

# 论数字游戏艺术的沉浸体验

柴秋霞(上海大学 数码艺术学院, 上海 200444)

[摘要] 数字游戏艺术为20世纪末的艺术设计平添了一道奇特的风景线,通过层层深入,环环相扣,吸引了无数人如痴如醉地进入到它所营造的虚拟空间,一步一步随着设定的程序而深入,牢牢地被游戏的情节所控制。数字游戏以其真实感的精致画面创制了美轮美奂的视听奇观,独特的叙事方式给游戏者带来了愉悦,交互式的设置使游戏者获取了置身其中的参与感,多感官的设计使游戏者获得了综合性的身心体验,这些都激发了游戏者的身份想象并将这种想象投射到游戏过程中。数字游戏的审美体验是游戏者和游戏之间沟通的一种精神活动,游戏者正是在这种精神活动的沉浸性体验过程中获得了满足与超越。

[关键词] 数字游戏艺术;沉浸;体验;叙事;交互

[中图分类号]J201 [文献标识码]A [文章编号]1008-9675(2011)05-0119-05

数字游戏艺术是数字媒体艺术创作的一种重要形式。就其艺术形态而言,数字游戏艺术融合了以往一切艺术形式的表现手段——小说、戏剧、影视、动漫、服装、音乐、文学、绘画、建筑等。就其生产与消费而言,游戏的消费者同时也是游戏的生产者,彻底打破了传统媒介的传受关系;就其存在的媒介基础而言,它包括信息技术的各个方面:计算技术、通信技术、信息存储技术、微电子技术、网络技术等。信息技术的强大生成与制造能力所体现的并非数字技术本身的力量,而是我们支配它、调度它、使用它的力量。这种力量并不来自外部,而是来自艺术创作主体内心巨大的精神张力和膨胀的精神欲求,它是我们创造数字游戏艺术的动力,也是数字游戏作为艺术形式的存在价值和意义。

借助于计算机、网络、创意、编剧、美工、音乐等,这些“先进”的道具使数字游戏艺术对于人们的现实生活的虚拟达到了一个全新的境界。数字游戏自发明到现在已经极大地改变了人类的生活环境。单机时代,《侠客英雄传》中的玩家有机会以一己之力惩恶锄奸、拯救黎民,并感动得热泪盈眶;玩《仙剑奇侠传》时,玩家领略李逍遥的侠骨柔情,成为名满天下的大豪杰;玩《沙丘魔堡》《魔兽世界》时,就会在那个幻想国度中小心翼翼地去努力适应陌生的环境,同时与计算机进行较量。网络游戏是伴随着虚拟现实和网络技术的发展而发展的,它使每个人都有可能进入并建造自己的梦工厂。欧美的战争题材,像《红色警戒》《帝国时代》《三角洲部队》《无尽的任务》等游戏中的角色,肩负着人类的幸福与安全重任,他们为了达到这一目标而协同作战,既有个人英雄主义的想象性满足,又有集体团队精神的补偿性满足。台湾和大陆

本土游戏则偏好角色扮演类的“游侠”游戏,玩家在游戏中学习武功秘籍,为江湖除暴安良,还有必不可少的儿女情长,如《仙剑奇侠传》,以及根据金庸武侠小说改编的《笑傲江湖》《金庸群侠传》等游戏。数字游戏艺术在新的境界上还原了游戏的本源——人与人的互动,把对人们个体生活的虚拟归根结底到对社会生活的虚拟中来。游戏者不再是执行游戏程序,而是在创造着游戏生活——没有存档重来的机会、没有明确预知的结局、每一个选择都将成为永远的历史、每一个人都影响着他人、每一个人都被他人影响着。数字游戏艺术使人跨越时空,纵游古今,在娱乐的同时享受科技发展带给我们的独特沉浸体验。

数字游戏艺术给游戏者带来审美愉悦。赫伊津哈给游戏下了这样的定义:“游戏是在特定的时间和空间中展开的活动,游戏呈现明显的秩序,遵循广泛接受的规则,没有时势的必需和物质的功利。游戏的情绪是欢天喜地、热情高涨的,随情景而定,或神圣,或喜庆。兴奋和紧张的情绪伴随着手舞足蹈的动作,欢声笑语、心旷神怡随之而起。”<sup>[1]</sup>可见,游戏具有审美愉悦功能。游戏时空为游戏者创造的虚拟世界建立起一种超主客体的关系,为游戏者建立一种再社会化或重新社会化的梦想。

