思、有悟的精神力量。

三、创新性

纵观历史,艺术媒介的生命力与其创新潜力联系紧密,一种艺术形式要想获得快速的发展,就必须鼓励创新意识和独立思考,并将创新性作为其评价体系的重要标准。

回顾中世纪的欧洲,受封闭而禁锢的社会思想束缚,宗教题材的绘画占据了当时绝大多数的艺术创作。几百年来,虽然效仿罗马风格的画家们持续地互相模仿,但其绘画技巧却长期停滞,无甚改进。直到14世纪中叶,以意大利为中心的文艺复兴运动掀起了思想文化的变革,针锋相对地提出了“以人为本”的艺术理念。并涌现出达·芬奇、米开朗基罗、拉斐尔等绘画大师,他们使写实主义绘画在思想与技巧层面登上了双重高峰。然而,随着写实绘画的技法固化与学院教条化,19世纪的西方艺术再次陷入了发展的泥沼。被奉为主流的学院派画家们虽然经过一系列严格的体系化训练,构图谨慎均衡,造型准确细致,但其表现手法和创作理念却故步自封,始终没有在思想层面上获得突破性的进展。美国艺术评论家克莱门特·格林伯格(Clement Greenberg)犀利地指出:“所有庸俗文化都是学院主义,反过来,所有的学院主义都是庸俗文化。”他的观点揭示出艺术发展的本质是不断地突破,追求艺术中的不可还原性和历史分支^[9]。1826年,法国发明家尼埃普斯(Joseph Nicéphore Niépce)利用白蜡板和薄沥青,经过8个小时的曝光,拍摄下了窗外的景色。摄影术横空出世。这之后,达盖尔摄影法(银版摄影术)、卡罗式摄影法的相继出现,使摄影的效率和效果得到了稳步提高。与写实绘画相比,这一艺术媒介不仅更加快速和简便,而且更加客观和真实。它极大地冲击了以肖像画、风景画等为主的写实绘画,导致学院派绘画面临着前所未有的危机,因此,以印象派为先鋒的艺术家,如保罗·塞尚(Paul Cézanne)、克劳德·莫奈(Claude Monet)和皮埃尔·雷诺阿(Pierre-Auguste Renoir)等人,再次掀起了艺术变革和创新的浪潮,从而改变了绘画艺术的发展方向。从此,象征主义、立体主义、表现主义、野兽派、极简主义、达达等现代主义艺术流派悉数登场,一时间艺术领域百花齐放、生机勃勃。时至今日,艺术思潮和创作观念仍然在悄然地发生变化,唯美主义和装饰主义被进一步边缘化,观念层面的创新力量正在壮大。美国艺术哲学家 Arthur C. Danto 甚至认为,艺术已经走入了观念的领域,此后,艺术只能观念性地存在。

然而,人们也清醒地看到,当代的观念主义和解构主义看似犀利和醒目,却走入了曲高和寡的象牙塔尖,不仅将普罗大众排挤在艺术欣赏的门槛之外,而且开始循环引用和自我摧毁。法国哲学家 Jean Baudrillard 认为,所有能够对当代艺术做的事情都已被做过了。可能性已经达到了极限。世界已经毁掉了自身,它解构了所有的一切,剩下的全都是一些支离破碎的东西^[10]。当代艺术中大部分所谓的创新,都陷入了后现代主义的解构泥潭,难以成为时代的精神支柱。由于在文学、电影、绘画等传统的艺术领域,叙事方法、音乐旋律、画面构成、光影色彩都已经被前人纯熟地打磨过,并且成为了艺术的经典,被载入史册,导致划时代的革命很难再度出现。后人想要在前人的领域中有所突破,甚至有所颠覆,已经步履维艰。未来艺术要进一步向前发展,就必须抛弃旧有的范式和形态,投入新媒介和新技术的怀抱。

交互游戏从20世纪后期诞生以来,不过短短几十年,已发生了多次的艺术变革和技术迭代,呈现出令人赞叹的生命力和表现力。在技术的推动下,游戏的艺术形态和运行硬件迅速迭代发展。人们在感慨游戏背后巨大的经济效益之余,也会为游戏对信息技术所产生的巨大推动作用而感到振奋。实际上,个人计算机图形处理能力的不断增强主要得益于游戏的驱使。人们总是渴望得到画面更精美、交互更流畅的游戏,因此,诸如引擎开发商 Epic、Crytek,显卡开发商 NVIDIA、AMD 等均投入了巨大的科研资源,致力于增强游戏的逼真度、交互性、移动性和沉浸感。

