



第九艺术学院
COLLEGE OF THE NINTH ART

—— 游戏开发系列

游戏专业概论

(第2版)

李瑞森 编著

- 中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会
- 中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会
- 中国文化创意产业技术创新联盟

推荐教材

清华大学出版社

第九艺术学院——游戏开发系列

游戏专业概论

(第2版)

李瑞森 编 著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书作为游戏设计的理论教材,从整体结构上分为五大部分:游戏起源、游戏发展史、游戏分类、游戏的研发制作流程和世界游戏产业及游戏市场的发展。游戏起源部分主要包括游戏的定义、游戏的发展与演变以及游戏心理学等内容。游戏发展史包括电脑游戏、电子游戏、网络游戏、手机游戏等各种平台下虚拟游戏的诞生、演变和发展过程。游戏的分类分别从不同的游戏平台、内容和载体作为标准,来讲解各种分类下的具体概念和所涵盖的游戏内容。游戏的研发制作流程是针对当今一线游戏公司的运作和具体的开发过程,分别从宏观视角来介绍游戏公司的部门、职能划分、游戏制作的基本流程、公司的运营模式以及游戏产品的营销与推广等,另外从微观角度详细讲解游戏策划、美术和引擎等内容。除此以外,书中还介绍了当今世界游戏产业以及全球游戏市场的发展现状、中国游戏制作业的发展情况和未来的就业前景等,还专门对世界知名的游戏公司和游戏制作大师进行介绍。

本书内容全面、结构清晰、通俗易懂,可作为游戏设计院校的专业教材,也可作为游戏爱好者入门游戏专业的基础教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

游戏专业概论/李瑞森编著. —2版. —北京:清华大学出版社,2015

(第九艺术学院——游戏开发系列)

ISBN 978-7-302-38205-8

I. ①游… II. ①李… III. ①游戏—软件设计—高等学校—教材 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 230621 号

责任编辑:张彦青

封面设计:杨玉兰

责任校对:马素伟

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×230mm 印 张:23.5 字 数:508千字

版 次:2010年1月第1版 2015年1月第2版 印 次:2015年1月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:45.00元

前言

近年来,中国游戏产业发展迅速,受到国家政府的高度关注和支持,随着企业用人需求的增加,大量民办动漫游戏培训机构如雨后春笋般出现,一些高等院校也陆续开设了游戏设计类专业,但由于诸多因素的限制,现在相关课程的培训主要以讲师言传身教为主,缺少真正具有系统性的专业教材。虽然市面上也存在各种游戏制作和电脑美术软件技术的培训教程,一些知名高校和民办培训机构也推出了各自品牌的系列丛书,但这些书籍大多只是讲解软件的操作内容,表述方式枯燥、烦琐,内容上也千篇一律,而缺少真正具备理论与实际相结合的游戏设计专业教材,这也是本套教材创作的初衷。

每一个学科专业的理论内容都是极其重要的部分,往往起到了基石的作用,对于一个专业来说,应用学科往往发展较快,而理论部分却在很长的时间内占有非常稳定的地位。就拿美术专业来说,在美术学院可能每几年就要更换素描、色彩、速写等专业绘画教材,每一套教材在内容上因为作者对于绘画的技巧和手法的不同有很大差别,但类似美术概论等基础理论性教材却十几年甚至几十年都不会有太大改变。这个例子也同样可以说明游戏概论对于整个游戏专业系统教材的重要地位。

对于游戏理论性教材,编者认为必须要包括四大方面:①游戏起源,②游戏发展史,③游戏分类,④游戏的研发制作流程。这四个方面基本可以涵盖当今游戏专业理论的各个方面。

本书第一章主要通过游戏的定义、游戏的发展与演变以及游戏心理学等内容来讲解游戏的历史和起源。第二章和第三章的内容主要讲解虚拟游戏的发展史,包括电脑游戏、电子游戏、网络游戏、手机游戏等各种平台下的虚拟游戏的诞生、演变和发展。第四章主要讲解游戏的分类,分别以游戏平台、内容和载体作为不同的分类标准,来详细讲解各种游戏分类下的具体概念和涵盖的游戏内容。第五章从宏观视角来介绍游戏公司的部门、职能划分、游戏制作的基本流程、公司的运营模式以及游戏产品的营销与推广等。第六章到第八章分别从游戏策划、美术和引擎等方面来详细讲解游戏研发公司中具体部门的职能作用以及所负责的具体设计制作内容。除此以外,书中第九章和第十章还介绍了当今世界游戏产业以及全球游戏市场的发展现状、中国游戏制作业的发展情况、未来的就业前景,另外还针对世界知名的游戏公司和游戏制作大师进行了介绍。