数字游戏艺术使游戏者获得审美超越。席勒把游戏上升到审美的高度,他认为人性的完美和人的自由同游戏密切相关,“只有当人是完全意义上的人,人才游戏;只有当人游戏时,他才完全是人。”<sup>[2]</sup>数字游戏艺术是对生活的模仿,更是对生活的理想化,是对现实的提炼、夸张、集中、浓缩和超越。它表达游戏者的生活态度、检验游戏者的技能和心理素质。游戏者在游戏中矫正自身的缺点,在无意识中寻找和发现另一个自我,发掘、培养自身潜能,

收稿日期:2011-08-03

作者简介:柴秋霞,女,上海大学数码艺术学院副教授,博士,硕士研究生导师,研究方向:数字媒体艺术设计及理论研究。

基金项目:本文为2011年度上海教育委员会科研创新项目“新媒体艺术沉浸性取向研究”(项目编号:11YS35)阶段性研究成果。

也促使他们重新思考如何对待成功与失败、如何处理生活与游戏的关系,认清“规则”与“自由”的辩证互动关系。数字游戏作为作品的存在,形成了一个与既定现实相对的作品的现实,具有超越的意味。数字游戏艺术“升华、打破可怕的日常生活秩序——展现某种更高尚的、更深刻的、也许更真实、更美好的东西:满足平常工作中和娱乐中无法满足的需要”,游戏使人们获得超越现实生活、超越自我的力量,使游戏者摆脱生活中实际利益的束缚,“彻底洞察世界,然后将视野移离现实”,对现实的直接反应被审美享受所代替<sup>[3]</sup>。在这个意义上,数字游戏本身是幸福的极致。游戏意境超越了生活的失意,使主体在各种意象的体会中,以超越的姿态观物观己,求返内心,获得解脱。因此,数字游戏成为现代人的艺术审美活动最充足的理由和最有力的证据。

数字游戏艺术“是我们所见的最丰富的文化类型”,并“以一种传统大众媒介如戏剧、电影、电视、小说所不可能的方式,把媒介的审美性与社会性相结合”<sup>[4]</sup>。数字游戏艺术已经具备了信息时代新艺术的雏形,艺术欣赏活动看起来也可以随时随地进行,但事实上,审美性存在于艺术的深层效果中。数字游戏的艺术审美体验在于其中所提供的独特的叙事风格、交互式的情感体验以及沉浸式虚拟体验。

### 一、独特的叙事风格

叙事是游戏设计结构中的直观层面,通过叙事,使系统和规则在用户行为和体验的层面得到落实和实施。“叙事”既是虚拟体验设计方法的重要的切入点和设计的直观对象,也是设计过程和评价的重要方法。认知科学家罗杰·尚克(Roger C.Schank)指出“人类生来就理解故事,而不是逻辑”<sup>[5]</sup>。相对于宏观的系统和微观的规则,叙事更容易被人所理解、也更具有感性的力量。把人的行为嵌入一定的叙事框架中,是获得具有吸引力的体验设计的一个重要方法。

由于数字游戏艺术的载体不再是传统艺术的物质性符号,而是非物质性的字节——比特(bit)。它超越了现实物质时空的限制,为游戏者与游戏之间的自由交流提供了可能。保罗认为:数码媒体的另一个显著特性是可定制性,即可以根据单一用户的需要加以调整。这一特性也可为数字游戏艺术的叙事所利用。

从游戏时空方面来讲,游戏创作者提供给游戏者的只是一个大的环境和背景,或者说是一个特定的充满幻想的虚拟世界。游戏创作者可以根据不同的对象要求开发出不同的游戏程序。数字游戏虚拟

的空间不仅可以让你摆脱时空的限制、人际关系的限制,而且还让你用新的性格与个性去演绎游戏人生。游戏者可以跟随游戏创作者设定的固定游戏程序或结局,也可以不选择这些程序或结局,而是自己选择难度、技巧、游戏规则,以自己特有的方式玩出另一种不同的过程或结局。游戏会因为游戏者选择的不同而呈现出不同的情节过程和结局,即便游戏者点击相同的链接,也有可能由于随机出现的链接路径的不同而导致不同的故事情节和结局。这些有很大的主动性,相应地也就有很大的自由创造的空间。

