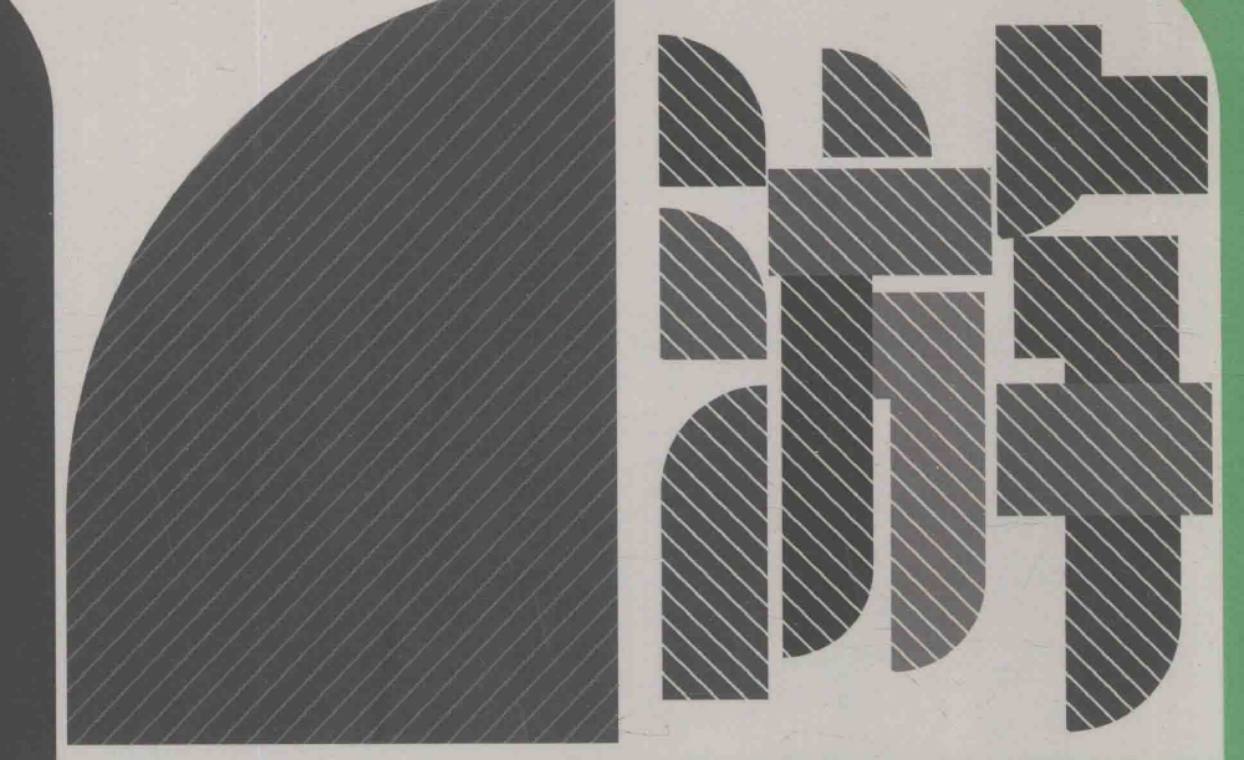




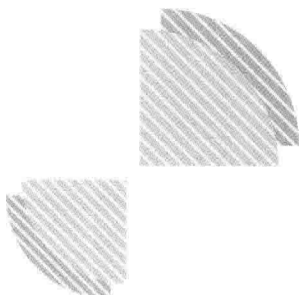
游戏设计专业“十二五”规划教材

游戏创意基础

黄石 项阳 陈柏君 刘昕宇 著



中国传媒大学出版社



游戏设计专业“十二五”规划教材

游戏创意基础

本书由北京市青年英才计划资助（项目编号：YETP0628）

黄石 项阳 陈柏君 刘昕宇 著



中国传媒大学出版社
· 北京 ·

图书在版编目(CIP)数据

游戏创意基础 / 黄石等著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2018. 11
游戏设计专业“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5657-1962-2

I. ①游… II. ①黄… III. ①电子游戏—设计—高等学校—教材
IV. ①G898.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 072826 号

游戏创意基础

YOUXI CHUANGYI JICHU

著 者 黄 石 项 阳 陈柏君 刘昕宇
责 任 编 辑 赵 欣
特 约 编 辑 高卓毓
装帧设计指导 吴学夫 杨 蕾 郭开鹤 吴 颖
设 计 总 监 杨 蕾
装 帧 设 计 徐 源 宋学敏
责 任 印 制 曹 辉