编者从六岁开始接触电子游戏,不知不觉已到而立之年,虽然个人能力有限,却一直想用二十多年的所学积累创作一本游戏理论的专业书籍。经过长时间的酝酿,加上多年一线的研发制作经验和长年文字写作的积累,通过一年多的各方调研和编撰,本书最终得以完成。希望本书能为真正发展中的中国游戏专业理论教育尽一些绵薄之力。本书在编撰过程中,曲朋、马妍、崔淼、鲍艳宇等老师也参与了编写。

因编者水平有限,书中疏漏之处难免,请广大读者提出宝贵意见。

编者

目 录

第一章 游戏起源.....1

1.1 游戏的概念.....2

1.1.1 游戏的定义.....2

1.1.2 关于游戏的经典理论.....5

1.1.3 游戏的本质.....8

1.2 游戏的发展与演变.....10

1.3 新时代游戏的定义.....13

1.4 游戏心理学.....17

1.4.1 游戏心理学的概念.....17

1.4.2 游戏心理学在游戏设计中的应用.....17

第二章 世界电脑游戏发展史.....25

2.1 电脑游戏的诞生.....26

2.2 2D 游戏时代.....28

2.3 3D 游戏时代.....38

2.4 网络游戏时代.....46

2.4.1 联机对战网游时代.....47

2.4.2 MMO 网游启蒙时代.....51

2.4.3 旧 MMO 网游时代.....53

2.4.4 新 MMO 网游时代.....59

第三章 世界游戏机发展史.....71

3.1 游戏机的诞生.....72

3.2 雅达利的兴衰.....74

3.3 任天堂的崛起.....77

3.4 家用游戏机市场的群雄割据.....84

3.5 电子游戏领域的“三国时代”.....99

3.6 便携式掌机的发展.....108

3.7 手机游戏的发展.....122

3.7.1 Java 平台时代.....122

3.7.2 智能手机时代.....125

第四章 游戏的分类.....131

4.1 按平台分类.....132

4.1.1 电脑游戏.....132

4.1.2 街机游戏.....133

4.1.3 家用机游戏.....135

4.1.4 掌机游戏.....136

4.1.5 手机游戏.....137

4.2 按载体分类.....139

4.2.1 软盘游戏.....140

4.2.2 卡带游戏.....142

4.2.3 光盘游戏.....143

4.2.4 数字游戏.....148

4.3 按内容分类.....149

4.3.1 角色扮演类游戏.....151

4.3.2 动作类游戏.....156

4.3.3 冒险类游戏.....159

4.3.4 策略类游戏.....161

4.3.5 射击类游戏.....165

4.3.6 体育类游戏.....168

4.3.7 竞速类游戏.....169

4.3.8 模拟类游戏.....171

4.3.9 益智类游戏.....173

4.3.10 音乐类游戏.....173

4.3.11 卡牌类游戏.....175

4.3.12 网络游戏.....177

第五章 游戏的研发及市场化运作

流程.....179

5.1 游戏公司部门介绍.....180

5.1.1 管理部门.....181

5.1.2 研发部门.....181

5.1.3 市场部门.....182

5.2 游戏产品研发制作流程.....182

5.2.1 立项与策划阶段.....183

5.2.2 前期制作阶段.....184

5.2.3 游戏研发阶段.....185

5.2.4 游戏测试阶段.....187