从艺术效果上讲,数字游戏艺术也有着自身独特的叙述风格和特色。数字虚拟技术使我们虚幻的世界逼真地再现于显示器上。游戏的背景无比生动,从如同日常生活那样平凡而真实,到虚幻神奇而无所不包,甚至具备独立的逻辑结构、独一无二的生态和历史发展。在这样的背景下,故事的主角们在我们面前成长,展现他们富于幻想性的一面。

数字游戏艺术已并非只是娱乐,其精神内涵在于它代表着人类感性的解放与追求自由的情怀。“游戏给不完美的世界和生活带来一种暂时的、有局限的完美”<sup>[11]</sup><sup>[12]</sup>。在纷繁忙碌的现实生活面前,人们如若能有一份游戏的情怀,就是选择了一种放松、愉悦、沉醉的生活方式。例如,2008年11月,上海五分钟网络科技有限公司开发的社交网络游戏《开心农场》推出后,迅速风靡中国大陆、台湾、香港及全球其他地区,吸引了数千万玩家,成为全球范围内最受欢迎的社交游戏之一。“五分钟”公司希望通过丰富多彩的“社交游戏”,让人们利用学习、工作和生活中的一个个“五分钟”,和亲朋好友保持互动,一起体验游戏的乐趣。《开心农场》的成功归结为以下几个方面:首先是准确的受众定位,“五分钟”公司从受众的需求着眼,准确地把握受众的生活规律。由于这款游戏最大的潜在受众是都市里工作学习忙碌的白领和学生,他们有许多闲暇的休息片段。因此,采用较短的游戏时间,让游戏者可以充分抓住既有的多个生活工作学习闲暇片段,释放压力、舒缓心情。其次是大众化的主题,以往的网络游戏多以武侠、战争为题材,具有很强的竞技性,虽然很受一些青少年受众的青睐,但损失了一些年龄较大的受众和女性受众,这在很大程度上限制了游戏的受众范围。而《开心农场》以都市人向往的田园生活作为主题,抓住了广大的游戏受众,扩大了受众范围。再次,“和认识的人一起玩游戏”是这款游戏的另一个重要的特色。传统的网络游戏寻找同时在线的陌生人玩,而以《开心农场》为代表的社交游戏,则适合玩家通过社交网络

Paul, Christiane. Digital Art[M]. New York: Thames & Hunson(World of Art).2003.p.68.

和自己的“真实好友”一起互动，一起体验游戏的乐趣。《开心农场》借助社交网站这一独特的平台，在游戏中进入好友的农场通过善意的劳动或恶作剧式偷菜的形式形成网络世界与现实世界双向有效地互动。这种独特的叙事方式使得这种互动在网络世界和现实世界之间呈现双倍的沟通。

目前，人类的一切活动几乎都被自觉不自觉地尝试用计算机来协助完成，在计算机系统里，虚拟的环境将现实生活中难以把握的现象量化、数字化、透明化，让人们从容地生活在两个互动的世界里。数字游戏艺术独特的叙事风格给我们带来的新的游戏叙事空间，开阔了我们的视野，丰富了我们的心理体验，缩短了我们与陌生领域的距离，满足了我们探索的欲望。游戏的题材、游戏规则及其主要内容的更新、变换，往往意味着游戏者审美趣味的转移，甚或可以从中看出游戏者对未来的构想、对自由广阔的自我实现空间的渴望。当下盛行的数字游戏艺术在虚拟的时空下为游戏者提供了量化的智力锻炼，考察游戏者的观察力，训练游戏者的判断力、敏捷性和手眼协调性。数字游戏艺术不仅可以满足游戏者的身份假想、剩余精力的发泄和欲望的转移，而且还可以暂时帮助游戏者摆脱现实人生永恒不变的缺失与匮乏，数字游戏艺术的独特叙事方式给游戏者带来了愉悦，游戏者在愉悦的消遣过程中获得了精神的满足与超越。

