

# 电子游戏作为新艺术形式的可能性

王宇哲

(北京大学 化学与分子工程学院 北京 100871)

视频电子游戏 (video game) 无疑是当下最具代表性的时代符号之一。随着计算机图形学的迅猛发展和电子产品性能的快速提升,曾经制作粗糙、风格单一的电子游戏如今已经成为一种主流的娱乐方式,在世界范围内具有广泛的影响力。2014年,波兰游戏工作室 CD Projekt Red 制作的游戏《巫师2: 国王刺客》(*The Witcher 2: Assassins of Kings*) 被波兰政府作为国礼赠与时任美国总统奥巴马,与肖邦、托卡尔丘克、基耶斯洛夫斯基等一同被视为波兰文化的代表,电子游戏俨然已经成为与音乐、文学、电影等并举的第九艺术。但在艺术哲学视域下,对于电子游戏是否可以形成一种新的艺术形式的问题始终存在争议。本文试图就该问题进行具体分析与讨论,对电子游戏作为一种新的艺术形式的可能性加以论证。本文认为,电子游戏符合艺术的一般定义,并且具有其他各种艺术形式所不具备的全新特性,因此电子游戏可以成为一种新的艺术形式,下面将对此展开具体论述。

## 一、引言与说明

电子游戏是否可能形成一种新的艺术形式?要对上述问题作出回答,我们首先需要明确问题的语境和讨论的大致方向。具体而言,在定义上,什么是电子游戏?在判定标准方面,怎样才能认定一项活动为一种新的艺术形式?就本文的论证目标而言,我们希望加以讨论的问题的实质是什么?在论证开始前,有必要对这些问题进行说明,以廓清讨论的话题、范围和目标。

首先,本文讨论的对象是一般意义上的电子游戏,不包括所谓的电子游戏艺术 (videogame art),也即本文讨论的电子游戏必须具有基本的游戏性。电子游戏艺术是现代艺术家以电子游戏作为素材或灵感来源创作出的艺术作品,尽管这些作品在制作过程中可能采用了与电子游戏相类似的技术手段,但它们并不是一般意义上提供给大众的电子游戏。例如,机器电影 (machinima) 借助现有的游戏引擎或虚拟世界进行电影叙事,显然与电子游戏有着密切的关系 (Tavinor, 2009);但考虑到其归根结底只是一种电影拍摄的新方式,并不具有基本的游戏性,所以并不在本文讨论的范畴之内。本文把视线聚焦于一般的电子游戏上,尽可能避开电子游戏与其他成熟艺术形式有争议的交界地带。

其次,本文无意证明“所有电子游戏都是艺术”或“任何发展阶段的电子游戏都足以成为艺术”,也即本文讨论的既不是一个事实判断,也不是一个全称命题。不妨以文学这一传统的艺术形式为例,一方面,虽然书商粗制滥造的、很难称得上是艺术作品的小说也会堂而皇之地摆上书店的货架,在绝对数量上或许甚至多于严格意义上的文学作品,但这毫无疑问并不妨碍文学成为一种独立的艺术形式;另一方面,虽然人类最初使用文字纪事的实践活动很难称得上艺术创作,但随着时间的推移,文学在形式上日臻完善圆熟,逐渐被纳入艺术的范畴。类似地,本文并不否认相当一部分电子游戏完全没有理由被归类为艺术作品,且在电子游戏诞生初期相当长时间内或许并无能够称得上艺术作品的电子游戏,但这样的事实并不影响本文的论证效力。本文试图基于电子游戏的发展现状,在艺术哲学视域下最大限度地发掘其作为一种新艺术形式的可能性,而不是基于实证主义研究,对当下电子游戏的生态及未来发展趋势作出评估。

