

Broadview®
www.broadview.com.cn

游戏情感设计

如何触动玩家的心灵

[美] Katherine Isbister 著
金潮 译

How Games
Move Us



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

How Games Move Us

游戏情感设计

如何触动玩家的心灵

[美] Katherine Isbister 著

金潮 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

电子游戏是如何创造情感的呢？在本书中，Katherine Isbister 描述了选择和心流这两种可以将游戏和其他媒体区分开来的品质，并解释了游戏开发者们是如何通过游戏角色、非玩家角色及游戏角色定制化在单机游戏和社交游戏中建立这些品质的。作者通过一系列细致入微的实例（包括流行游戏、独立游戏及艺术游戏）详细说明了游戏是如何影响情感和社交连接的。本书为我们提供了一种新的思考和鉴赏游戏的方式。

Copyright © 2016 Katherine Isbister

First published in the English language by The MIT Press. All rights reserved.

本书简体中文专有翻译出版版权由博达著作权代理有限公司 Bardon Chinese Media Agency 代理 The MIT Press 授权电子工业出版社，专有出版版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字：01-2016-4311

图书在版编目（CIP）数据

游戏情感设计：如何触动玩家的心灵 /（美）凯瑟琳·伊斯比斯特（Katherine Isbister）著；金潮译. —北京：电子工业出版社，2017.2

书名原文：How Games Move Us

ISBN 978-7-121-30847-5

I. ①游… II. ①凯… ②金… III. ①游戏—软件设计 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第017543号

责任编辑：徐津平

印 刷：三河市华成印务有限公司

装 订：三河市华成印务有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本：787×1092 1/32 印张：6.125 字数：113 千字

版 次：2017 年 2 月第 1 版

印 次：2017 年 2 月第 1 次印刷

定 价：65.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：（010）57565890，meidipub@phei.com.cn。

我要把这本书献给我的继父 Anthony Falcone，他是最忠实的粉丝——永远愿意聆听我、帮我找参考资料，并且当我在为完成这本书而克服万难的时候给了我支持和鼓励。同时，我也要把这本书献给我的博士生导师 Clifford Nass，一位杰出的、热情的良师益友，我很想念他。

推荐序 1

我在 2016 年看了电影《魔兽世界》的观影片段，至今仍记忆犹新。当乌瑞恩国王牺牲时，我明显感觉到联盟玩家们的唏嘘和骄傲，仿佛此刻他们已化身为神圣仁慈的联盟圣骑士；而当婴儿萨尔被救出时，部落玩家立刻从压抑悲伤的情绪中兴奋起来，就像成功地抵御了一次联盟对奥格瑞玛的袭扰，成功保卫了他们的首领一样。

人们为何会为一个电影的角色感到骄傲或遗憾，就像为他们自己的事迹感到骄傲或遗憾那样？为何在我之前的观影经历中，从未有过类似的记忆留存？直觉告诉我，这种感觉是游戏带给我的，而非电影本身。可是对于游戏，我更多地回忆起的是黑暗神殿副本的战斗，战歌峡谷据点的争夺，以及雷霆崖的明媚阳光和纳格兰的静谧柔美。那么关于故事和角色的感觉是如何悄悄地来到我的脑海，而且是如此深刻以至挥之不去的呢？

直到读完这本《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》，我才找到了答案。

围绕着“游戏如何创造情感”这个主题，作者以游戏的两个特质——选择和心流——作为基础，分别讲述了单人和多人游戏如何通过这两个特质来创造移情的感受，作者还从玩家身体动作诱发情感变化的独特角度进一步阐述了主题。另外，作者不仅把篇幅限于单机游戏和体感游戏，也将笔触衍生到社交领域，其中提到的三种创造社交体验的策略，于中国游戏设计师应该是大有裨益的。

书中最精彩的部分是用来论证观点的大量游戏实例，这些实例既有耳熟能详的游戏，也有冷门却精致的游戏，例如曾获得美国独立游戏先锋奖的《火车》，它考验人性，引发共犯关系情感，为如何创造一个好的游戏故事，并使其增强游戏玩法产生的情感树立了典范；又如《安静》这个游戏，设计师巧妙地将玩家置于影响故事发展的主要NPC的位置，通过模拟NPC的动作和行为来造成不同的故事结局，使玩家陷入强烈的情感冲击中，以达到移情的设计目的。这些例子或者片段对于有志于创造具有强大情感联结游戏的设计师来说是宝贵的资源。