## 二、交互式的情感体验

交互是数字虚拟对象区别于其他事物的主要特征所在，是人和虚拟事物交往的直观的行为反映。交互的目标是要达到一种自然、和谐的交流方式。交互的自然性主要依靠交互方式的创新，而和谐强调的是流畅的软件导航和交互的细节设计，引导用户更好地理解 and 探索虚拟时空。交互技术将我们对图像的理解转变为一个基于时间框架的多感官交互空间。在这样的虚拟空间中，时间和空间的变数可以被随意修正，观众可以随意地改变自己与空间的关系。而与此同时，虚拟环境也会与人产生互动，观众还可以在某种程度内调整他们所发现的环境。

艺术从本质上讲是一种观念、思维和情感交流的活动。一般来讲，传统艺术的思维是一种因果式的思维，它通常假定观众对作品的观感并试图通过作品直接传达创作者的思想观念。这种静态、永恒、固定和超越时空的特征代表了传统艺术的思维模式。20 世纪的现代艺术虽然扩大了艺术表现的媒介，甚至包括如观念、行为、表演、现成品和电子媒介等都可以成为艺术表达的对象，但总体上仍然没有突破传统艺术的思维框架。而交互艺术的出现则开

启了艺术表现的新天地。交互艺术认为人们在艺术作品观赏中所扮演的角色是多重的、可变的，并把参观者看成作品不可或缺的一部分，强调观众的积极性和能动性，它要求参观者参与到作品中来并通过这种互动使作品本身发生可逆或不可逆的变化，从而产生实时的、可变的艺术效果，作品逐渐用它们的过程特性来定义，即强调他们的未完成性和开放性，并把艺术回归到交互的社会关系中来，这种动态的交互也就是作品生命力所在。数字游戏艺术是以游戏者为主导的游戏者与游戏之间的双向情感交流。数字游戏程序是通过二进制代码编创而成的，这些程序符号只是游戏者之间双向的、平等的交流的媒介，没有主动与被动的区分。游戏创作者也并非传统意义上的艺术家或设计师，他们提供的仅仅是一个个由数字图形、图像、音乐、文字、语言、程序等元素组成的数据库，游戏者才是游戏的真正创作者和执行者，同时也是艺术的观赏者，游戏者之间互为艺术的创作者与欣赏者。这一特征在大型网络游戏中体现得尤为显著。

游戏者与游戏的沟通是通过“界面”进行的，游戏的“界面”不只是制造隔离现实世界与虚拟世界的帷幕，而且也提供了通向虚拟世界的隐秘之门。游戏依据游戏者的操纵回应并弥合游戏者的主体想象，实现游戏者与游戏之间的合模式对接。主体发出的指令迅速产生效果，而不必像我们在现实生活中那样为自我确证而必须付出并非一直有用的努力、无尽的等待而备受煎熬。游戏的行动赋予游戏者以成功的操纵感，让游戏者感觉自己能够拥有真正的自由意志。游戏者和游戏形成的“交互主体”能够创作一个充满魔力的虚拟世界。自然用户交互界面的一个成功案例是任天堂的 Wii 游戏机系列产品，它的人机界面是对传统游戏机设计的一大突破，任天堂的 Wii Remote 游戏手柄中内置了蓝牙装置、红外感应器。振动装置、小型扬声器以及三轴加速度传感器，能够提供更多自然的、富有趣味的游戏体验，交互过程不再是千篇一律的按键方式，而是代之以手臂动作、身体姿势(如 Wii Fit)等更为自然直观的交互方式，Wii Fit 是 Wii 游戏机延伸的健身产品，游戏者可以站在附带的专用平衡板上，进行 40 多种不同形式的锻炼，比如保持平衡的小动作、有氧体操等。此外，它还能追踪游戏者的身体质量指数(身体相对体重与身体总脂肪量的关联性指标)，推动了家庭健身运动的热潮。不仅如此，这种新的游戏方式鼓励多人共同游戏，从而为朋友之间以及家庭成员之间的情感互动创造了条件。人机界面与数字媒体艺术的汇聚臻于圆融，便成为“艺术界面”或“界面艺术”。这类作品具备高度的创造性和特殊的寓意，因此是艺术的；同时又符合人

张烈. 虚拟体验设计的结构层面分析.[J]. 装饰. 2009(11)