第三,本文认为“电子游戏制作过程中有其他传统艺术形式的参与”并不能论证“电子游

戏是一种艺术形式”，也即前者与后者不存在逻辑上的因果联系。诚然，美术层面的游戏布景设计、音乐层面的背景音乐创作、文学层面的游戏剧情编排等均是电子游戏的艺术性极其重要的来源，但电子游戏制作过程中有这些传统艺术形式的参与并不能论证电子游戏本身能够成为一种艺术形式，正如在制造汽车时也同样需要设计师综合考量配色、外形轮廓等因素，设计出具有美学意味的外观样式，但汽车生产显然并不能称得上一种艺术形式。因此，在论及电子游戏与艺术的关系时，本文所关注的重点不在于电子游戏中如何巧妙植入了传统艺术形式的要素，例如游戏的配乐如何出色或游戏中出现的文本如何具有文学价值，而在于电子游戏这种形式本身在相对更具整体性、更形而上的意义上如何能够成为艺术。进一步地，本文认为讨论电子游戏能否成为一种新的艺术形式的实质是讨论电子游戏在形式上是否具有迥异于先前的艺术形式的美学特征，正如电影能通过蒙太奇塑造其所表现的真实、超越现实而成为艺术 (Eisenstein, 1988)，或是摄影能通过镜头摆脱我们对于客体的习惯看法与偏见、揭示世界更加真实的样貌 (Bazin, 1967)。

最后，考虑到“艺术”一词在当下被用在极为宽泛的语境之中，例如足球运动中齐达内优雅的踢球风格被球迷称作艺术，绝妙的烹饪技法被称作艺术，甚至简洁而深刻的数学证明也被称作艺术，遑论大量现代艺术作品的出现，本文在某种意义上试图论证电子游戏即使在较严格的标准下进行评判也无愧于一种艺术，正如文学、音乐、电影等没有争议的艺术形式一样。本文试图就以下两个方面展开论证：其一，电子游戏是一种艺术形式，也即电子游戏符合艺术的一般定义；其二，电子游戏是一种新的艺术形式，也即电子游戏具有其他各种艺术形式所不具备的全新特性。

## 二、电子游戏作为艺术

### 1. 定义与标准：何谓艺术

电子游戏是否可以成为一种艺术？对上述问题的讨论涉及艺术的定义或判断标准。艺术的定义在当代哲学中存在大量争议，甚至艺术能否被定义也没有一个学界公认的答案。考虑到艺术现象的多样化和不同艺术形式之间的巨大差异，当我们试图为艺术下一个定义时，实际上不可能找到个别必要条件和共同充分条件 (Dean, 2003)，也即“只要满足某个条件，某物就是艺术”或“一切艺术都具有必然某种特点”的论断都是不切实际的。从马塞尔·杜尚 (Marcel Duchamp) 的作品 *Fountain* 到约翰·凯奇 (John Cage) 的 *4'33''*，大量现代艺术作品的出现使得艺术的概念很难进行断言式的定义。

基于此，本文使用艺术的集群理论 (the cluster theory of art) 对艺术的概念进行限定，并为电子游戏作为艺术的合理性加以辩护。艺术的集群理论源于维特根斯坦的论断 (Wittgenstein, 1968)：很多概念并不是通过规定符合定义的事物必须满足的一系列充分条件和必要条件来发挥作用，而是通过给出一些模糊的标准，观察该事物是否以某种方式满足其中的部分内容，或是否与已知满足定义的事物有着某种程度的“家族相似性” (family resemblances)。因此，在我们判断某个事物是否是艺术品时，可以给出一系列与艺术品有关的属性，这些属性均并非艺术品的必要条件，但共同满足这些条件的事物毫无疑问地可被归为艺术品，而满足其中一部分特定条件足以使得某事物成为艺术品。例如，贝里斯·高特 (Berys Gaut) 认为艺术作品的重要属性包括：(1) 具有积极的美学属性；(2) 具有情感表现力；(3) 在智力上具有挑战性，即对公认的观点或思维模式提出质疑；(4) 在形式上具有复杂性和连贯性；(5) 能够传达复杂含义；(6) 展现个人观点；(7) 具有创造性和想象力；(8) 是高度技巧性的产物；(9) 属于已有的艺术形式；(10)

是有意的艺术实践活动的产物 (Gaut, 2000)。本文采纳了高特给出的艺术品的重要属性, 以此为基础对电子游戏进行审视, 试图论证电子游戏可以具备以上关键的属性, 并且毫不逊色于文学、音乐、电影等传统的艺术形式。限于篇幅, 本文将从美学属性、情感表现力、内涵丰富度三个方面对电子游戏的特性加以说明。