5.3 游戏公司的运营模式.....188

5.3.1 研发型公司.....188

5.3.2 外包服务型公司.....189

5.3.3 技术服务型公司.....190

5.3.4 代理运营公司.....191

5.4 游戏产品的营销与推广.....192

5.4.1 传统模式.....193

5.4.2 新媒体模式.....195

第六章 游戏策划.....197

6.1 游戏策划的定义.....198

6.2 游戏策划的职能与作用.....200

6.3 游戏策划设计要素.....204

6.3.1 世界观构架.....204

6.3.2 游戏剧情.....207

6.3.3 游戏系统.....209

6.3.4 游戏关卡.....211

6.3.5 游戏平衡性.....215

6.4 游戏项目策划流程.....216

6.5 游戏策划文档.....219

6.5.1 当前市场情况分析.....219

6.5.2 游戏的大体介绍.....220

6.5.3 游戏的赢利模式.....220

第七章 游戏美术.....223

7.1 游戏美术的定义.....224

7.1.1 游戏美术的发展.....224

7.1.2 游戏美术的风格及其分类.....227

7.2 游戏美术的职能划分.....230

7.2.1 游戏美术原画师.....230

7.2.2 二维美术设计师.....231

7.2.3 三维美术设计师.....234

7.2.4 游戏特效美术师.....236

7.2.5 地图编辑美术师.....238

7.3 游戏美术设计制作流程.....240

7.4 游戏美术设计常用软件.....243

第八章 游戏引擎.....247

8.1 游戏引擎的定义.....248

8.2 游戏引擎的发展史.....249

8.2.1 引擎的诞生(1991—1993年).....249

8.2.2 引擎的发展(1994—1997年).....250

8.2.3 引擎的革命(1998—2000年).....253

8.2.4 国内游戏引擎发展简述.....256

8.3 世界主流游戏引擎介绍.....259

8.3.1 Unreal 虚幻引擎.....260

8.3.2 CryEngine 引擎.....261

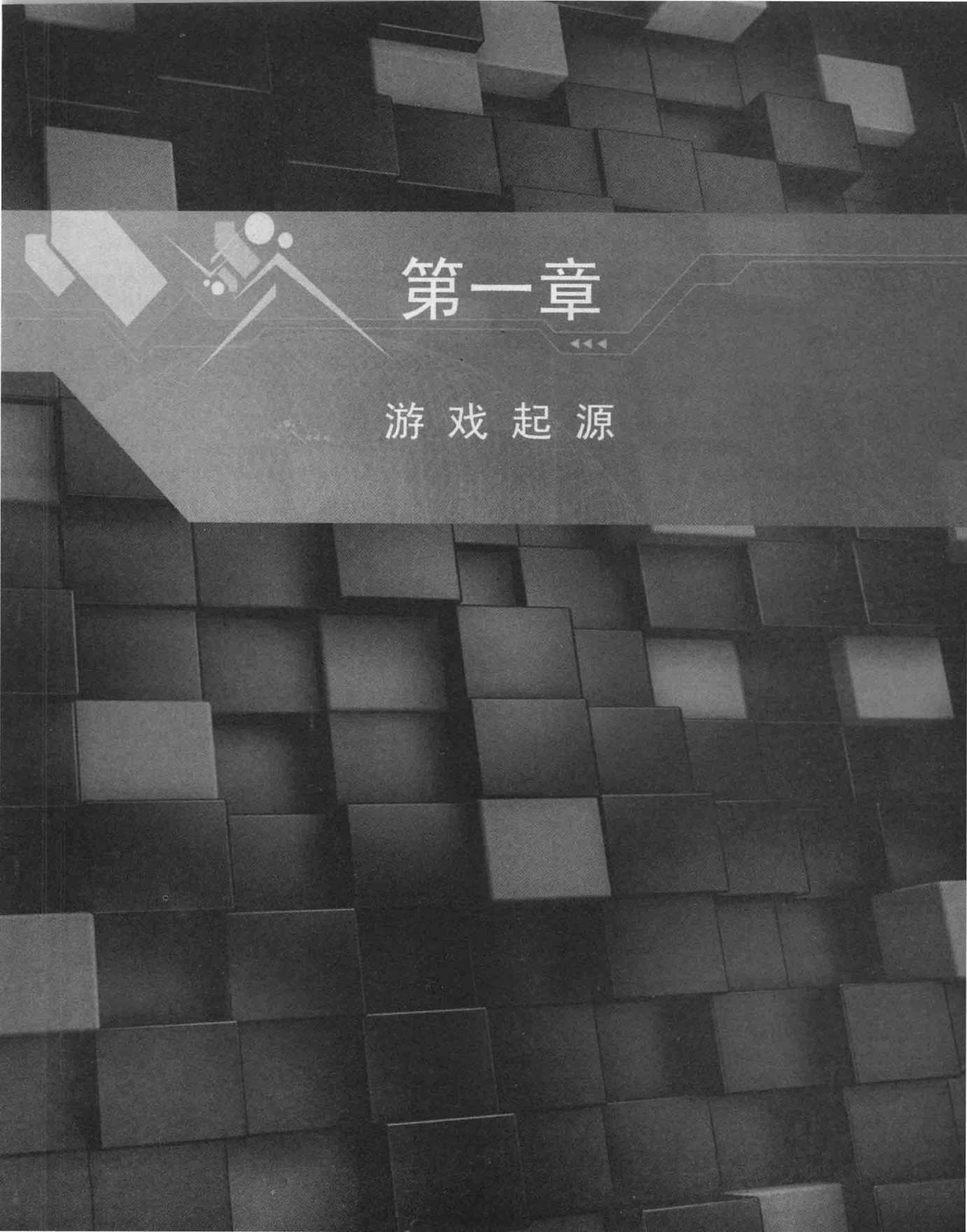
8.3.3 Frostbite 寒霜引擎.....262

8.3.4 Gamebryo 引擎.....264

8.3.5 BigWorld 大世界引擎.....265

8.3.6 id Tech 引擎.....266

8.3.7 Source 起源引擎.....	268	9.3 新时代移动游戏产业的崛起	314
8.3.8 Unity3D 引擎.....	269	9.4 游戏制作行业就业前景	316
8.4 游戏引擎编辑器的基本功能.....	270	9.5 世界知名游戏公司简介	318
8.4.1 地形编辑功能.....	271	9.5.1 美国 EA 公司.....	318
8.4.2 模型的导入.....	274	9.5.2 美国暴雪娱乐	322
8.4.3 添加粒子及动画特效.....	275	9.5.3 法国育碧公司	327
8.4.4 设置物体属性.....	276	9.5.4 日本 Square Enix 公司	331
8.4.5 设置触发事件和摄像机 动画.....	276	9.5.5 日本 CAPCOM 公司	335
9.5.6 日本光荣公司	339		
第九章 世界游戏产业及市场发展	279	第十章 世界游戏大师介绍	345