无论是本书致力于传递的情感设计理论，还是引人入胜的游戏范例，都能使我们距离设计的本质更进一步。亲爱的读者们，何不拿起书来，一同去寻求情感设计的真理呢？

陈默，墨麟游戏首席产品官

推荐序 2

游戏行业正在经历一场巨大的文艺复兴。

《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》即将问世，感谢墨战具与电子工业出版社为中国游戏行业做出的贡献。国内近年来引进的游戏相关书籍很多，但大都以设计通论为主，而着重某一主题，尤其是情感体验方面的，则几乎是空白。当然，这也与此类研究本身就不多有关。

应邀为《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》写推荐序，我内心非常惶恐，因为 Katherine Isbister 是学界具有很大影响力的前辈，而这本并不厚重的小书是其多年研究的成果。《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》属于 Playful Thinking 系列丛书，indienova 较早对其进行了介绍——从最开始的丛书介绍，到《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》的笔记分享，再到与 NYU Game Center 学生联合推出的电台“游必有方”中对于 Katherine Isbister 在 NYU 讲座的讨论。同时，indienova 也介绍了 CMU 的 emotionshop，即一系列关于游戏情感体验的探索实验。可

以说，Katherine Isbister 为这一领域做出了开拓性的工作，而 indienova 则试图让中国读者感受到这一领域的可能性与魅力。

这本小书包含了许多 Katherine Isbister 多年研究的成果，从某种程度上讲也是游戏的关注角度逐渐扩大的体现：从角色的塑造，到 UI 对于体验的影响等。对于只是好奇游戏的力量的普通读者来说，这本小书一点也不难读。与牛津通识系列中的读本不同，本书更像是围绕某个话题的自成体系的思考。本书像是有意识地限制了理论的引用，只专注于必要的部分。同时本书收录了大量的游戏实例——这些实例没有局限在那些容易进入大众视野的游戏作品，或看上去高不可攀的艺术游戏，而是涵盖了广泛的类型，甚至涉及非数字游戏领域——并且对它们进行了简单明了的分析。本书结构清晰，读者很容易理解书中的内容。

情感设计是游戏设计中较少受到关注的一个方面，Katherine Isbister 的工作是开拓性的。学术研究通常出现在产业意识之前，游戏目前仍是一个距离成熟还相当遥远的学科。在这样的前提下，读者也许会认为本书的内容过于泛泛，并没有提出实际的解决方案。但是，回想不久之前，游戏因为涉足领域过窄而饱受偏见，搜索关于游戏的

学术内容时，只能得到大量与“暴力”相关的内容，再对比《游戏情感设计：如何触动玩家的心灵》中所做的努力，不禁让人感慨游戏这一媒介的发展已经进了一大步。

本书中的观点是富有见地与启发性的。它涉及了情感体验的各个方面，包括我们相对熟悉的玩家角色、非玩家角色的互动，角色定制的话题；也包括真人角色扮演游戏（LARP）、增强现实游戏（ARG）等目前仍在探索之中的游戏类型；以及交互界面与方式（如不同特殊种类的控制器）对于情感设计的影响，等等。

也许更加至关重要的是，这些研究成果并不只是那些先锋游戏才能享受的专利，事实上，学界研究与独立尝试逐步成熟之后，就能够更好地将其运用在商业游戏的设计之中。其实那些尚未被充分挖掘的领域才是拥有最多可能性的领域，比如书中提到的网络游戏中的社交体验带来的情感交互。

还要感谢 Katherine Isbister 及 Playful Thinking 系列的其他作者，感谢他们作为象牙塔中的学者仍在努力与大众沟通，这并不容易。当大众对于暴力游戏与氪金游戏的偏见还没有消除的时候，让他们理解商业游戏是困难的，更遑论让他们了解游戏在情感体验领域做出的尝试了。

目前的游戏设计实践（尤其是独立游戏）为游戏情感体验研究提供了充足的养料。正如 Katherine Isbister 所说，游戏行业正在经历一场巨大的“文艺复兴”，这个变化不但深刻、显著，而且速度极快。Katherine Isbister 自言写作过程历经数载，书中引用的多个游戏也得到了足够多玩家的反馈。但是，就在这个过程中，大量的新探索涌现了出来，本书发布之后，Katherine Isbister 在各处的演讲中都补充了新的案例，如果我们足够关注情感体验这一领域的游戏，比如最近刚刚发售的《最后的守护者》，以及独立游戏或艺术游戏的话，我们也很容易在阅读本书的过程中找到最近的可以作为佐证进行援引的尝试。这也说明 Katherine Isbister 的研究的确为我们指引了正确的方向。

