

中国传统艺术在游戏类APP中的应用研究

郭芯言^{1,2}, 李世国^{1,2}

(1. 江南大学 设计学院, 无锡 214122; 2. 江南大学 产品创意与文化研究中心, 无锡 214122)

摘要:以2012年最受欢迎的几款游戏APP为例,对游戏APP的创意来源和传统艺术在游戏APP中的应用价值进行剖析。以传统艺术的构成元素作为切入点,提出了对传统艺术在游戏APP中的应用,主要体现在形式的借鉴、趣味的再现和意境的体验三个方面,以期对游戏类APP的设计有所启示。

关键词:传统艺术; 游戏类APP; 交互设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2013)22-0123-04

Application of Traditional Chinese Art in the Game APP

GUO Xin-yan^{1,2}, LI Shi-guo^{1,2}

(1. School of Design, Jiangnan University, Wuxi 214122, China; 2. Cultural and Products Research Centre, Jiangnan University, Wuxi 214122, China)

Abstract: Taking several popular game APPs in 2012 as an example, it analyzed the source of ideas and the values of traditional art in the game APP. On the basis of constitute elements of traditional art, it pointed out the application of Chinese traditional art in the game APP in three aspects: reference of the form, reproduction of the fun and experience of the mood. It hope to have implications for the design of game APP.

Key words: traditional art; game APP; interaction design

APP是英文Application的简称,指第三方智能手机的应用程序。近年来,智能手机和移动互联网的迅速普及和发展带来了APP的繁荣^[1]。APP的类型涉及了人们生活的方方面面,包括阅读、电子商务、拍照、交友、游戏等。它作为新媒体中的佼佼者,被越来越多的人视为信息获取和娱乐的主要方式。如今,越来越多的交互设计师将传统艺术应用到APP中,这对APP市场的发展是极大的丰富,对中国传统文化的传播也产生了积极的意义。

1 受玩家青睐的游戏APP创意分析

游戏设计或游戏策划是设计游戏内容和规则的一个过程。好的游戏设计是这样:创建能激起玩家通关热情的目标,以及玩家在追求这些目标时做出的有意义的决定需遵循的规则^[2]。游戏内

容的创意是游戏吸引玩家使用的首要因素,以2012年最受欢迎的几款游戏APP为例,其游戏内容的创意要素,见表1。

表1 不同游戏的创意要素
Tab.1 Creative elements of different game

游戏名称	游戏类型	创意要素
《我画你猜》	益智类	互动+猜谜
《神庙逃亡》	冒险类	3D场景+多种交互方式
《小鳄鱼爱洗澡》	益智类	趣味场景+益智
《水果忍者》	消除类	生活元素+文化元素

从游戏设计的角度出发,这些创意要素的产生方式可分为3个类型:(1)与其他类型APP结合。这类型游戏APP结合了其他功能APP的一些长处,通过一个应用程序便可同时满足用户多种需求。《我画你猜》游

收稿日期: 2013-01-25

基金项目: 2011年度教育部人文社会科学研究规划基金项目“工业设计创新系统理论研究”阶段性成果(11YJA760037);江南大学产品创意与文化研究中心专项研究资助项目

作者简介: 郭芯言(1987—),女,重庆人,江南大学硕士生,主攻交互设计、用户体验。

戏结合了社交类型 APP 的功能,在游戏的同时可以与他人互动,娱乐需求与社交需求都得到了很好的满足。(2)对传统单机游戏的升级。《神庙逃亡》游戏在以往酷跑游戏的基础上,融入 3D 感十足的场景和丰富的交互方式;《宝石迷阵》延续了消除类游戏的运行机制,并以丰富的界面元素吸引玩家的继续使用。(3)文化元素的再利用。不论故事情节还是界面风格,《愤怒的小鸟》与《小鳄鱼洗澡》等游戏是对传统卡通动画的延续。以往的动画只能供人们观看,而在这类游戏中,用户可以和这些卡通角色互动。《水果忍者》以日本文化为背景,用户仿佛以忍者为角色,对屏幕上下落的水果进行划切。

在游戏 APP 中,前 2 种类型的创意产生方式集中在功能整合上,而文化元素的再利用不仅使游戏 APP 具备吸引用户使用的特质,还能在使用过程中对用户形成文化影响。文化元素让小小的游戏 APP 变得丰满,也让它在众多的游戏 APP 中独树一帜,富有特色。