9.1 世界游戏产业三大阵营	280	10.1 游戏奇才——宫本茂	346
9.1.1 美国游戏产业.....	280	10.2 游戏电影大师——小岛秀夫	350
9.1.2 日本游戏产业.....	285	10.3 幻想编绘者——坂口博信	352
9.1.3 韩国游戏产业.....	288	10.4 3D 游戏时代开创者—— 约翰·卡马克	355
9.2 中国游戏产业发展现状.....	293	10.5 PC 游戏教父——席德·梅尔	357
9.2.1 中国游戏制作业的发展.....	293		
9.2.2 中国游戏市场现状.....	310	游戏发展史大事年表	361



第一章

游戏起源

1.1 游戏的概念

如今一说起游戏,人们自然而然地就会联想起各种电子游戏、网络游戏以及手机游戏。的确,随着时代的进步和科技的发展,越来越多的高科技电子娱乐产品进入大众的视野,渗透到人们的日常生活中。但游戏这个词并不是在当今才被创造出的,自从人类诞生,游戏就开始出现并一直伴随着人类历史的进程而不断发展。远古时期生物之间的追逐打闹,意识形态生物创造的规则活动,如象棋,桥牌甚至各种运动,这一切都可以看作是人类的戏行为。那么究竟什么是游戏?它该怎样去定义?游戏经历了怎样的发展与演变?游戏的本质又是什么?本章将探讨与解答这些疑问,带领大家了解游戏的起源。

1.1.1 游戏的定义

究竟什么是游戏?如何为其下一个准确的定义?自古以来就有众多哲学家、思想家探讨过这个问题,他们对游戏有了一定的系统认识,并且为其进行过定义,例如著名哲学家柏拉图对游戏的定义为:“一切幼子生活和能力跳跃需要而产生有意识的模拟活动”;亚里士多德对游戏的定义是:“劳作后的休息和消遣,本身不带有任何目的性的一种行为活动”;而当今索尼娱乐公司的首席创意官拉夫·科斯特对游戏的定义则是:“游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。”

翻开《辞海》我们看到游戏是这样被定义的:“以直接获得快感为主要目的,且必须有主体参与互动的活动”,这个定义说明了游戏的两个最基本的特性:一、以直接获得快感(包括生理和心理)为主要目的;二、主体参与互动,主体参与互动是指主体动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。

综合以上的观点,可以得出:首先,游戏是一种行为活动;其次,游戏以获得快乐或自足为目的;同时,游戏必须以自愿和自由为前提;另外,伴随着游戏活动的展开,无论是有意识还是无意识,游戏本身都会被赋予某些规则。根据以上四种特性对游戏来进行定义——游戏是以自愿和自由为前提为获得快乐和自足为目的且具有一定规则的行为活动。下面针对游戏的特征和定义展开论述,深入了解游戏的内涵。

1. 游戏是自愿的活动

“自愿”属于动机的范畴,动机是推动生物活动的心理力量,从动机产生的来源看,可以把活动动机分为内部动机与外部动机。内部动机来自于活动主体自身的主动需要,而外部动机则相反,是一种被动需要。游戏是一种自愿的行动,其动机是内部动机,是游戏者内在的一种需要。我们可以把生命体的所有活动分为两种:谋生和游戏。也就是说,生

命体的所有活动，要么是谋生，要么是游戏。谋生活动又可分为两种：劳动和消费。要解释生命活动的整体性质，必须兼顾目的与手段两个方面，因此，以内在的手段谋求外在的目的是劳动，以外在的手段谋求内在的目的是消费，而以内在的手段谋求内在的目的就是游戏。例如做饭，是以内在的手段谋求外在的目的，是劳动；吃饭，是以外在的手段谋求内在的目的，是消费；把做饭和吃饭连起来看，就是谋生；看电影是以内在的手段谋求内在的目的，是游戏。