## 2. 美学属性：游戏世界的交互式审美探索

电子游戏能够构建起具有丰富细节和强烈审美意味的虚拟世界, 游戏玩家与游戏世界的交互式审美探索使得电子游戏具有毋庸置疑的美学属性。虽然早期的电子游戏受限于软硬件条件, 其构建的游戏世界或许不具备足够的代入感和审美趣味, 但随着游戏制作技术的迅猛发展, 营造美不胜收的大型开放世界已经在很多游戏中成为可能。例如, Ubisoft 在2017年发行的《刺客信条：起源》(*Assassins Creed: Origins*) 中忠实地还原了托勒密埃及的风土人情 (图1), 画面与现实世界相比几乎能够以假乱真; 玩家能够在游戏中切身体验在埃及的广袤沙漠中纵马、作为角斗士参与竞技、从不同角度欣赏吉萨大金字塔和哈特谢普苏特神庙等著名建筑, 带来强烈的视觉冲击和丰富的审美体验。



图1 《刺客信条：起源》游戏截图

电子游戏在美学属性方面具有下列值得注意的特点。第一, 游戏世界取材于现实但又超越现实本身, 创造了一个比现实世界更具美学意味的游戏世界, 这正是很多传统艺术形式的重要特点。即使是上文所述的以还原现实著称的《刺客信条：起源》, 设计师在制作过程中也综合考量了色彩、光影的和谐, 尽可能增加其所营造环境的美学意味。正如文学家挫万象于笔端, 创作出取材现实而又高于现实的文学作品, 或是画家师法自然、“搜尽奇峰打草稿”, 绘制比单纯的自然景观更具美感的画作, 电子游戏同样基于现实世界进行大刀阔斧的改造, 形成的艺术化的游戏世界常常具有独特的美学表现力。第二, 游戏世界具有丰富的可互动细节, 极大提升了沉浸感, 能够带来多视角、立体化的审美体验。一方面, 电子游戏相比其他各种艺术形式具有前所未有的丰富细节, 这些细节埋藏在游戏世界中等待玩家的发掘与探索, 拓展了审美体验的层次感和丰富度; 另一方面, 玩家操纵游戏人物在游戏世界中进行探索, 可以从不同视角自由地观察游戏世界, 并与游戏世界中的大量细节进行互动, 这进一步加强了游戏世界中各种审美元素的冲击力, 带来更具沉浸感的美学体验。



### 3. 情感表现力：第一人称的情感体验

艺术家的情感表达与观众的情感体验被一些学者认为是艺术作品最重要的特点之一 (Tavinor, 2009)，而玩电子游戏完全可以成为情感集中体验的过程，电子游戏也无可争议地能够作为复杂情感的载体。不同于传统的艺术形式，电子游戏玩家真正打破了情感体验的隔膜，以第一人称亲身经历不同的情感叙事，这使得电子游戏相比其他艺术形式能够表现更加丰富、更加细腻也更具冲击力的情感，带来前所未有的情感体验。具体而言，在阅读文学作品时，各个人物的举动与命运完全由作家决定，我们在与书中的人物发生共情的同时，一般会清楚地意识到书外的自我的存在，用从外部指向书中世界的视线、以上帝视角观察故事走向与人物处境；类似地，在观看电影的过程中，我们的视线被摄像机镜头所固定，很难完全营造出身临其境、自己与电影中的人物融为一体的体验。但在许多大型开放世界电子游戏中，一方面，玩家的视线和行动都有着极高的自由度，完全可以自由地探索广大的开放世界；另一方面，玩家通过自己的操作参与剧情的发展、作出的抉择可能影响后续的剧情发展。上述特点使得玩家能够很大程度上把自己代入游戏角色，游戏世界中以第一人称参与情感体验的自我代替了现实世界中以第三人称观照情感叙事的自我，前所未有地使得所谓的“打破第四堵墙”成为现实。



图2 《荒野大镖客：救赎2》游戏截图

RockStar Games的《荒野大镖客：救赎2》(Red Dead Redemption 2)是具有强烈情感表现力的电子游戏的典型范例，该游戏以19世纪末的美国为背景，玩家在游戏中操纵作为匪帮成员的亚瑟·摩根 (Arthur Morgan) 逃脱政府力量和其他帮派的追捕，逐渐认识到美国西部时代慢慢终结的现实，最终与帮派决裂、在死前实现了灵魂的救赎。下面对该游戏的强大情感表现力的来源作一简要分析，以论证电子游戏在情感表达方面的强大潜力。其一，游戏丰富的细节和极具沉浸感的开放世界 (图2) 使得玩家前所未有地代入角色之中。不妨与传统的艺术形式加以对比，在阅读美国西部小说时，我们从字里行间提取关于人物和周边环境的有限信息，再在脑海中构建起模糊的书中世界；在观看莱昂内的西部电影时，虽然摄像机镜头提供了视觉化的环境呈现，但一部电影片长通常只有数个小时，观众与影片中人物的共情有限。而在游戏中，即使讲述的是与小说、与电影类似的西部故事，但玩家一方面能自由移动镜头、与栩栩如生的西部世界互动，另一方面可以长达近百小时地沉浸在游戏世界中，时长远超题材相似的小说或电影，