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024
电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405
网 址 <http://www.cucp.com.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 北京玺诚印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 12
字 数 221千字
版 次 2018年11月第1版
印 次 2018年11月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-1962-2/G·1962 定 价 48.00元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

前言

回顾历史，我们发现游戏甚至先于人类而出现。早在懵懂的远古，人类尚未登上进化舞台之时，一些高等动物就已经开始了它们自然而发的游戏。即便考察有实证的文献和文物，人类游戏的历史也超过了数千年。例如四千多年前，两河流域的苏美尔人已经制造出十分精美的棋盘和棋子；三千多年前，埃及的墓穴壁画就描绘着妮菲塔莉（Nefertari）皇后下棋的情景。

然而，游戏的艺术潜质却长期被轻视和忽略。英国维多利亚时代的舆论认为，游戏是无关紧要的活动，甚至是有悖常态的懒惰表现，生活中只有严肃的工作才是重要且正常的。当代的艺术家与评论家也多把游戏设计看作一种商业活动，一种在过度娱乐化的时代背景下出现的浮躁冲动。

诚然，一些开发者的确抱着营利的目的进入游戏领域，一些游戏也确实从内到外散发着资本的气味。然而，游戏蕴藏的艺术潜质却无法被浮尘掩埋，在一些不为人知的角落，独立游戏（Indie Game）已经开始闪耀光芒。这些勇于开拓的先锋者，不求回报，不计利害，只是抱着单纯的创作冲动，坚定地踏上了通往艺术的漫漫征途。缺少资金，他们压缩预算，求助于众筹；缺少渠道，他们转向网络发售，接入开放平台。资本的力量可以控制大型的游戏项目，但却无法左右个人或小团队的艺术决心。

每年，在独立游戏节上，大量具有艺术特征的游戏如雨后春笋般涌现，参赛者的数量与年俱增。2015年，仅学生组作品就多达360件。这些作品涵盖了PC、移动终端、游戏机（Console）、Oculus Rift等几乎所有平台，作者来自全球最负盛名的大学、游戏专业学校甚至高中院校。独立游戏节的竞赛单元不仅凸显了来自世界各地崭露头角的游戏新力量，也逐渐成为商业游戏的著名孵化场，如《传送门》（*Portal*）、《我的世界》（*MineCraft*）、《粘粘世界》（*World of Goo*）的原型均源于此。

但令人遗憾的是，在独立游戏节举办的十几年间，来自中国的参赛作品却寥寥无几，甚至截至本书成稿时仍无一人获奖。这与我国号称拥有世界上最多网民、最多玩

家、最多游戏开发商的行业基数甚不相符。国内的大部分游戏公司似乎都将精力放在了研究盈利模式、逆向工程和市场推广上，令人扼腕。

作为中国第一所成立游戏设计专业、已为行业培养千余名游戏设计人才的211重点大学，中国传媒大学有必要就此发出呼吁——我们要在人才培养阶段加强游戏的原创意识，鼓励学生的创意尝试，呼唤真诚的艺术精神。呼吁各大相关高校从源流开始，重视创意的教育工作，为文化创意产业的良性发展提供人才储备。

在有关领导和同事的大力支持下，在中国传媒大学游戏设计系广大同学的鼎力协助下，本书在历经三次重大修改，大部分章节都几乎重新撰写的情况下，终于初成小稿。在此，真诚感谢本书的合作作者项阳、陈柏君和刘昕宇同学；感谢提供部分小节的傅小龙、吴连贯、史薇薇和廖海玲同学；感谢为本书打下良好基础的高子晗、崔响、邹琳、孙媛、范亚凌和刘晓是同学；感谢本书的编辑赵欣老师和高卓毓老师。本书由北京市青年英才计划资助（项目编号YETP0628）。