2 传统艺术在游戏类 APP 中的应用价值

2.1 提升中国文化影响力的需要

随着全球化的不断深入,开放的中国生机盎然,在短短 30 年内实现了经济的高速发展,与之相应的中国文化影响力却相对滞后。只有把传统文化与现代生活方式紧密结合,使文化与经济同步协调发展,才能让更多的人在无形中了解中国文化并形成认同感。

文化影响力的提升需要创新承载文化的各类服务。文化不仅仅蕴含在文化产品之中,实际上,每一个产品服务背后都包含着丰富的文化背景。比如人们一提到德国产汽车,就会立刻联想到严谨踏实的德国文化特征。而美国国家形象及其文化特征,就是通过二战后铺天盖地的美国产品所不断加以强化的^[3]。如果中国文化艺术能和诸如 APP 一类的新媒体很好的结合,全球的用户在使用 APP 时,就能了解和感知中国传统文化,中国文化对人们的影响力就能逐渐建立。

2.2 开辟传统艺术表现的新渠道

传统艺术的发展需要与时俱进,没有新鲜血液的注入,必然会导致传统艺术发展的停滞。与之相比,当今社会越来越多的人将 APP 作为自己通讯与娱乐的媒介,凡是有智能手机的用户都能下载和使

用 APP。无论是电视、报纸、广播还是 FaceBook、Twitter、人人网、新浪微博、腾讯微博都变身为 APP,不必再输入特定网址,也不必调到特定频道,瞬间的点击和回应带来了不同以往的信息获取模式^[4]。1964 年,传播学先驱麦克卢汉提出“媒介即讯息”的观点,他认为在人类社会过程中,真正起作用的不是那些转瞬即逝的信息,而是不断发展和变革的媒介本身。传统艺术的传播需要新的媒介,APP 无疑是一扇很好的大门。

2.3 游戏类 APP 娱乐性与学习性的结合

用户使用游戏 APP 的主要目的即是娱乐。究其原因有两方面:一方面,随着物质生活水平的提高,人们对精神文化生活有了更多的追求;另一方面,生活在以高效为至高原则的信息社会,不论成人还是儿童,都面临着很大的压力,他们常常把游戏当成释放生活压力避免抑郁的乌托邦。20 世纪 90 年代以来,泛娱乐化的文化传播方式日渐增多。尼尔·波兹曼在《娱乐至死》中指出,现实社会的一切公众话语日渐以娱乐的方式出现,并成为一种文化精神。政治、宗教、新闻、体育、教育和商业都心甘情愿的成为娱乐的附庸,其结果是人类成了一个娱乐至死的物种^[5]。诚然,游戏 APP 的核心价值在于娱乐用户,但如果能将其空泛的内容注入传统文化艺术的元素,一定程度上使娱乐性与学习性结合,对游戏 APP 来说将一个良性的发展方向。

3 中国传统艺术在游戏类 APP 中的应用分析

中国传统艺术博大精深,包括绘画、书法、音乐、舞蹈、戏曲、工艺美术等多类型,每一种类型的传统艺术都由不同要素组成,见图 1。

在游戏 APP 的设计中,中国传统艺术可按不同的要素进行利用。例如,戏曲中的故事情节可以应用到游戏的主题中,场景道具的布置可以应用到游戏的界面中。建筑园林的空间构成,可以应用到游戏的三维界面转换中。在此,将从形式的借鉴、趣味的再现、意境的体验 3 个方面对中国传统艺术在游戏 APP 中的应用进行具体分析。

3.1 形式的借鉴

传统艺术“形”的衍生体现了劳动人民在生产生活过程中对自然万物的体现反应。人们在万物有灵

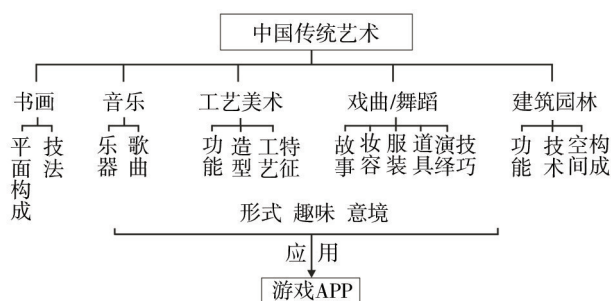


图1 中国传统艺术的类型与要素分析

Fig.1 Analysis of type and factor in traditional Chinese art

的思想影响下,利用和崇尚世间万物,产生了各种视觉图形,如凤纹、云纹、鱼纹、涡纹等^[6]。这种“形”是对原始母题的继承与延续,也是对其外在形式的衍生与拓展。这些风格化的造型元素适用于游戏 APP 的界面设计中,让界面形式不再千篇一律,也符合年轻人追求时尚、彰显个性的需求。