有关游戏情感设计的探索还在继续，Katherine Isbister 的这本小书只是一个开始，也希望本书的引进能够帮助更多的华人设计师参与到这个进程之中。

乔晓萌，indienova 主编

译者序

我选择翻译这本书，是因为自己在读过它的英文版之后觉得受益匪浅，心想着如果我能够把它翻译成中文让更多人阅读，想必也算是立了功德。

首先，这是一本简短的书。这本书是 MIT 的 Playful Thinking 系列书籍中的一本，这一系列的共同特点就是简短易读。我喜欢它的原因是我可以随身带着它，在地铁上或者任何等待的间隙都可以拿出来阅读。读书不应该是一个沉重的负担。如果你和我一样对新事物总是有三分钟热度，那这本书应该可以让你在热度消退之前看完。

其次，这是一本易懂的书。如果你对游戏设计一直很感兴趣但是苦于无法入门，那么这本书很适合你。我很佩服原作者的写作方式，她总是可以把复杂的东西讲得简单易懂。这是一种难得的能力。在翻译的过程中，我也尽量使用了简洁的词汇把原著的意思表达出来。值得一提的是，英文版的原著里也几乎没有艰难晦涩的学术词汇，建议有条件的读者购买本书的原著读一读。

再者，这是一本能给你带来全新视角的书。当我们在做一个游戏原型时，我们可能已经习惯了从游戏的玩法出发。然而，这本书提供了一种新的思路：也许我们也可以从玩家的情感出发。作为一名游戏设计师，你有想过你的游戏会给玩家带来什么样的情感吗？是愤怒还是喜悦？是像 *Flappy Bird* 一样让人感到抓狂还是像 *Journey* 一样让人感动？正如作者所说的，游戏是一种新的媒介，它和小说、电视、电影、漫画一样能够传播情感。当我们在设计游戏的时候，除了游戏的题材、玩法和吸金能力之外，也许我们也应该想想它在传播一种什么样的情感和价值观。如果说每一个游戏设计师都是一个会魔法的精灵，那么设计游戏就是创造魔法（magic）的过程。你不应该忽视这种魔法的魅力，更不应该放弃使用这种魔法的权利。你的游戏会给玩家带来一种什么样的情感体验呢？

最后，这是一本非常有料的书。也许你会像我一样，从本书引用的大量游戏案例中感受到作者的知识之渊博。如果不是因为这本书，我可能不会知道《火车》《韦科复活》《小贩人生》《安静》等这样别具一格的游戏。其一是文化的原因，本书中引用的游戏大多是美国游戏开发者的作品；其二是因为这些游戏可能并不热门，也没有出现在 App Store 的热销榜上。但也许正是因为这些游戏的存在，大众才会越来越认可这一观点：游戏是一种艺术。同时，

这本书也让我意识到了游戏学术研究的重要性。正是因为美国的游戏行业拥有像本书作者这样的学者，他们研究、讨论游戏，并驱动着游戏作品的多样化，美国的独立游戏文化才会如此浓厚。如果你发现你的游戏除了能赚钱之外，还有其他“成功”的可能性，也许你也会改变游戏设计的思路。

在翻译过程中，我已经尽最大努力把原文忠实、清楚地呈现出来。但由于水平有限，我对一些词句的翻译并不十分满意，书中也难免有错误与疏漏。如果你对本书有任何想法和建议，欢迎与我交流，我的邮箱是 jinchaoonly@gmail.com，谢谢。