2. 游戏包含着丰富的快乐体验

乐趣是游戏必须具备的品质，是游戏的元功能，快乐体验是游戏真正的魅力所在，游戏的乐趣体验有以下几种成分：①兴趣性体验。这是一种为外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。②自主性体验。这是一种由游戏活动能够自由选择、自主决定的性质所引起的主观体验，即“我想玩就玩，不想玩就不玩”或“我想怎么玩就怎么玩”的体验，这同时也是游戏自由特性的体现。③愉悦性体验。这是在轻松的活动过程中由嬉戏、玩笑引起的心理快感。④活动性体验。这是游戏者在游戏中获得的生理快感，主要是由于身体活动的需要和中枢神经系统维持最佳唤醒水平的需要得到满足之后产生的。例如，外出活动可以有效地解除因长时间坐着不动而产生的精神困顿，获得来自本体的活动快感。⑤成就感或胜任感体验。这是一种验证自己能力的乐趣体验，具有较强的影响力，可以增强游戏者的信心和继续挑战的意愿。任务与游戏者能力之间的合适差距是游戏者产生胜任感体验的关键所在。成就感体验往往伴随着紧张的心理，好的游戏总是把游戏者置于失败的危险中却不让他失败。

3. 游戏是有规则的活动

游戏规则是游戏者在游戏中关于动作和语言的顺序，以及在游戏中被允许和被禁止的各种行为的规定。根据规则的性质，可以将游戏规则分为外显规则和内隐规则两种。外显规则是外在的游戏规则，主要是关于游戏方法的规定，外显规则一般是约定俗成的。游戏时，外显规则的建立或修改必须得到所有参加者的理解和赞同，游戏才能正常进行。游戏的内隐规则与外显规则同样具有限制和约束作用。规则是社会的产物，规则游戏是游戏的高级形式，必须建立在一定的社会化基础上。婴幼儿最初的感觉运动游戏，主要通过重复简单动作或运动获得快感，这种初级游戏阶段的游戏并无规则可言。幼儿游戏的规则性水平是伴随着其认知能力的发展逐步提高，随着年龄的增长，幼儿对规则游戏的兴趣将逐渐增长，并稳定在较高水平上，规则游戏也将从此伴随人的一生。

其实不仅人类有游戏活动，其他的生物也有游戏活动。一种生命体只要在谋生之外还有多余的时间和精力，就会进行游戏。比如小狗就经常拖着主人陪它们游戏，它们会把橡皮球硬塞到主人手里。主人将橡皮球扔出去，它们会试图在空中接住它，然后交回主人手里。在反复的游戏中，小狗探索着橡皮球运动的规律，并使自己的动作变得更加准确而符

合游戏的要求。小猫也是如此,它们不厌其烦地玩绒线球之类的小物体,也是在探索这种小物体的运动规律。这与其生存本能是分不开的,在小猫眼里,绒线球与毛茸茸的老鼠一类的小动物非常相似,而且运动不规则。探索它们的运动规律并提高自己的抓捕能力是一种生存需要。

儿童也有游戏的天性,当他们无意用铅笔在纸上画出线条时,会显得非常兴奋,因为在这个过程中他们发现了一个大规律,这是视觉上的一大收获。当他们再次试验又成功时,就会不断地重复,继而画出了圆、三角以及一些简单的几何图形,突然有一天他们发现一个圆里面有三个点,和父母的脸有些相像,这时他们有了抽象思维,过了一段时间从这张脸上又画出身体和手脚,这一系列就是儿童“绘画游戏”的整个过程(图1-1)。

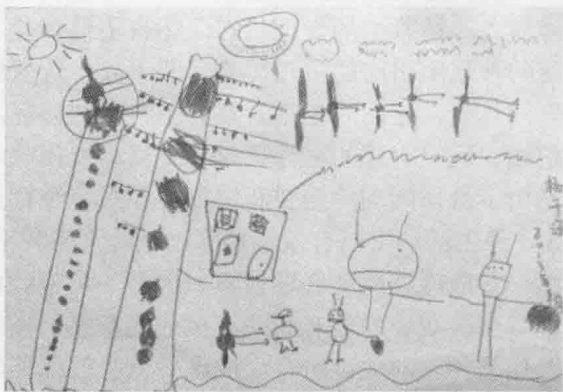


图 1-1 抽象的儿童绘画通常是反应内心的一种本能行为

著名的人类学家、生物学家莫利斯在《裸猿》的“探索”一章中写过这样一段话:“如果把这些活动的次要功能(挣钱、争取地位等)搁在一边,那么从生物功能的角度来说,它们在成人生活中就成为幼儿型的游戏模式,亦可能成为依附于成人信息交流系统之上的“游戏规则”。

这些游戏规则可以表达如下:

