



“重识游戏”： 出发！ 游戏的破圈之旅

——专访动画与数字艺术学院张兆弓老师

文/龚小雯 刘祉岑

9月24日,北京国际游戏创新大会(BIGC)在北京市正式拉开帷幕,中国传媒大学动画与数字艺术学院主导策划的BIGC北京国际游戏创新展——《重识游戏》在中华世纪坛成功举办。我校动画与数字艺术学院张兆弓老师承担了本次展览的策展工作。张兆弓老师希望通过此次《重识游戏》创新展,更新大众对游戏的多样理解,促进更多国产游戏“破圈”,走向世界。



从“重识”出发， 看见游戏的社会性

“游戏在当今社会,不仅仅是一种单纯的娱乐手段。”张兆弓老师谈到,策展的初衷是为了促进大众对游戏的理解。当今游戏设计与技术手段日趋丰富,游戏逐渐朝着功能化的方向转变。但在国内的社会性语境中,游戏仍处于劣势。对于许多人而言,他们将游戏定义为娱乐消遣的工具,甚至给游戏爱好者贴上了“玩物丧志”的标签。诸如此类的刻板印象是也导致了多款游戏被大众冷落。因此,本次展览着重强调了“重识”游戏的重要意义,鼓励社会从新的视角来认识游戏、从新的层面去感受游戏,尝试欣赏和理解游戏更深层的文化和精神内核。

张老师将“重识游戏”的第一层意义诠释为:丰富社会对游戏的理解,认识到游戏的社会功能及价值。得益于线下展览具有的综合性、互动性、高效性等特征,各年龄层次的受众走入展厅。此次展览呈现了40余款游戏背后的创作故事、300多幅创作手稿、20多件制作人独家VCR访谈记录等,展开了一场游戏领域的科普教育。通过了解游戏创作的背后经历,受众能够更切实地理解游戏本身。

同时,张兆弓老师认为“重识”并不仅仅针对外界,对于业内人士也至关重要。依赖于第三次科技革命的直接成果,游戏行业时刻处于高速的更新迭代浪潮之中,游戏从业者稍不注意就会无法跟上其发展步伐,被行业抛弃。而此次《重识游戏》创新展,汇集了国内外七十多项不同类型的游戏内容,提供了新兴游戏信息的交流平台。

因此,张兆弓老师十分注重此次创新游戏展的社会性。早在2018年,张老师就曾策划过一场同样名为“重识游戏”的展览,由于当时展览的举办地点为美术馆,他把侧重点放在游戏产品的艺术性表现上,而当时的展览受众也具有一定的门槛性。不同于三年前,《重识游戏》作为2021年北京国际游戏创新大会的亮点之一,其观众覆盖各个年龄层次的公众群体。张兆弓在策展过程中融合了人工智能等高新技术,将科技创新与人类生活紧密连接。其展览内容覆盖文化艺术、医疗教育、社会公益等诸多方面,旨在贴近普罗大众,充分展现游戏的社会功能和文化价值。

深耕跨界融合， 助力游戏产业发展

张兆弓老师对游戏的定义提出过一种独到的表达——“游戏就是一系列有趣的问题,而玩游戏就是解决一系列有趣的问题。”这也为我们思考如何看待游戏提供了新的思路。近五年来,游戏逐渐向功能化方向转变,丰富了游戏的社会性、跨界性,衍生出一个新的概念——功能游戏。功能游戏不再是简单的娱乐使用,更聚合了学习、生产、社会等多方面能力,跨界感十足。这些年来功能游戏不断发展创新,逐渐成为电子游戏行业的一个重要领域,而跨界性则成为功能游戏的核心。