这使得玩家的自我与所操纵的角色深度融合，能够相当程度上打破表现媒介对情感传达带来的阻滞，使得艺术家传达更为强烈、更为微妙的情感成为可能。其二，游戏为玩家带来作出选择的主动权，玩家的选择能够影响情节的走向，极强的交互性使得情感体验更具冲击力。在《荒野大镖客：救赎2》中，玩家在游戏的关键节点的不同选择会直接影响主角亚瑟的命运走向，而玩家在游戏过程中的善行或恶行也会使得游戏中的人物以迥然不同的态度对待玩家，这使得玩家不再把游戏中主角的命运视为一场表演，而会无意识地认为主角的命运是玩家自己的一举一动亲手造成的，玩家与游戏中的人物实现了高度共情。因此，当亚瑟最终找寻到人生的意义，在最终的决斗后躺在山崖上，面对初升的太阳安详地最后一次吐息时，亚瑟的命运在玩家眼前历历浮现，让玩家潸然泪下、长久地怅然若失。通过上面的例子，我们可以直观体会到电子游戏在情感表达方面得天独厚的优势与尚待挖掘的巨大潜力。即使是同样的故事，电子游戏相比小说或电影也可以拥有更为强烈的情感表现力，具有更高的情感表达容量，并且能够在作品中埋藏更为复杂微妙的情感体验。

#### 4. 内涵丰富度：游戏性与深刻的哲学思考并存

电子游戏具有传达复杂的含义、体现艺术家的观点与深刻的哲学思考的能力，这与电子游戏的游戏性并不必然构成冲突；实际上，已经有大量的电子游戏在具有高度游戏性的同时传达了丰富而深刻的内涵，给玩家带来长久的震撼与思考。一个最典型的例子是11 bit studios在2014年发行的电子游戏《这是我的战争》(This War of Mine)，该游戏取材于1992年至1996年波黑战争中的萨拉热窝围城战役，玩家需要控制一组平民在战争中的城市柏格伦 (Pogoren) 生存下来；在游戏进行的过程中，玩家将不断面临大量两难境地：在操纵的角色缺衣少食、奄奄一息时，抢劫毫无还手之力的邻居夫妇的贮藏品能够让他们撑过下一个漫漫长夜、使当前这一局游戏能够继续，但邻居夫妇可能就因此死于饥馑和寒冷；在城市中面对强奸无辜女孩的士兵，如果玩家出手相助很可能导致角色死亡，但视而不见会让游戏角色深感愧疚、甚至可能在接下来几天内选择自杀。《这是我的战争》高度还原了战争中平民所面临的艰难处境，其背后是设计者对于反战的呼吁和对于人性的深刻思考。2020年，《这是我的战争》被纳入波兰教育部电子教材，帮助学生探讨道德、哲学与历史，这正是电子游戏可以具有深刻内涵的有力证据。



图3 《赛博朋克2077》游戏截图

同时，与文学、电影等传统艺术形式类似地，电子游戏所能探讨的主题跨度极大、丰富性极高，这使得电子游戏迥异于足球、烹饪等有时被我们冠名为“艺术”的活动，而更加接近传统艺术形式的范畴。当我们探讨足球背后的哲学，通常不会跳脱出“人类坚韧的意志、执行力与合作精神、超乎输赢之上的公平性与人性”等范围较为狭窄的主题；但电子游戏探讨的主题则极为丰富多样，从上文所述《这是我的战争》的反战呼吁与人性诘问，到《底特律：化身为人》(*Detroit: Become Human*) 对于仿生人是否具有自由意志、人性和人类的权利是否同样适用于非人个体的探讨，再到《赛博朋克2077》(*Cyberpunk 2077*) 对一个被跨国资本统治的、“高科技、低生活”的赛博朋克世界 (图3) 的预言和警醒，电子游戏完全有能力探讨复杂而深刻的哲学和社会学命题。因此，就内涵丰富度而言，电子游戏相比传统艺术形式毫不逊色，其游戏性与深刻的哲学思考并无矛盾。关于电子游戏的游戏性与艺术性是否矛盾的探讨将在本文第四部分加以展开，此处不再赘述。