- (1) 研究不熟悉的东西使之变为熟悉的东西;
- (2) 将熟悉的东西有规律地重复;
- (3) 在重复的过程中尽可能作些变化;
- (4) 选择最令人满意的变化进行发挥,将其他变化置之不顾;
- (5) 将令人满意的变化反复进行组合。

将莫利斯的观点综合起来,其实就是:游戏是以重复和变化的手段进行探索的活动。当然,在重复和变化之后还有一个隐藏的词——“进化”,因此,莫利斯的观点也可以理解为:游戏是以重复和变化的手段达到进化目的的活动。其实生物就是依靠不断地重复(繁殖)和变异(基因突变)得以生存的,重复和变异是生命赖以生存的本性,以重复和变异的手

段进行探索活动,是生命的低级本性在高级活动中的体现,可以说,探索是生命的本性,因此,游戏也是生命的本性。

1.1.2 关于游戏的经典理论

自18世纪末康德开始思考关于游戏的理论问题以来,西方思想界关于游戏的理论探索一直延续不断。主张“艺术游戏论”著称的西方理论家主要有康德、席勒、斯宾塞、朗格、谷鲁斯、弗洛伊德、胡伊青加(赫伊津哈)、伽达默尔、利科和德里达等人。这些理论家所提出来的游戏论主要有以下5种:①自由论;②和谐论;③虚拟论;④融合论;⑤内在目的论。下面详细讲解这些经典的游戏理论。

1. 康德的自由论

康德的基本游戏观是自由论,即将游戏看作是与被迫的劳动相对立的自由活动。康德认为,在内在目的的活动中,主体不必受外在事物的限制,因而是自由的,游戏正是因目的的内在性而自由的活动,而劳动则是因目的的外在性而不自由的活动。由此,在自由这一层面上,也可以将康德的游戏论称为“内在目的论”或“自为论”(将活动的内在目的性界定为“自为”)。除自为论外,康德另外一个理论观点是“内在手段论”或“无待论”(将活动的内在手段性界定为“无待”),其主要的思想为:在内在手段的活动中,主体不必依赖于外在事物,因而是自由的,游戏正是因手段的内在性而自由的活动。康德眼中,游戏实际上有广义与狭义之分:广义的游戏泛指一切内在目的的活动,而狭义的游戏仅指以情感体验为内在目的的活动。其中,狭义的游戏又分为两种:“快适的游戏”是以快感体验为目的的无形式的游戏;“美的游戏”则是以美感体验为目的的有形式的游戏。在康德看来,有形式的事物高于无形式的事物,美感高于快感,因而,“美的游戏”高于“快适的游戏”。图1-2为伊曼努尔·康德和他的著作。



图 1-2 伊曼努尔·康德和他的著作

2. 席勒的和谐论

与康德一样,席勒的基本游戏观也是自由论。根据生命体的构成的不同,席勒将生命体的游戏分为两种:一种是无理性(感性)生物的“自然游戏”,另一种是兼具感性与理性的人类的“审美游戏”。席勒关于“自然游戏”的观点可以表述为:自然的 game 是无理性生物在不受物质需求压迫的意义上具有一定自由性的活动。由此,可以将席勒关于“自然游戏”的学说概括为“生命力的自我表现说”与“有限自由论”。席勒关于“审美游戏”的观点可以表述为:审美游戏是兼具感性与理性的人类以内在和谐的方式进行的具有审美自由的活动。由此,可以将席勒关于“审美游戏”的学说概括为“和谐说”与“完全自由论”。席勒所说的“审美游戏”实际上是指他心目中的人类理想或本真的存在状态,即感性与理性的和谐统一状态,而不是通常意义上的游戏。但在席勒眼里,“审美游戏”才是真正的人类游戏,因而,他所着重探讨的也就是这种游戏。有必要指出的是,席勒的两种自由理论缺乏统一性,而他的“审美游戏”概念则具有相当程度的形而上学性。

3. 弗洛伊德的虚拟论

与康德不同,弗洛伊德认为,游戏的对立面不是谋求外物的劳动,而是人谋求并利用外物以满足自身愿望的整个现实活动。在弗洛伊德看来,游戏与现实活动在最终目的是一致的,只是达到目的的手段与方式不同而已,后者是现实的,前者是虚拟的或想象的。由此,弗洛伊德的游戏观可以表述为“游戏是人借助想象来满足自身愿望的虚拟活动”,这就是弗洛伊德的虚拟游戏论。