技术创新在不远的未来势必达到一个稳定态,此时,游戏在艺术层面的创新就显得尤为重要。人们看到,大量的独立游戏正在成为游戏艺术的创新胚芽。一些独立游戏极富开拓性和原创性,它们在游戏机制、艺术风格或构思立意上获得了较高的成就,例如由 Jonathan Blow 设计的《时空幻境》(“Braid”,2008),由 Phil Fish 设计的《菲兹》(“FEZ”,2012)等。近年来,不少独立游戏均在艺术层面上获得了较高的成就,其口碑甚至优于同时期的商业巨制。

目前,创新已经成为游戏行业的共识。每年有若干与游戏相关的活动在全球各地被举办,旨在鼓励游戏在艺术和技术层面的创新。例如,IGF 独立游戏节(Independent Games Festival)每年与 GDC 游戏开发者大会(Game Conference)同期举办,吸引了大批独立游戏开发者的参与,成为了游戏行业的一大盛事。与之类的活动还有独立游戏果酱赛(Indie Game Jam,简

称 IGI)、全球游戏果酱赛(Global Game Jam,简称 GGJ)、北欧游戏果酱赛(Nordic Game Jam)和英国挑战数码时代大赛(Dare to be Digital)等。这些赛事以游戏作品的创新性为核心评价标准,兼顾美学、叙事和技术因素,催生出大量富有新意的游戏作品。

诚然,当游戏艺术发展成熟后,它也必将如其他艺术门类一样进入经典化的创作范式,在经历反复的建构和解构后,最终走向创新的终点。不过目前游戏仍然是一种新兴事物,其中蕴藏着诸多新的交互形态与玩法规则,等待创作者去发掘和创造,因此,在当下的语境里,游戏艺术急需锐意进取的勇气和大胆创新意识的意识,强调其艺术评价的创新性便显得尤为重要了。

四、结语

经过数十年的发展,游戏技术已相对成熟,但对游戏的艺术探索才刚刚起步。本文认为,游戏的艺术评价要素主要包括情感表现、创新性和艺术反思三个方面。其中,情感表现是游戏艺术的创作重点和核心;创新性是艺术发展的迭代动力;而艺术反思则是精神内核的表达和升华。此外,对一般的游戏评测而言,除上述三个艺术标准外,也习惯从游戏的视觉、音乐、故事、游戏性和新手友好度等方面进行分项考察,由于标准和目的不同,在此不作赘述。游戏设计是融合计算机技术、交互设计、影视、动画、心理学等多个领域的新兴设计学科。笔者相信,游戏终将突破商业模式的樊篱,开拓出属于交互媒介的艺术处女地,成为富有情绪感染力、具备心灵触控力的先锋艺术,成为真正的“第九艺术”。

参考文献

- [1] 王朝元. 表现情感: 艺术的根本特性——科林伍德对艺术本质的探求[J]. 甘肃教育学院学报(社会科学版), 2001(2): 32-36.
WANG Chaoyuan. Expressing Emotion: the Basic Feature of Art[J]. Journal of Gansu Education College(Social Sciences), 2001(2): 32-36.
- [2] 张言林, 张婷翔. 探索影响网络游戏交互设计的情感化因素[J]. 设计, 2016(21): 31.
ZHANG Yanlin, ZHANG Tingxiang. Emotional Factors in Internet Game Interaction Design[J]. Design, 2016(21): 31.