机工程学的要义,或者为用户参与创造提供了特殊的便利,或者允许用户进行新形式的交互,因此是界面的。某些作品甚至能够感知用户的存在,并针对其运动或行为起反应。虚拟现实中的界面对数字游戏艺术作品以及人机交互的感知而言都有着非常关键的作用。观众正是通过“界面”这种人与机器进行交流的连接点进入完全由艺术家所营造的虚拟世界,并按照一定的操作规则和程序,使虚拟世界与人的感官得以相遇。

数字游戏艺术是一个开放性的动态结构。数字游戏以极其逼真的现场感、真实感的精致画面创制了美轮美奂的视听奇观,互动式的设置使游戏者获取了置身其中的参与感,激发游戏者的身份想象并将这种想象投射到游戏过程中。数字游戏仿佛铺设了一条甬道,连接着现实生活的缺失匮乏与虚拟世界的充盈丰富,游戏者在其间自行穿梭,从中实现欲望的转移、权力的掌握和意义的获取。游戏者在闯关成功时都会有一种成就感,这种成就感就在于游戏本身就是一个开放性的动态的艺术结构,作品的创作已经不再是游戏开发者的个人专利,每一个参与的游戏者都经历了作品的设计、创作以及完成过程,这在以往的艺术中是无法实现的,也正是数字游戏艺术的魅力所在。在数字游戏的审美时空下,“游戏的审美”是从疏离传统审美习惯的角度来体验别样的自由。游戏者审美能力的创造与释放、游戏意义的消解与重建都遵循着简单而纯粹的美学规则。

### 三、沉浸式的虚拟体验

数字游戏艺术具有创造空幻世界的能力,不仅可以再现现实世界,而且以幻想补充现实世界,以虚构唤起完全真实的身心体验,从而弥补人们生活经验的局限性能力。传统艺术中虚构的想象,人的感觉器官是无法直接体验的,而数字游戏艺术则将虚构上升到了虚拟现实的高度,将想象的内容形象化为人可以直接握的与现实生活中感知到的对象没有差别的感性事物。游戏者在游戏中就进入一种亲历亲为的体验状态,有一种“亲历感”。很多数字游戏,像《传奇》《热血三国》《醉逍遥》等,不仅形式上富于美感,而且内容上充满智慧,比如以三国为背景的网络即时战略游戏《热血三国》,不仅仅拥有精美的画面,而且还有庞大的战略系统,游戏者在游戏中扮演一名乱世中崛起的将领,逐步建设城池,发展建筑,提升科技,招募军队,并开

拓新的城池,将历史故事转换成激动人心的游戏历险,使游戏者在有趣的操作过程中对历史有了更深刻的认识。

近年来,数字游戏艺术与虚拟现实的发展推动了有关沉浸体验的研究。游戏专家欧内斯特·亚当斯(Ernest Adams)将游戏的沉浸体验区分为以下三类:一是战术性沉浸(tactical immersion),重在技能,玩家在成功操作时可以体验到;二是战略性沉浸(strategic immersion),重在智力,玩家做出正确选择时可以体验到;三是叙事性沉浸(narrative immersion),玩家神入于故事时可以体验到,亦见于读书、看电影等场合。斯塔·比约克(Staffan Bjork)与尤西·霍洛帕尼(Jussi Holopainen)区分出运动沉浸、认知沉浸、情感沉浸、空间沉浸、心理沉浸。前三项与亚当斯的分法相当,第四项是指玩家感到仿真世界在知觉上可信时体验到的,第五项是玩家在将游戏与现实生活混为一体时体验到的。

约翰·赫伊津哈发现,游戏最重要的特征之一就是它在时空上与日常生活的脱离。一个封闭的空间有明显的标记,既可能是物质的标记,也可能是想象中的标记,这个封闭空间和日常生活和环境隔离开来。游戏在这个空间之内进行,规则在这个空间之内适用。数字游戏构建的是虚幻时空,在虚幻中表达对生活的情感和认识。虽然是虚幻时空,但是其中的审美感受、审美超越却是真实而实在的。有时候它能产生强烈的震撼力,使游戏者在审美上达到质的飞跃。游戏是对生活的超越,有着强烈的审美体验。在这个虚拟空间里,你可以选择或创建一个自己的3D虚拟形象和社会角色;和一群充满创意的居民在这个空间里自由的娱乐、创造和交流,在自己拥有的土地上创建家园、建筑物和商业、娱乐场所;还可以将现实世界乃至现实世界无法实现的商业模式和形态在这里尝试、拓展、开创全新的商机。这个虚拟世界中的经济行为将由系统提供的交易体系来支撑,居民不但能共享创造的乐趣,也能实现创造的商业利益。在这里,只要你拥有一个可以与虚拟空间连接的媒介,就等于拥有了另一个生命。在这里你能享受你自己所设计环境的乐趣,设计和创建梦想中的生活。最主要的是,在这里人们彼此相遇不受物理空间的约束。尽管虚拟空间不可能给出关于生存环境问题的最终答案,但是它给予了我们去探测和沟通不同的手段和更多的机会。