4. 胡伊青加的内在目的论

胡伊青加主张用特征描述的方式来把握游戏定义。按照他的描述,游戏的主要特征有以下几个。

(1) 自愿性或自由性。

游戏是自愿因而自由的活动,不是被迫的活动。

(2) 虚拟性与非实利性。

游戏是现实生活的模拟扮演活动,不是真正的现实活动。对于游戏,主体应有的态度是佯信(明知虚拟而又信以为真)基础上的严肃认真。游戏的虚拟性带来了与此相关的非实利性,游戏不是出于生活必需而谋求实利(物质利益)的活动,而是在必需之外通过虚拟活动直接满足某些愿望的非实利性活动。

(3) 封闭性。

游戏是在特定的休闲时空中进行的,其规则也是游戏专用的,游戏在时空和规则上不同于现实生活的独特性,使游戏具有一种暂时与现实生活相分离的自我封闭性。

(4) 游戏规则的绝对性或权威性。

为了保证集体游戏的正常进行,集体游戏的规则必须是对所有参与者都具有绝对约束

力的,这就是游戏规则对于所有参与者都普遍有效意义上的绝对性或权威性。

总结上述游戏特征,胡伊青加给游戏下了一个描述现象学式的定义:游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的,其规则是游戏者自由接受的,但又有绝对的约束力,以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及不同于日常生活的意识。

在上述定义中,胡伊青加从活动的目的、规则、时空特征及主体感受和态度等方面对游戏的性质作了较为全面的说明。如果对胡伊青加所描述的各种游戏特征之间的关系加以梳理的话,就可以将胡伊青加关于游戏的特征描述式定义转换为更具逻辑性的科学式定义,即游戏是活动者以活动自身为内在目的的非实利性虚拟活动,这就是胡伊青加的一般游戏论。

在胡伊青加看来,具有广狭不等的几个层次游戏概念:一般游戏、群体游戏和竞争游戏。胡伊青加关注的主要是具有社会意义的群体游戏,尤其是其中具有竞争性的竞争游戏,在他看来,与人类文化的起源和发展有关的游戏性质主要是竞争性。以一般游戏概念为基础,可以将胡伊青加的群体游戏和竞争游戏概念分别表达为:群体游戏是某个群体在特定的休闲时空中按特定的规则进行的社会性游戏,竞争游戏是参与者的目的在于满足追求优越及其他相关心理需求的具有竞争性的群体游戏。由此,胡伊青加的一般游戏论可以说是目的上的内在目的论、功能上的非实利论以及存在方式上的虚拟论,而他的集体游戏论和竞争游戏论则分别是一般游戏论基础上的特定规则论和集体游戏论基础上的竞优争胜目的论。在胡伊青加所描述的游戏的各种性质中,活动目的的内在性最为根本,抓住这一根本性质,就可以对胡伊青加的游戏观作一个最精要的概括:游戏是以活动自身为内在目的的活动。所以,也可以将胡伊青加的游戏论简称为内在目的论,由于这种内在目的论实际上隐含着以活动本身为手段的内在手段论,因而也可以称之为内在目的与内在手段的统一论。

5. 伽达默尔的融合论

与席勒的观点一样,伽达默尔所说的游戏也有通常意义上的和特定意义上的两种。关于通常意义上的游戏,伽达默尔持的是“自为”说,游戏是以自我表现为内在目的的自为活动。关于作为理解活动的“游戏”,伽达默尔的看法主要有以下几个方面。

(1) 游戏的自我主体性。

伽达默尔认为,理解是个体意识之间互相参与融合从而形成新的精神融合物的活动。经过融合,原先的个体意识已不再独立存在,失去了主体的资格,从这个角度来看,理解游戏是没有主体的。然而,从理解游戏参与各方包容于自身并融为一体的角度看,它本身是一种独立完整的存在,从这个角度上看,理解游戏又可以说是有主体的,而且,这种主体就是理解游戏本身,这就是所谓的游戏的自我主体性。

(2) 游戏的参与性、再创造性和中介性。

伽达默尔认为,理解是理解者参与到被理解者之中去,从而使自身与被理解者都发生

改变的一种再创造活动。这种参与和再创造活动,伽达默尔又称为中介。在伽达默尔看来,只有经过中介的精神产品才是真正的活的作品。

(3) 游戏的转化性。

所谓“转化”实际上还是指理解游戏的参与和融合性。伽达默尔使用该词的意图在于强调理解活动是一种相当于两物化合生成新的化合物的质变过程,而不是两物相混而两物本身却没有发生变化的过程。

(4) 游戏的同在性与同时性。

所谓“同在”其实是指个体意识间互相深入参与、充分融合从而使个体产生忘我体验的理解状态,也就是最理想的理解状态。而“同时”则是指理解过程中意识呈现为现时的精神存在的现象。现在与曾在同时,这就是伽达默尔眼中的理解的真义。