在日常教学工作中,张兆弓老师也致力于功能游戏跨界性的研究。他认为,跨界性首先在于游戏内容的跨界。随着游戏的社会化应用渐趋成熟,游戏也能够满足人们娱乐性需求的同时实现其他行业的非游戏目的,作为“功能”的游戏使多个环境都能轻易触达——教育行业可以有游戏的模式、生产领域可以有游戏的内核……其次,跨界性的思维体现在学科融合方面。张兆弓老师谈到,提升一款游戏的社会价值,首先要实现各领域专家的强强联合,融合交流、探索产品的趣味性和功能性。在此次展览中,张兆弓老师担任导览,鉴于我校播音与主持艺术学院的专业优势,张老师选择与其合作进行导览配音工作。而他也正在尝试与我校其他学院老师互通合作,深耕游戏创作设计理论,发挥各学科特色,将游戏应用到日常的课堂教学中,赋予学科游戏实质上的信息传播意义。

在9月26日举行的北京国际游戏创新大会闭幕式上,市委宣传部正式宣布成立北京市游戏理论研究中心。该中心由中国传媒大学、中国人民大学、北京师范大学、中国艺术研究院联合发起,旨在充分发挥政产学研联动的资源优势,构建国内游戏领域的学术研究体系,在内容创作、内容传播、功能拓展、内容融合等方面全方位、多领域接轨国际标准,助力游戏产业实现顶层动能驱动发展。这或许可以看作是一场学术与创作的跨界,将学术与社会实际接轨,助力游戏的跨界健康发展。张兆弓老师的教学理念同样如此:他希望通过多方面基础性课程,从不同角度加深学生对游戏的认识。他在初期教学中将各类艺术形式(如电影、动画等)融入教学,尽可能让学生们拓宽视野,了解专业细分方向。而到了后期,他鼓励同学们按照自己的兴趣方向探索,并加以动手操作,实现游戏创作理论与创作实践的有机结合。

步履不停， 用游戏讲好中国故事

2013年,在美国旧金山举行的第13届国际游戏开发者大会上,华人设计师陈星汉以《旅程(风之旅人)》获得11个奖项中的6项大奖,轰动一时。在此次《重识游戏》创新展中,陈星汉也携其2019年上线的作品《光·遇》参展。聊到本次展览中令自己印象深刻的作品,张兆弓老师也提到了《光·遇》《原神》等。“作为一款社交冒险类游戏,《光·遇》它关注着人与人之间的情感联系,是一款有‘爱’的游戏。游戏的制作人在游戏上线后还在继续打磨与革新,不断提升游戏品质和用户体验感,使游戏在创造经济效益和商业价值的同时,收获了良好的口碑和传播影响力,是一个较好的国产游戏案例。”

“相较于世界最高水平,”张兆弓老师表示,“我们正处于由中到高的过渡阶段。”从国内游戏产业角度观之,我们实现了游戏经济国际化,但在国际文化影响力方面道阻且长。因此,我们更亟需鼓励国产游戏的多元化尝试,使其与科技紧密结合,创作出愈来愈多像《光·遇》《原神》这样优秀的游戏产品,使商业与文化相衔接,让国产游戏走出国门,让中国文化感染世界。

中国游戏经历了三十多年的高速发展。为了促进中国游戏产业向上向善发展,我国多家头部游戏公司也承担起了相应的社会责任。多家互联网公司早早入局功能游戏,并开始尝试游戏和教育等领域的跨界融合。张兆弓老师表示,我们既要关注国际游戏发展的趋势,从中获得创作启发;亦要注重自身的开拓创新,在游戏题材、内容、功能等方面进行扩展。游戏在不断突破现实想象,我们的游戏创作也不应局限于已有的格局,而当深入洞察本质,同时积极向高迈进,让中国游戏走向更大的世界。

在游戏作为“第九艺术”不断迸发活力的今天,张兆弓老师继续深耕游戏创作理论研究,推动游戏和教育深度融合。同时,他将目光投向实景游戏,将研究的步伐迈向由“真实”搭建的虚拟世界。他也对游戏系的同学们提出希望:“扎根中国土壤,深耕游戏创作理论与实践”,在创造经济效益的同时关注游戏的社会价值和国际影响力,做好中国游戏。