由于个人能力有限，书中不免存在不少错误和疏漏之处，敬请读者朋友大力斧正。

黄石

2018年8月于北京

目 录

前 言 / 1

第一章 艺术与创意 / 1

第一节 艺术游戏 / 1

一、游戏与艺术 / 1

二、独立游戏 / 3

三、游戏的艺术标准 / 5

第二节 游戏的媒介特征 / 8

一、魔法圈 / 8

二、交互性 / 10

三、规则性 / 11

四、游戏性 / 12

第三节 创意概述 / 14

一、创意的定义 / 15

二、创意的标准 / 16

三、创意思维 / 18

四、创意过程 / 21

第二章 创意游戏分析 / 24

第一节 冒险类游戏 / 24

一、《安琪拉之歌》 / 24

二、《蜉蝣昆虫世界》 / 26

三、《植物精灵》 / 28

第二节 解谜类游戏 / 31

- 一、《机械迷城》 / 31
- 二、《地狱边境》 / 33
- 三、《画中世界》 / 35
- 四、《粘粘世界》 / 37
- 五、《蜡笔物理学》 / 39

第三节 策略类游戏 / 41

- 一、《超越光速》 / 41
- 二、《这是我的战争》 / 43

第四节 休闲类游戏 / 45

- 一、《色欲和傲慢》 / 45
- 二、《小小炼狱火》 / 48
- 三、《即插即用》 / 50

第五节 角色扮演类游戏 / 51

- 一、《城堡破坏者》 / 51
- 二、《桌面地下城》 / 53
- 三、《史丹利的寓言》 / 55
- 四、《旅程》 / 57

第三章 游戏创意故事 / 60

第一节 空间戏法：错觉艺术 / 60

- 一、《纪念碑谷》与埃舍尔 / 60
- 二、《菲斯》 / 63

第二节 人文视角：情感诉求 / 65

- 一、《古堡谜踪》 / 65
- 二、《风之旅人》 / 66

第三节 沉思录：植根现实 / 69

- 一、《看门狗》 / 69
- 二、《时空幻境》 / 71
- 三、《抑郁自白》 / 72

第四节 借鉴转化: 他山之石 / 73

一、《致命框架》与《画中世界》 / 73

二、《纸境》 / 75

三、《六号设备》 / 77

第五节 开拓者: 变革与进化 / 80

一、《请出示文件》 / 80

二、《汪达与巨像》 / 83

三、《进化大陆》 / 84

第四章 游戏创意方法 / 87

第一节 头脑风暴法 / 88

一、头脑风暴法的由来 / 88

二、头脑风暴法的四大原则 / 89

三、头脑风暴法的流程 / 91

四、头脑风暴法的要点 / 92

五、头脑风暴法的其他形式 / 93

第二节 递进创意法 / 97

一、借鉴法 / 98

二、综摄法 / 100

三、组合法 / 102

四、等价变换法 / 105

第三节 列举创意法 / 106

一、缺点列举法 / 106

二、希望点列举法 / 108

三、特性列举法 / 109

四、联想法 / 111

第四节 其他创意法 / 113

一、检核表法 / 114

二、NM 法 / 116

三、TRIZ 法 / 120

第五章 游戏元素创意 / 124

第一节 游戏概念创意 / 124

一、游戏核心概念 / 124

二、概念创意原则 / 126

第二节 游戏背景创意 / 127

一、游戏背景的来源 / 128

二、游戏背景的内容 / 128

三、世界观与游戏性 / 129

第三节 游戏角色创意 / 131

一、角色概述 / 131

二、角色要素 / 132

三、角色创意来源 / 133

四、角色创意方法 / 137

五、恐怖谷理论 / 141

第四节 游戏故事创意 / 143

一、故事结构 / 143

二、故事创作要点 / 145

第五节 游戏风格创意 / 146

一、审美差异性 / 146

二、游戏视觉风格 / 148

三、视觉的个人因素 / 173

参考文献 / 175

后 记 / 177

第一章 艺术与创意

■ 本章要点:

1. 游戏与艺术的关系
2. 游戏的特征
3. 创意思维的特征

第一节 艺术游戏

21世纪以来,随着信息技术高速的发展,人类的诸多社会活动呈现出数字化、智能化、联网化的趋势。艺术作为人类社会意识形态的结晶,在信息技术的催化下,产生了诸多新型的艺术形式。

其中,最引人注目的当属具备交互特征的新媒体艺术,它在数字技术的基础之上,以互动和连结为手段,创造出了独具魅力的艺术形式。一时间,“信息艺术”“数字媒体艺术”“第九艺术”等名词开始出现在艺术界的刊头报尾。

那么,游戏究竟是不是一门艺术?所谓的“第九艺术”是否能够被主流艺术界所接纳?这实际上关系着游戏作为一门独立学科的发展定位,值得我们深入思考。

一、游戏与艺术

游戏究竟是不是艺术的一种?游戏设计师和艺术家有什么不同?