(5) 游戏的循环往复性、变异性和同一性。

从历史的角度看,接受者多次接受同一文本的活动是以循环往复的方式进行的,这就是所谓“理解的循环”。不同的接受者或不同时空中的同一接受者对于同一文本的接受所形成的效果作品是不同的,这就是理解的变异性。理解的循环的既变异又统一。由此,可以将伽达默尔关于理解游戏的学说概括为“融合说”。

1.1.3 游戏的本质

在了解了游戏的定义后,随之而来的一个问题就是游戏的本质是什么?游戏究竟是一种什么性质的活动?这是认识游戏必须解决的基本问题,事实上这一问题早已引起了众多哲学家、心理学家、教育家等极大的兴趣与思考,不同的游戏理论也都试图做出自己的经典阐释。尽管如此,想要一语中的的揭开伴随人类几百万年的行为活动的本质也并非易事,但可以用一些相互联系的意向因素来说明游戏的特性,然后进一步概括、提升,从而揭示游戏的自身特性,以此来进一步了解游戏的本质,可以将这些特性大致概括为以下几点。

1. 体验性

从形式上看,游戏是假象、是虚构的,但从实质上看,游戏者在游戏中获得体验却是真实的。在游戏中,游戏者把自身完全交付给游戏,无所谓主体,也无所谓客体。游戏者与游戏世界直接“碰撞”,其身心与游戏世界不可分割地融合在一起,此时,游戏者心醉神迷,移情忘怀,这是游戏者与人类经验进行内在的交流,直接引起心灵的震撼,激发对意义的追求与感悟,因此,这种体验也必然是本真的、存在的。幼儿游戏尤为突出地表现出了体验的特征,游戏的世界就是一个体验的世界,在这里他们尽情、忘我、不知疲倦地在游戏中充分地享乐。虽然游戏可以促进认知学习、规则的掌握,但就其目的而言,仅仅是为了这一时刻的体验。因此,它本质上是享乐性的,这是学习发生的前提条件。也就是说,这种认知上的发展是体验和享乐所派生的附属产物。游戏的价值就在于体验带来的一种状

态，这是一种完成的状态、一种生命的状态、一种最富动力性的状态，使人可以达到的最美好的状态，这种状态既是教育开始的最佳点，又是教育所要达到的目标。

2. 规则性

游戏被赋予了一系列的规则，它设定了游戏者参与游戏活动的基本结构，在游戏活动中是强制执行的。规则设定了什么是对的和不对的、什么是公平的和不公平的，它强迫学习者采用特定的路径达到学习的目标，游戏规则都是事先规定好的。

爱因斯坦认为，我们生活的这个世界中的所有关系都可用数学公式来表达，游戏中各种要素之间的关系和行为都是相互关联的，用数学公式来表达它们之间的属性和行为的相互变化，要素所有存在状态是用一定的数值呈现出来的，规则就是利用游戏中的数学模型，限定各要素属性和行为变化的状态，控制游戏的发展和变化。

3. 自主性

从儿童游戏的过程分析，儿童在游戏中可以根据自己的意愿，确定游戏内容，布置游戏场景，选择游戏伙伴与游戏材料，决定对待和使用活动材料的方式，也可以根据自己的想法或通过与伙伴协商，改变原有游戏的操作程序，制订新的游戏规则，根据自己的兴趣和愿望控制游戏进程。也就是说，怎么玩？和谁玩？玩什么？都是由儿童自行决定的，儿童是游戏的真正主人。由此可以看出，游戏实质上是游戏者能动地创造、驾驭活动对象，并在此过程中获得自主性、能动性、创造性体验的活动。进一步讲，游戏就是一种主体性活动。主体性活动是活动主体能动地驾驭活动对象的活动，是人的自主性、能动性、创造性得以充分表现的活动。

4. 虚幻性

从儿童游戏的内容分析，儿童的游戏是虚构性的，是充满想象的。在游戏中，一切都是“好像是”、“假装是”，儿童可以超越时空的限制，以诗一般的逻辑勾画自己的活动空间。在他们的世界里，一切都是可能的，一切都是允许的，似乎没有为什么这样的问题。从游戏情景的虚设、游戏角色的确定到游戏玩具的假想，再到日常活动和生活中对自己和周围事物的认定，儿童的幻想随时都可以发生，这就是游戏活动的虚幻性。虽然实际体验是真实的，但整体情景却又是虚幻的，虚幻性是游戏活动的另一大特性，而虚幻性与体验性也是游戏本质中一对对立统一存在的本质特性。

根据以上游戏的自身特性，进一步分析游戏的本质，可以得出以下几点。

- (1) 游戏是人类的本能行为活动；
- (2) 游戏是人类学习意识产生的雏形阶段；
- (3) 游戏是人类社会进步的体现；
- (4) 游戏是人类思维想象的扩展和延伸。