## 5. 总结：电子游戏可以作为艺术

上文基于高特给出的艺术作品的重要属性，对电子游戏的美学属性、情感表现力和内涵丰富度加以论证，从而证明电子游戏与文学、电影等传统艺术形式类似，有着强烈的艺术属性。限于篇幅，本文将略去对于其他属性的说明，但这些属性中有多条都是显而易见、毋庸置疑的。综上，根据艺术的集群理论，我们可以确定地给出这样的论断：电子游戏符合艺术的一般特性，因而可以成为一种艺术形式。

## 三、电子游戏作为新的艺术

本文下面试图论证电子游戏可以成为一种全新的艺术形式，也即电子游戏具有此前各种艺术形式所不具备的全新特性。这一部分讨论的必要性在于，相当一部分采取了全新技术进行创作、以迥然不同的样态出现的艺术形式实质上只是此前的艺术形式的改良，并没有增加全新的艺术特性，例如 3D 彩色电影或许相比早期的 2D 黑白电影有着更强的表现力，也没有理由否认其作为艺术的合理性，但归根结底只是电影这种艺术形式的合理改良，很少有人认为 3D 电影是迥异于 2D 电影的全新艺术形式。同样地，学界对电子游戏或许存在这样的质疑：电子游戏无非是把电影变成了个人电脑屏幕里加长版的互动电影，因而无法称作一种新的艺术形式。本文试图对这一观点提出反驳，认为电子游戏的交互性是其区别于此前各种传统艺术形式的最显著特点，足以使得电子游戏成为全新的艺术形式。这种交互性不仅在电子游戏作为一种艺术形式的不同层面得以体现，更具有强烈的艺术本体论意义。

### 1. 电子游戏的强交互性：表层与深层

在论及电子游戏的交互性时，首先需要对所谓的交互性给出一个定义。本文采纳了高特给出的定义 (Gaut, 2008)：“如果一件作品由观众的行为部分决定其特征，则这件作品就具有交互性。”电子游戏的强交互性体现在两个层次，表层的强交互性在于其展示方式的可变性，深层的强交互性在于其叙事结构的多样性。

其一，作为交互式艺术作品的电子游戏与数码照片等非交互式静态作品在展示方式上具有显著的不同，前者在不同的交互下能够展现出一系列可变的状况 (Lopes, 2001)。例如，当玩家操纵游戏人物接触瀑布时，玩家就改变了水流的流向，使得水流因为人的举动而产生实时连续的变化；在许多电子游戏中，玩家的动作会导致周围的人物做出相应的举动，例如在城市中开枪会使得附近的平民四散奔逃、前去报警。由此可见，电子游戏所创设的虚拟环境是一个能够



与玩家发生大量互动的有机整体，玩家的举动会导致其身处的世界发生一定程度的改变，从而以不同的视角参与体验电子游戏。

其二，电子游戏的叙事通过强交互性得以塑造，形成了多样化的叙事结构。电子游戏的叙事由设计者和玩家共同完成，在很多电子游戏中，玩家可以在关键节点作出不同的决定、选择接受不同的任务、使得所操纵的人物具有完全不同的人格，玩家与电子游戏的互动带来不同叙事走向的可能性。电子游戏本身给予了玩家一定程度上的自由度，使得玩家深度参与到电子游戏的叙事之中，通过交互完成具体叙事走向的选择。这些叙事走向相互叠合，共同形成电子游戏的整体叙事结构。

进一步地，正如多米尼克·普雷斯顿 (Dominic Preston) 所指出的，电子游戏由彼此不同的多重呈现 (multiple displays) 组成，在玩家的互动下出现的每一种可能的呈现和其对应的美学特性都是作为艺术品的电子游戏的一种展示类型 (display type)，而这些展示类型共同构成了电子游戏的艺术性本质 (Preston, 2014)。不妨将电子游戏与电影加以对比，后者的展示类型是单一的，观众无法通过交互改变一部电影的呈现形式；而前者则面向不同玩家的不同游玩模式有着多样化的呈现，当我们将电子游戏的艺术属性加以评判时，需要把这些多样化的呈现全部纳入考量的范畴。由此可见，强交互性是电子游戏本身极其重要的特性，某种程度上可以认为是电子游戏作为一种艺术形式的底层逻辑。