这些问题看似简单,却涉及一个跨界的艺术命题。对此,艺术界和游戏界或许

有各自不同的理解。一些学者认为,大部分游戏以娱乐为主要目的,缺少深层次的艺术思考,因此不属于艺术范畴;而另一些人则认为,游戏具备艺术的基本功能与特征,且具有极高的感染力,应被看作新型的“第九艺术”。

为了回答这个问题,我们需要从艺术的定义与分类、内涵与外延、本源与发展以及艺术的核心特征入手,抽丝剥茧,追本溯源。

那么,什么是艺术?

通常认为,艺术是人类情感和想象的产物,是人类反映世界的精神方式。人们用艺术来表达对世界及自身的认识,表达对二者关系的思考。简单地说,艺术凝聚了人的知识、情感、理想和价值观,是人们现实生活和精神世界的再现与象征。“八大艺术”论称,艺术包括八个主要门类:文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧和电影^①。人们认为这八种活动是当代社会的主流艺术形式。

下面,我们逐一分析这些艺术形式,看看游戏是否能被归于其中。

文学被称为“艺术之首”,是一种以语言文字为工具,形象化地反映客观现实,表现作家精神世界的艺术形式,包括诗歌、散文、小说、剧本、寓言童话等。

绘画是运用线条、色彩和块面等造型语言,通过形体、色彩和构图等手段,在二维空间塑造静态形象的艺术形式,包括水墨画、油画、壁画、版画、水彩画、水粉画等。绘画的核心是表达作者的审美感受,具有一定的审美意趣。

雕塑是用各种可塑、可雕或可刻的硬质材料,创造出具有一定空间的可视、可触形象的三维艺术。雕塑是艺术家反映社会生活,表达艺术家的审美感受、审美情感、审美理想的载体,与绘画具有紧密的关系。

音乐则是用有组织的乐音来表达思想感情、反映现实生活的一种艺术。音乐可以分为声乐和器乐两大类型,也可以分为古典音乐、流行音乐、民族音乐、乡村音乐、原生态音乐等。

舞蹈是一种有音乐伴奏、以身体完成各种有节奏的动作为主要表现手段的艺术形式,可分为古典舞蹈、民间舞蹈、现代舞蹈、当代舞蹈等。一般来说,舞蹈的情感来自舞者的真实情感反应,如果脱离了切身情感,舞蹈则会了无意趣。

戏剧是以语言、动作、舞蹈、音乐、木偶等形式达到叙事目的的舞台表演艺术,可分为悲剧、喜剧和正剧三大类。戏剧以表演为核心,结合了文学、音乐、舞蹈、美术等艺术手段,通过构建冲突来表达情感,具有强烈的情绪感染力。

建筑是一种实用性与审美性相结合的艺术。其本质是人类建造的以供居住和

① 陈劲松.从艺术性角度看艺术与技术的关系[J].艺术教育,2012(10):40-41.

活动的生活场所,有实用性和工具性的一面;但随着时代的发展,建筑越来越具有审美价值,越来越具有象征性和形式美,越来越能体现出民族性和时代感。

电影是八大艺术中最年轻的一个门类,也就是所谓的“第八艺术”。电影由活动照相术和幻灯放映术发展而来,是一门容纳戏剧、摄影、绘画、音乐、舞蹈、文学、雕塑等多种元素的综合艺术。它通过演员表演、营造氛围、镜头语言等手段,开创出一种流行性文化,具有很强的情绪感染力。

综上,所有的艺术活动都以情感为核心,或诉诸视觉与听觉,或诉诸联想与遐思,各有其不同的表现形式和载体,但无不凝聚着人类对精神世界的美好诉求,表达着人类内心情感的集体共鸣。作品是否能够深入地表达情感进而感染他人,是判断其是否属于艺术的基本标准。脱离了情感这一内核,一切艺术都将成为无本之木,无源之水。