《剪趣》是一款借鉴传统民间剪纸形式的游戏类 APP。它以我国民间剪纸艺术中的十二生肖造型为主要界面元素,用户进入应用程序,输入自己的生日并拍照后,系统将依据用户的生日剪出一张专属于用户的生肖剪纸作品。该应用的界面主调借鉴了剪纸艺术中最常见的红色,以白色为背景凸显剪纸中阴刻与阳刻的微妙变化。在十二生肖造型上,一方面以我国传统民间剪纸纹样中的基本表现语言—锯齿纹、月牙纹、几何纹等造型为元素,另一方面综合了现代卡通形象一些幽默可爱的形态,形成既符合时代情趣又反映文脉传统的剪纸形象。该应用还借鉴了剪纸艺术的制作过程,对剪纸过程中剪刀的摆动与纸屑下落的细节也进行了模仿,让用户在游戏的过程中得到丰厚的反馈,见图2。



图2 《剪趣》游戏界面

Fig.2 The game interface of "Cutting fun"

3.2 趣味的再现

趣味使人感到愉快,能引起兴趣。一种艺术方式之所以让人觉得“有趣”,往往因为它有一种出其不意的效果,只有人们亲身感受了才能体会其中的乐趣。由于条件限制,人们不可能将传统艺术形式的趣味都

亲身感受。将传统艺术的趣味再现到游戏 APP 中,即以某种传统艺术的“趣点”作为游戏的创意核心,用户拥有此 APP 就可以随时随地体验传统艺术的乐趣。例如,在传统戏剧中,“变脸”的技法是人们喜爱戏剧的一个趣点,这个趣点可以用虚拟变换的方式再现到游戏中。陶瓷除了外观惹人喜爱,其传统制作工艺一轮制,也是极富趣味的,将其应用到游戏设计中,以丰富交互方式将传统艺术的趣味再现。

《皮影》是一款再现皮影戏“趣味”的游戏 APP。现实生活中,皮影戏的趣味之一是对皮影角色的操纵技巧,这款应用很好的将这一趣味再现至虚拟的界面中。用户在皮影的表演中,iPhone 是表演后台,用于操纵皮影人;iPad 是表演舞台,用于展示故事情节。在这个游戏中,用户可以在屏幕上选取活动节点对皮影人物进行操纵练习。支持多点同时操作,晃动手机时人物随即转身。如同真实世界中,皮影戏的另一个乐趣是可以多人同台表演,在这款应用中,用户可以通过 wifi 邀请多人一起参与,见图3。



图3 《皮影》游戏界面

Fig.3 The game interface of "Shadow"

3.3 意境的体验

明代朱承爵《存馥堂诗话》:“作诗之妙,全在意境融彻,出音声之外,乃得真味。”“意”是情与理的统一,“境”是形与神的统一,在两个统一过程中,情理、形神相互渗透,相互制约,就形成了“意境”。意境在游戏 APP 中的应用,非单纯在界面背景上对传统艺术的借鉴,重营“体验”的氛围。一般来说,体验可以理解作为一种过程或行为,这种行为与时间和空间相关,并在人们心理上产生某种反应或感受^[7]。在游戏 APP 中,借鉴传统艺术的意境审美,使用户沉浸于意境的体验中,给人以无穷的韵味与遐想。

《泼墨大爆破》是一款以水墨意境为体验要素的游戏 APP。在朦胧的背景中移动亮丽的彩色墨点,用户需要有敏锐的洞察力,每触碰到一个墨点发生一次“爆破”,其他墨点碰到这个“爆破”后会发生连锁爆破反应。其设计没有拘泥于对水墨画晕染过程事无巨细的全盘描绘,而是注重整体气势的表现和营造意境体验