效地运用人工智能的成果,达成一种新的人机统一状态,以不断丰富设计的内涵和语义,实现多元化、多途径的设计创新。

参考文献

- [1] 火天信工程网. 建筑设计也玩人工智能,设计师可能要失业了[EB/OL]. (2017-09-16) [2019-12-6]. http://www.sohu.com/a/192373096_99919399.
Huotianxin Engineering Network. Architectural Design also Play Artificial Intelligence, Designers may be Unemployed[EB/OL]. (2017-09-16) [2019-12-6]. http://www.sohu.com/a/192373096_99919399.
 - [2] 王受之. 世界现代设计史[M]. 北京:中国青年出版社,2002.
WANG Shouzhi. A History of Modern Design[M]. Beijing: China Youth Publishing Group, 2002.
 - [3] 彼得·科斯洛夫斯基. 后现代文化:技术发展的社会文化后果[M]. 毛怡红,译. 北京:中央编译出版社,2011.
KOSLOWSKI P. Die Postmodern Kultur[M]. MAO Yihong, Translate. Beijing: Central Compilation & Translation Press, 2011.
 - [4] 简·罗伯森,克雷格·迈克丹尼尔. 当代艺术的主题:1980年以后的视觉艺术[M]. 匡骁,译. 南京:江苏凤凰美术出版社,2012.
ROBERTSON J, MCDANIEL C. Themes of Contemporary Art[M]. KUANG Xiao, Translate. Nanjing: Phoenix Fine Arts Publishing LTD, 2012.
 - [5] 罗伯特·克雷. 设计之美[M]. 尹弢,译. 济南:山东画报出版社,2010.
CLAY R. Beautiful Thing: An Introduction to Design [M]. YIN Tao, Translate. Jinan: Shandong Pictorial Publishing House, 2010.
 - [6] NORMAN D A. The Design of Everyday Things[M]. New York: Basic Books, 2013.
 - [7] 威廉·斯莫克. 包豪斯理想[M]. 周明瑞,译. 济南:山东画报出版社,2010.
SMOCK W. The Bauhaus Ideal[M]. ZHOU Mingrui, Translate. Jinan: Shandong Pictorial Publishing House, 2010.
 - [8] 尼克. 人工智能简史[M]. 北京:人民邮电出版社,2017.
NI Ke. A Brief History of Artificial Intelligence[M]. Beijing: Posts & Telecom Press, 2017.
 - [9] 约翰·马尔科夫. 人工智能简史[M]. 郭雪,译. 杭州:浙江人民出版社,2017.
MARKOFF J. Machines of Loving Grace[M]. GUO Xue, Translate. Hangzhou: Zhejiang People's Publishing House, 2017.
 - [10] 约翰·奥尼恩斯. 神经元艺术史[M]. 梅娜芳,译. 南京:江苏凤凰美术出版社,2015.
ONIAN J. Neuroarthistory: From Aristotle and Pliny to Baxandall and Zeki[M]. MEI Nafang, Translate. Nanjing: Phoenix Fine Arts Publishing LTD, 2015.
-
- (上接第16页)
- [3] 栾佳玉. 浅谈电子游戏情感设计[J]. 设计, 2017(23):48.
LUAN Jiayu. Introduction to Electronic Games Emotional Design[J]. Design, 2017(23):48.
 - [4] SALTZMAN M. 游戏创作与职业——来自行业专家的内部机密[M]. 北京:兵器工业出版社,2005.
SALTZMAN M. Game Creation and Careers: Insider Secrets from Industry Experts[M]. Beijing: Weapons Industry Press, 2005.
 - [5] BARTLE R A. 设计虚拟世界[M]. 北京:北京希望电子出版社,2005.
BARTLE R A. Designing Virtual Worlds[M]. Beijing: Beijing Hope Electronic Press, 2005.
 - [6] 岳介先. 立普斯的移情说美学[J]. 江淮论坛, 1994(4): 26.
YUE Jiexian. Aesthetics of Empathy by Theodor Lipps [J]. Jiang Huai Tribune, 1994(4):26.
 - [7] 陈玮文. 手机游戏中情感化交互设计研究——以游戏《Florence》为例[J]. 设计, 2019(11):33.
CHEN Weiwen. Research on Emotional Interaction Design in Mobile Games: Taking the Game "Florence" as an Example[J]. Design, 2019(11):33.
 - [8] 鲁晓波,黄石. 新媒体艺术——科学与艺术的融合[J]. 科技导报, 2007(13):32.
LU Xiaobo, HUANG Shi. New Media Art: Integration of Science and Art[J]. Science & Technology Review, 2007(13):32.
 - [9] 艾蕾尔. 观念之殇:当代艺术的美学嬗变[J]. 艺术广角, 2014(3):39.
AI Leier. Death of Concept: The Aesthetic Evolution of Contemporary Art[J]. Art Panorama, 2014(3):39.
 - [10] 常宁生. 历史的反思与修正——19世纪后期的学院派绘画与前卫思潮[J]. 美术观察, 2006(12):104.
CHANG Ningsheng. Historical Reflection and Correction: Academic Painting and Avant-garde Trends in the Late 19th Century[J]. Art Observation, 2006(12):104.