因此,游戏能否成为“第九艺术”,取决于游戏能否真正地打动人心,能否真正地抒发作者的情感。在这个标准下,可以说,我们目前在市场上所见到的大部分商业游戏并未成功唤起人们细腻、丰富的情感,更多是停留在娱乐活动的层面,还不能成为真正的艺术。

不过,一些被称为独立游戏(Indie Game)的作品,已经开始表现出非凡的创意和想象力,展露出不可小觑的艺术潜质。这些游戏中的佼佼者,往往情感细腻、观念深刻,具有较高的艺术感染力。

我们看到,游戏正在萌发出充满活力的艺术新芽。随着时间的推移,游戏与生俱来的交互性将在艺术领域大放异彩,其交互手段也将日臻成熟。未来的游戏将综合文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧和电影等艺术手段,成为大众喜闻乐见的主流艺术。我们相信,游戏终将突破商业模式的樊篱,开拓出属于信息技术的艺术领地,成为既富有情绪感染力又具备心灵触控力的先锋艺术,成为真正的“第九艺术”。

二、独立游戏

独立游戏即独立视频游戏(Independent Video Games),英文简称Indie Game。一般来说,独立游戏有别于主流商业游戏,指个人、小型公司或团队,在没有发行商和外部资金支持的情况下自主开发的游戏。这些游戏风格迥异,种类繁多,没有某种统一的模式或玩法,但通常都体量较小,制作简单。

2005年,独立游戏迎来了第一个繁盛发展期,大批独立游戏开发团队纷纷成立,独立游戏也如雨后春笋般涌现。这一现象的背后有两大原因:一方面,2005年左右游戏引擎技术逐步发展成熟,出现了大量开源引擎及廉价引擎,小团队可以负担起引擎的成本;另一方面,得益于网络的普及,游戏开发者可以绕过发行商,通过网站直接宣传和分发作品。

大量的独立游戏事实上为艺术游戏的生长提供了土壤。我们看到,一些独立游戏立意独特,饱含热情,富于艺术实验性又独具魅力,甚至有部分独立游戏石破天惊,发展为十分流行的热点游戏。例如《时空幻境》(*Braid*)、《粘粘世界》(*World of Goo*)、《浮游》(*flOw*)、《我的世界》(*Minecraft*)等。近年来,不少独立游戏均在艺术层面获得了较高的成就,其口碑甚至优于同时期的商业巨制。

分析发现,这些独立游戏的成功秘诀与商业游戏的常规策略大相径庭。

独立游戏虽然预算紧张,但不需要获得投资方或发行商的批准,也较少受到商业因素的制约。在开发过程中,团队成员可以自行决定开发方向,尽情挥洒创意。项目完成后,也不必经过发行商评估,完全可以通过网络渠道自主宣传、发行。

商业游戏虽然资金充裕,但由于接受了大量风险投资,难免会受到投资方的种种制约——题材、玩法、风格,经常需要向市场需求、投资意向妥协,难以产生革新。

因此,跟大量的商业游戏相比,独立游戏显得特立独行又锐意创新,展现出与众不同的艺术气质。

当然,贴上“独立”标签的游戏并不都是成功与创新之作。很多所谓的独立游戏团队由业余爱好者临时组建而成,成员水平参差不齐,项目计划也脱离实际。据统计,大部分独立游戏都胎死腹中,即便有少部分作品勉强完成,也略显粗糙简陋。真正能被称为艺术品的独立游戏多出自专业人员之手,业余爱好者要想成功仍然需要漫长的学习和磨炼。

目前,独立游戏已经成为游戏行业中独树一帜的力量,每年都会有若干活动在全球举办。例如,每年独立游戏节(Independent Game Festival,简称IGF)与游戏开发者大会(Game Developers Conference,简称GDC)同期举办,吸引了大批独立游戏开发者参与,成为游戏行业的一大盛事。

独立游戏节创办于1998年,主要目的是资助优秀游戏项目,激发创新意识,发掘有潜力的独立游戏制作团队。该活动按照职业组和学生组分别评选优秀作品,奖金约50,000美金,包括年度独立游戏大奖、诺沃奖、最佳视觉艺术奖、最佳音效

奖、最佳技术奖、最佳手机游戏奖、最佳人气奖以及最佳学生游戏奖。所有奖项由CMP Game Group组织、游戏开发者大会、游戏开发者杂志和Gamasutra共同评选产生。与之类似的活动还有独立游戏果酱赛(Indie Game Jam)、全球游戏果酱赛(Global Game Jam)、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。