的氛围。用户感受到的是触碰墨点瞬间的晕染变化,以及不同墨点之前随意、偶发碰撞出的连锁反应,如同水墨画中随性而成的笔触与恣意的抒情,见图4。



图4 在iPhone上使用《泼墨大爆破》截图

Fig.4 "iChainLife" screenshot on iPhone

4 结语

从全球范围来看,游戏APP在设计过程中主要借鉴的是西方国家的价值观念和审美趣向。现代西方元素正从各个方面不断地侵蚀着中国传统元素。要使我国传统元素不被强势元素所淹没,就必须有效地运用它,使它在新的历史时期焕发新的生命力^[8]。如果在APP的设计中合理地应用中国传统艺术,挖掘传统艺术的新价值,对弘扬中国传统文化艺术是一种新的探索。有“传统”为APP这样的新媒体注入历史的底蕴,APP将具有更广阔的发展空间。

参考文献:

- [1] 百度百科.APP[EB/OL].<http://baike.baidu.com/view/132427.htm#sub8069631>.(余不详)
Baidu Baike.APP[EB/OL].<http://baike.baidu.com/view/132427.htm#sub8069631>.

(上接第114页)

当代设计师去探求、去运用、去体现中国传统的设计语言,展现中华民族博大精深的文化底蕴^[6]。在现代设计中强调应用传统回纹元素,并不是一味地追求对古代的简单模仿,而是要善于挖掘有价值、经典的传统符号,融入到现代生活之中,使现代设计在传承中不断创新,同时担负起民族文化遗产的责任。

参考文献:

- [1] 回纹简介[EB/OL].(2013-02-05).<http://baike.baidu.com/view/1382432.htm>.(余不详)
Paper Introduction[EB/OL].(2013-02-05).<http://baike.baidu.com/view/1382432.htm>.
- [2] 张道一.工业设计全书[M].南京:江苏科技出版社,1994.
ZHANG Dao-yi.Industrial Design Britannica[M].Nanjing: Jiangsu Science and Technology Press, 1994.
- [3] 杨永波.传统回纹纹样及应用于现代设计的启示[J].艺术与

- [2] BRATHWAITE B, SCHREIBER I.游戏设计师修炼秘笈[M].北京:机械工业出版社,2011.
BRATHWAITE B, SCHREIBER I.Challenges for Game Designers[M].Beijing: China Machine Press, 2011.
- [3] 于新东.如何提升文化影响力[N].世界新闻报,2012-12-23.(余不详)
YU Xin-dong.How to Enhance the Cultural Influence[N].World New Journal, 2012-12-23.
- [4] 王建磊.App: 认识新媒体的一个崭新视角[J].新闻记者, 2011(11): 85—88.
WANG Jian-lei.App: a New Perspective for Understanding New Media[J].Journalism Review, 2011(11): 85—88.
- [5] 波兹曼·尼尔.娱乐至死[M].桂林:广西师范大学出版社, 2009.
POSTMAN N.Amusing Ourselves to Death[M].Guilin: Normal University Press, 2009.
- [6] 丁松丽.论现代设计中民间传统艺术的应用[J].装饰, 2007(2): 126.
DING Song-li.On Traditional Folk Art Applied in Modern Design[J].Zhuangshi, 2007(2): 126.
- [7] 李世国,顾振宇.交互设计[M].北京:中国水利水电出版社, 2012.
LI Shi-guo, GU Zhen-yu.Interaction Design[M].Beijing: China Water Power Press, 2012.
- [8] 黄丽燕.文化创意产业下中国传统元素的应用研究[J].包装工程, 2012, 33(2): 129—132.
HUANG Li-yan.Application Research on Tradition Chinese Elements under the Cultural Creativity Industry[J].Packaging Engineering, 2012, 33(2): 129—132.

设计(理论), 2011(11): 51.

- YANG Yong-bo.Traditional Paper Patterns and Applied to Modern Design Inspiration[J].Art and Design (Theory), 2011(11): 51.
- [4] 魏娜.论回纹在现代艺术设计中的应用[J].大舞台, 2012(6): 132.
WEI Na.Application of Paper Patterns in Modern Art Design [J].The Big Stage, 2012(6): 132.
- [5] 张路得.产品设计中文化的表达要素解析及应用[J].包装工程, 2011, 32(20): 119.
ZHANG Lu-de.Expression Analysis and Application of Cultural Elements in Product Design[J].Packaging Engineering, 2011, 32(20): 119.
- [6] 郅建业.包装设计中传统设计元素的挖掘[J].包装工程, 2005, 26(4): 168.
QIE Jian-ye.Mining Traditional Design Elements of Packaging Design[J].Packaging Engineering, 2005, 26(4): 168.