## 2. 交互性背后的艺术本体论：双重本体结构

在艺术本体论视域下，电子游戏强交互性的背后体现出其作为一种艺术形式所具有独特的双重本体结构 (Moser *et al.*, 2015)。具体而言，作为艺术作品的电子游戏既具有属于作品本身的属性，又具有属于作品的实例 (instance) 的属性，前者由电子游戏本身的算法承担，而后者由玩家的交互带来。设计者在制作电子游戏的过程中，通过大量算法进行作品的构建，形成本体论意义上作品本身的属性。但此时的作品是不完全的，必须通过玩家参与交互将艺术作品“实例化”，叠合上可变的、属于作品的实例的属性，才能构成作品的完整结构。电子游戏所具有的双重本体结构是其区别于其他艺术形式的重要因素。当一部小说出版印发，或是一部电影公开上映，我们通常认为这些作品在本体论意义上已经是自足完整的艺术作品，每一个细节都在读者或观众面前展露无遗。然而电子游戏则不同于这些传统的艺术形式，只有经过玩家与之互动、将之实例化，其作为一件艺术作品在本体论意义上才宣告完整。换言之，对于电子游戏而言，玩家的交互在结构艺术作品的过程中起到了前所未有的至关重要的作用，这使得电子游戏在本体论意义上迥异于传统的艺术形式，当之无愧地应成为一种新的艺术形式。

## 3. 总结：电子游戏可以作为新的艺术

上文对电子游戏的强交互性进行了较为深入的分析，其交互性主要体现在展示方式的可变性和叙事结构的多样性两方面，而在本体论意义上是电子游戏独特的双重本体结构的体现。因此，电子游戏具有其他各种艺术形式所不具备的全新特性，可以成为一种新的艺术形式。

需要说明的是，交互性并不完全是电子游戏所独有的属性。例如，爵士乐即兴表演中也同样存在乐手与观众的互动，观众的反馈也会对乐手的演奏造成一定程度的影响 (Tavinor, 2011)。但正如本文第一部分所指出的，本文所探讨的问题的实质是某种艺术形式本身的美学特征，一般意义上的音乐表演与观众的交互通常十分有限，例如交响乐音乐会上观众并非影响演出走向的重要因素，而爵士乐现场即兴在某种程度上只是一个孤例。纵观所有的艺术形式，只有电子游戏具有普遍的交互性，并且把交互性置于至关重要的位置上，强交互性使得电子游戏成为一种全新的艺术形式。

## 四、可能的批评与辩护

对于“电子游戏可以成为一种新的艺术形式”的观点，学界存在多角度的批评。下文列举该观点可能面临的、具有代表性的批评，并试图对此作出辩护。

### 1. 游戏性与艺术性存在矛盾

电子游戏的游戏性是否对其艺术性造成了致命的减损？一部分批评家认为电子游戏不可能被归入艺术的范畴，因为艺术性与游戏性是全然不相容的。例如电影评论家罗格·伊伯特(Roger Ebert)认为“艺术和游戏的一个明显区别在于你可以‘赢得’游戏，因为游戏有规则、得分、目标和结果；但真正的艺术是无法‘赢得’的，你只能体验它们。”(Ebert, 2010) 上述观点具有相当程度的影响力。

本文认为，电子游戏的游戏性与艺术性之间并不存在严格意义上的矛盾。首先，“游戏性”是一个极为宽泛的概念，并非只有竞技类的电子游戏才具有游戏性。例如《塞尔达传说：旷野之息》(*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*)等很多电子游戏并不会给玩家设置具体的目标，而是允许玩家自由探索广大的开放世界，在这些电子游戏中同样并不存在“赢得游戏”的概念。实际上，随着电子游戏的发展，“游戏性”已经有着越来越丰富的呈现，早期游戏单纯的竞技-得分模式所占的比例正在逐年减小，更多的游戏强调为玩家营造沉浸式的体验、展现一个令人屏息的虚拟世界。其次，玩家在游戏中获得乐趣与游戏本身具有艺术性并无冲突。正如阅读大仲马的《三个火枪手》时，跌宕起伏的情节为我们带来的阅读快感并不影响我们对于其文学性的欣赏，我们在享受电子游戏的游戏性的同时也可以感知到其中蕴含的美学元素，艺术性与游戏性完全可以并存。因此，因为电子游戏的游戏性而否定其作为一种艺术形式的批评是缺乏依据的。