相信独立游戏这一新生力量将会逐渐壮大,不断推动游戏向前发展并最终进入艺术的圣殿。

三、游戏的艺术标准

游戏的评价标准很难一概而论,商业游戏和艺术游戏的评价标准甚至可以说截然不同。

商业游戏的评价标准较为简单。在大部分投资商、开发商和渠道商眼中,游戏是一种营利工具,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,最后的经济回报才是评价一款游戏的主要标准。甚至有一些厂商以利益最大化为唯一目的,在游戏设计中加入大量赌博、色情元素,一味强调“收费点”,大打法律“擦边球”,置社会公德于不顾,造成了较为恶劣的影响。

艺术游戏的评价标准必须不同于商业游戏,避免陷入营利至上的怪圈。因此,在评价艺术游戏时,我们应弱化商业利润的影响系数,建立起一个以艺术属性为核心的评价体系。

本书认为,艺术游戏的评价标准应包括情感、创新和反思三个主要维度。

(一) 情感

与文学、绘画和电影等“八大艺术”相似,艺术游戏的核心也是情感。能否营造出震撼心灵的氛围,能否传递出深刻隽永的情感,是评价一款游戏的艺术水平高低的重要指标。

目前,游戏之所以徘徊在艺术殿堂门外、迟迟未获广泛认可,一个重要原因就是大部分游戏中所表达的情感较为单薄甚至浅陋。游戏中竞争胜利的成就感、击杀怪兽的爽快感、角色成长的沉浸感,都局限于某种较为简单的、本能层面的感受,与艺术所要求的情感层次相去甚远。因此,如何通过游戏的互动来表达某种或细腻、或深刻、或复杂的情感,是一个值得思索的重要问题。

《风之旅人》(Journey)这款游戏对这一问题进行了较为成功的探索。受市场风向影响,大部分游戏倾向于让玩家成为超级英雄,拥有力量和权力。该游戏却反其道而行之,非但没有加入聊天、语音、战斗等流行元素,反而大量裁减了玩家间的互动,并将同一进程中的在线人数限制为两人。这一设计直接违背了被奉为金科玉律的游戏设计法则。

那么,《风之旅人》的设计理念何在?开发团队thatgamecompany解释道:为了避免玩家之间可能的相互残杀,“我们最终放弃了碰撞的设计。为了取代‘互相推’这一玩法,我们设计了替代机制:当两个人站在一起时,就会给对方能量。于是,玩家们开始喜欢待在一起。玩家开始在游戏中共同飞翔,他们始终在一起,相互爱惜。这个游戏中有很多反馈方式,但把队友推下悬崖却不会产生反馈”^①。

最终,《风之旅人》以一种简单甚至近于枯燥的交互方式赢得了玩家的认同,他们在游戏中携手前进、惺惺相惜,彼此无法交流却心有灵犀。

游戏中蕴藏着大量不为人知的艺术情感宝藏,潜藏着无限的艺术可能性,《风之旅人》仅仅是对其进行的一个初步的、探索性的发掘。在不远的未来,我们相信年轻的游戏设计师能够发掘出更加丰富的艺术矿藏。

(二) 创新

交互游戏自20世纪后期诞生以来,在短短几十年内取得了举世瞩目的成就。在信息技术的推动下,游戏的产业规模不断扩大,技术水准和艺术水平迅速提高。游戏的形态与平台每隔几年就会发生翻天覆地的变革,人们赞叹游戏的巨大经济效益之余,也为游戏对信息技术的巨大引领作用感到振奋。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推动。人们总是渴望游戏画面更加精美、交互更加流畅,因此,诸如引擎开发商Epic Games、Crytek,显卡开发商NVIDIA、AMD等均投入巨大的科研资源,不断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进入一个稳定态,届时,游戏在艺术层面的创新就显得尤为重要。作为目前最新的艺术媒介,游戏本身就代表了一种开拓、年轻、创新的艺术态度。因此,勇于突破现有的交互模式与玩法,创造新的艺术表达途径,是艺术游戏最可贵的追求。

当代艺术思潮和创作观念正在发生巨大的变化,唯美主义和装饰主义被边缘

^① 李姬韧.《风之旅人》设计师分享团队开发游戏的过程[EB/OL].(2014-02-10)[2015-04-10].<http://gamerboom.com/archives/81509>.