在数字游戏艺术中沉浸是人们被置入精心设计

黄鸣奋. 新媒体与西方数码艺术理论[M]. 上海: 学林出版社, 2009: 195.

徐放鸣等: 审美文化新视野[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2008: 121.

Adams, Ernest. Postmodernism and the Three Types of Immersion[EB/OL]. [http://www.gamasutra.com/features/20040709/ad.%20ams\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20040709/ad.%20ams_01.shtml).

Bjork, Staffan, Jussi Holopainen. Patterns In Game Design [M]. Boston, USA: Charles River edia, 2004, p. 423.

[荷兰] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 何道宽译, 广州: 花城出版社, 2007: 20.

的虚拟空间时产生的审美愉悦体验。虚拟现实的音像和传感系统能够使使用者产生浸没于虚拟世界中的幻觉,即“虚拟现实意味着在一个虚拟环境中的感官沉浸”。<sup>[6]</sup>数字游戏艺术中的沉浸体验是通过计算机设计创作的虚拟空间,将现实幻想中的世界编制到计算机中去产生逼真的虚拟世界,通过用户的视觉、听觉、味觉、嗅觉、力觉和触觉等感官的直观感受让用户沉醉其中。在数字游戏艺术中沉浸体验是审美必不可少的前提,没有了沉浸体验,游戏者就不能如临其境、如闻其声、如见其人,就没有了情感体验,也就不可能产生美的感受。在数字游戏艺术中,由于多媒体技术全方位地诉诸游戏者的所有感觉器官,游戏者获得了综合性的多感官的身心体验,不由自主地陶醉其中,从而消弭了游戏者与游戏的心理距离。游戏者也因此摆脱了各种限制而获得了自由,这种自由的幻觉又因多媒体技术而使游戏者获得比现实还要“真实”的感觉。

### 结 论

数字游戏艺术精心地设计营造了一个美妙的虚拟幻想世界,不仅形式上给人美的享受,同时还以互动体验的方式愉悦人们的身心,启迪人们的智慧,在拓展人们的能力和潜能方面得到了较大的发展。数字游戏艺术有虚构的力量和拟人化的力量,

是一种能动的活动,本身体现出一种对幻想世界的执著,使人们沉浸其中,摆脱现实生活的束缚和限制,陶醉在一种“暂时的、有局限的完美中”。游戏者对数字游戏艺术的痴迷体现出他们心灵的解放和对美的追寻,体现出他们和谐的心境和自由自适的情怀。数字游戏艺术的技术和表现方式无疑还会发生难以想象的变化,但是,超越了游戏境界的人与人的交互性沉浸体验,必将是数字游戏艺术永恒的魅力所在。

### 参考文献:

- [1][荷兰]约翰·赫伊津哈.游戏的人[M].何道宽译,广州:花城出版社,2007:史丹纳序.
- [2][德]席勒.审美教育书简[M].冯承植,译.北京:北京大学出版社,1984:90.
- [3][德]马尔库塞.作为现实形式的艺术[M].王治河译.北京:北京大学出版社,1991:117-132.
- [4][美]丹尼尔·平克.全新思维[M].林娜译.北京:北京师范大学出版社,2007:79.
- [5][荷兰]约翰·赫伊津哈.游戏的人[M].何道宽译,广州:花城出版社,2007:12.
- [6][美]迈克尔·海姆著.从界面到网络空间[M].金吾伦,刘钢译.上海:上海科技教育出版社,2002:111-119.

(责任编辑:杨身源)

汪代明.论电子游戏艺术的特征[J].文艺争鸣 2006(3):131-132.