感谢电子工业出版社的编辑们帮助校译、审核这本书。

感谢我的老公和其他家庭成员对我翻译本书的支持，以及一直以来对我的事业和梦想的支持。

致谢

为写这部小小的“巨著”所付出的时间和精力大大超出了我的预期。感谢洪堡基金会和柏林工业大学的 Marc Alexa 支持我完成了数个夏天的写作。谢谢斯坦福大学 CASBS 中心（行为科学高级研究中心）在休假年对我的支持，以及安娜伯格基金会给予的奖学金支持，让我得以完成了这本书的写作。在斯坦福大学的时候，我与许多人讨论过我的想法，并因此而受益良多，他们包括：来自人机交互项目的 Michael Bernstein 和 James Landay 的学生们；由 Henry Lowood、Ingmar Riedel-Kruse、Sebastian Alvarado、Paul Zenke、Chris Bennett 以及他们的同事们所举办的“游戏和互动媒体系列讲座”的参会者们；由 Martha Russell 举办的 Media-X 年会的参会者们；Karin Forssell 和她的来自“学习、设计和科技”研究生项目的学生们；还有优秀的 Wendy Ju。当然，和 CASBS 的伙伴们的对话交流从未停止过，他们给了我很多宝贵的建议。感谢 Scott Bukatman 与我进行了一场有趣的头脑风暴。

感谢这些年纽约大学对我的培养，为我的学术研究奠定了根基。游戏创新实验室培养了我对游戏和游戏情感研究的兴趣。感谢那些来自纽约大学计算机科学学院游戏工程小组和游戏中心的优秀同事们，你们让我对游戏及其作用有了新的认识。我曾经经常和 Frank Lantz、Eric Zimmerman、Jesper Juul 及游戏中心其他早期成员们把游戏作为一种文化形式进行讨论，这些讨论深深地影响了我对这本书的写作。

非常感谢那些阅读了本书初稿并和我进行讨论的朋友们：Kaho Abe、Gabriella Etmektsoglou、Clara Fernandez-Vara、Michael Mateas、Andy Nealen、Syed Salahuddin、Fred Turner 和 Sharra Vostral；以及过去几年在这些主题上与我进行合作的研究生们：Xiaofeng Chen、Jonathan Frye、Chelsea Hash、Michael Karlesky、Shoshana Kessock、Suzanne Kirkpatrick、Elena Márquez Segura、Edward Melcer、Shilpan Patel、Toni Pizza、Rahul Rao、Holly Robbins、Ulf Schwekendiek、Raybit Tang 和 Kong Tsao（以及在此处被我不小心遗漏的其他人——肯定有人被我遗漏了，请原谅我）。谢谢 Chrystanyaa Brown 和 Chris DiMauro 让实验室一直保持着良好的运营，让我们可以在那里打造伟大的研究性游戏。

感谢游戏开发社区里的朋友们，他们中有的人早已开始通过游戏、写作作品和公开演讲等方式来探索游戏设计和情感的交融。特别是 Jenova Chen 和 Nicole Lazzaro 的作品对我影响颇深，这本书里也有对它们的引用。

感谢 Playful Thinking 系列的编辑们，以及麻省理工学院出版社里一直关心和指导这本书的朋友们，特别是我在纽约大学的老同事 Jesper Juul 和耐心的编辑 Doug Sery，Sery 一直坚守和拥护着一个信念，那就是游戏写作需要深思熟虑。谢谢 Christine Larson 为我修正那些晦涩难懂的学术语调，谢谢 Luke Stark 为我整理本书的参考资料并争取图片的引用许可。谢谢 Kristina Höök 在我为手稿进行最后的修改和上传时给予的支持和鼓励。

最后，我要大声感谢在背后支持我的丈夫 Rene Netter，他总是乐意聆听那些被我从工作中带回家的想法。感谢我的女儿 Nona Lily Netter，因为她，我的生活充满了乐趣。

前言

游戏在文化中的地位已经出现了一些转变。现在几乎每个人都接受了这样一个事实：游戏是一件重要的事。通过销售游戏所获得的巨额收入已经能和电影、图书行业相提并论，游戏以不同的形式出现在成千上万人的日常生活中。我们在博物馆里收藏游戏，在《纽约时报》这类被高端文化所占据的报纸上阅读有关游戏的文章。但是公众对游戏的看法与游戏的本质还是有一些差距。游戏，需要被大众更进一步地了解。

游戏是怎样和我们的生活融为一体的？它对我们人类产生了怎样的影响？在我们对此进行一场丰富而有意义的讨论之前，我们必须先明白游戏并不是一个单一的概念，我们需要深入研究那些影响游戏体验的各方面因素。当我们讨论电影的影响时，我们绝对不会把好莱坞动作电影、圣丹斯电影节的获奖作品及自然纪录片混为一谈，而是会把它们当作不同类型的作品来讨论：它们使用的拍摄技术不同，面向的观影人群不同，想要达到的目的也不一样。