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,艺术已走入观念的领域,此后,艺术只观念性地存在。

反观文学、绘画等传统的艺术领域,划时代的革命已经很难出现。叙事方法、音乐旋律、画面构成、光影色彩都已经被前人反复打磨,成为艺术的经典载入史册。后人想要在前人的领域中有所突破——更不用说有所颠覆——变得步履维艰。正如法国哲学家Jean Baudrillard所说:“所有能够做的事情都已被做过了。这些可能性已达到了极限,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。”^①一言以蔽之,大部分当代艺术中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。

所幸,旧世界的土壤里,新媒体已经萌芽,信息艺术开始生根发芽。游戏中的交互以及交互所带来的体验只是崭露头角,其背后还蕴藏着无限的可能。唯有创新,才是游戏艺术的出路;唯有创新,才能体现新媒体艺术的价值。

(三) 反思

反思是指一件艺术品给观众带来的回味、反省和感悟,是观众在观赏中产生的联想和思考。一件好的艺术作品,不应仅仅具有视觉冲击和装饰美感,更应让人在观赏之后感到回味悠长。这是艺术美感的升华,也是艺术家创作作品的精神动机,更是整个艺术作品的文化内核。真正的艺术作品不应仅具备形式上的美感,更应具备让观众有所感悟、有所反思的精神内涵。

有观点认为,古典艺术中创造纯美的动机已经不再是现代艺术创作时考虑的主要因素,传统的美学体系开始变得难以适用。甚至还有一些艺术品将艺术的观念性发挥到极致,彻底抛弃了传统意义上的形式美。

在2005年北京新媒体艺术展上,德国ZKM媒体艺术中心专家Peter Weibel明确地指出:“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。”^②

这一理念,可追溯到100多年前。1912年,法国艺术家马塞尔·杜尚(Marcel Duchamp)创作了油画《正在下楼梯的裸体》,尝试在静止的画面展示连续的运动过程。这幅作品一改旧有的绘画观念,在立体主义和未来主义的基础上表现连续的时间感,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

① 艾蕾尔.观念之殇:当代艺术的美学嬗变[J].艺术广角,2014(3):39-49.

② 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):30-33.

物，而革新者把它视为“隧道尽头的光明”。

然而杜尚并未止步，1917年，他的装置作品《泉》又一次激怒了包括纽约独立艺术家协会在内的众多组织。因为这件作品其实就是一个陶瓷小便池，杜尚从商店买来后，签上他的大名，就将其堂而皇之地置于博物馆里。杜尚用这个现成品向人们提出了尖锐的疑问：到底什么是艺术品？艺术与生活的界线在哪儿？

时至今日，对杜尚的争论仍未停止。有人批判他动摇了艺术殿堂的神圣基石，也有人称赞他是真正领会并表现艺术真谛的大师。无论如何，杜尚已颠覆性地改变了未来艺术的走向，成为观念艺术的奠基人。

在当代的艺术语境中，游戏不可避免地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？这一切都有待探索。总之，艺术游戏应具备让人有所感、有所思、有所悟的上层精神力量，这一点是毋庸置疑的。

此外，对于一般的游戏，游戏媒体倾向于从游戏的视觉、音乐、故事、游戏性和新手友好度等方面分项考察，相关论述较为丰富，在此不做赘述。

第二节 游戏的媒介特征

看到这里，读者可能会感到疑惑：难道对艺术游戏而言，情感、反思和创新就是所有的创作重点，难道游戏性对艺术性没有影响吗？

游戏虽然以情感、创新和反思为主要艺术标准，但其基本艺术手法仍然是交互。游戏的核心艺术力量源于观众与作品的互动，以及互动所产生的游戏性。因此，正确了解游戏自身的媒介特征，充分运用交互自身的表现力，对创作者而言意义重大。

一、魔法圈

魔法圈(Magic Circle)指游戏中自成体系的假想世界与真实世界之间的界限。该词源自荷兰语言学家及历史学家赫伊津哈(Johan Huizinga)的游戏著作《游戏的人》(*Homo Ludens*)。赫伊津哈在书中写道，“魔法圈”不仅仅存在于儿童的游戏，还存在于成人的法庭、婚礼、宗教仪式等一些特殊的场合下，它将人们