### 2. 电子游戏受众群体的狭窄体现其局限性

反对电子游戏作为一种新的艺术形式的另一种观点认为，电子游戏的受众群体较为狭窄，仅仅在当下年轻人中较为普及，这说明电子游戏无非与足球或烹饪类似，尽管或许特定群体能将其视为艺术，但归根结底有其天然的局限性。

本文认为，正如第一部分所论述的，当对电子游戏是否能够成为新的艺术形式时，不应通过实证主义的调查、凭借大众的认识和喜好武断地作出结论。在此基础上，我们可以对比发现电子游戏与足球、烹饪等在艺术属性上的根本不同。如本文第二部分所述，当我们利用高特给出的判断标准检视后两者时，大部分属性都无法得到满足，这与电子游戏的情况迥然不同。虽然目前电子游戏与足球、烹饪类似，受众群体相对较为狭窄，但这更多是因为电子游戏作为新兴的产物，在年轻人中有着更高的接受度，而非因为电子游戏仅对少数人而言才是艺术。摄影和电影在诞生初期也在少数人中流行，但其内禀的艺术性使得它们最终成为毋庸置疑的艺术形式。类似地，前文已经对电子游戏所蕴含的内禀艺术性进行了详尽的分析，有理由认为电子游戏的受众群体将逐渐扩大，最终被广泛认可为一种全新的艺术形式。

## 五、结论

对于“电子游戏是否可以成为一种新的艺术形式”的问题，本文给出了确定无疑的回答。一方面，当我们以艺术的集群理论审视电子游戏的特征，可以发现电子游戏具备美学属性、情感表现力、内涵丰富度等一系列关键的属性，完全可以与文学、音乐、电影等传统的艺术形式相提并论，因此电子游戏可以成为一种艺术形式。另一方面，本文注意到电子游戏的强交互性



在展示方式的可变性和叙事结构的多样性两方面的显著体现，而其背后是电子游戏独特的双重本体结构，因此电子游戏可以成为一种新的艺术形式。

不同时代有着全然不同的主导艺术形式。正如二十世纪的电影与摇滚乐引领了一个时代的艺术革新，本文相信电子游戏将在二十一世纪的今天一步步展现其作为一种艺术形式的独特潜力。

## 参考文献:

- [1] Adajian, T. (2007). The definition of art. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- [2] Bazin, A. (1967). *What is Cinema?* trans. H. Gray, Berkeley: University of California Press.
- [3] Carroll, N. (1997). The ontology of mass art. *The journal of aesthetics and art criticism*, 55(2), 187-199.
- [4] Dean, J. T. (2003). The nature of concepts and the definition of art. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 61(1), 29-35.
- [5] Ebert, R. (2010). Video games can never be art. *Roger Ebert's Journal*, 16.
- [6] Eisenstein, S. (1988). *Writings, 1922-1934*, trans. R. Taylor, London: British Film Institute.
- [7] Gaut, B. (2000). The cluster account of art. *Theories of art today*, 25-45.
- [8] Gaut, B. (2008). Digital cinema. In *The Routledge companion to philosophy and film* (pp. 95-105). Routledge.
- [9] Gaut, B., & Lopes, D. (Eds.). (2013). *The Routledge companion to aesthetics*. Routledge.
- [10] Lopes, D. M. M. (2001). The ontology of interactive art. *Journal of Aesthetic Education*, 65-81.
- [11] Preston, D. (2014). Some ontology of interactive art. *Philosophy & Technology*, 27(2), 267-278.
- [12] Rough, B. (2018). The incompatibility of games and artworks. *Journal of the Philosophy of Games*, 1(1).
- [13] Saito, Y. (2015). Aesthetics of the Everyday. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- [14] Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. John Wiley & Sons.
- [15] Tavinor, G. (2011). Video games as mass art. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 9(1), 9.
- [16] Thomson-Jones, K., & Moser, S. (2015). The philosophy of digital art. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- [17] Wittgenstein, L. (2010). *Philosophical investigations*. John Wiley & Sons.