

遊戲藝術論戰？文化美學新世代

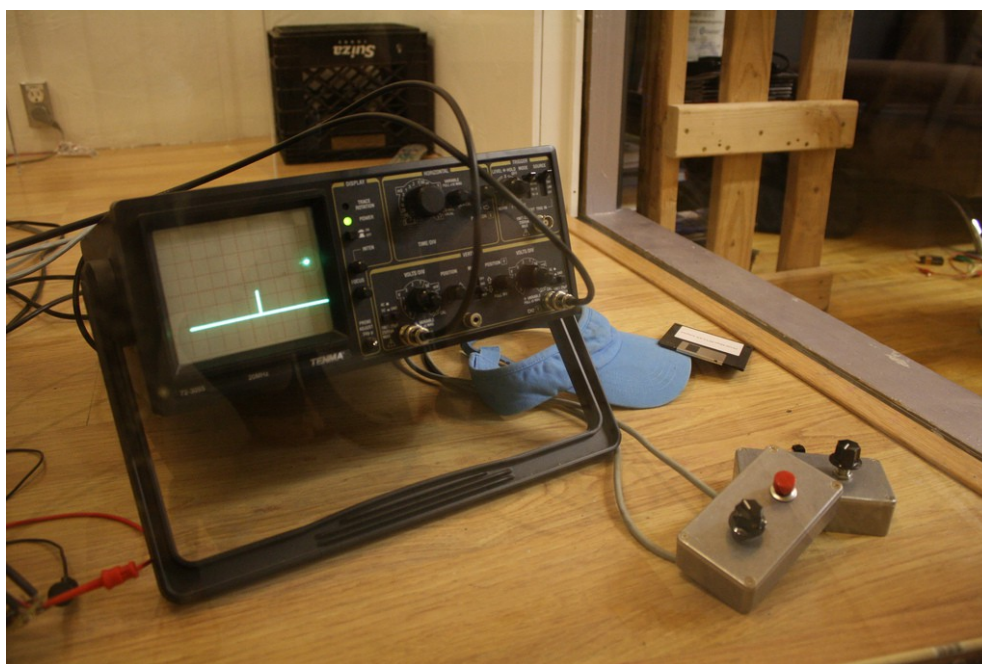
呂奕廷 文

2019/03/24

當人們談起藝術，總是不離繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇、電影等八大主題。然而自二十一世紀以來，「第九藝術」的存在正逐漸被挖掘。在西方，第九藝術被認為是漫畫；而在東亞華人圈，則有遊戲之說，並且得到中國《人民日報》的引用正名。究竟探討遊戲是否為藝術的癥結點為何？也許我們得從遊戲的本質進行思考。

藝術論戰不休 遊戲本質是關鍵

在尼克凱門 (Nic Kelman) 所著的《電玩遊戲藝術》一書中提及，早期的電子互動遊戲與街機礙於技術的不足，在圖像呈現方面往往十分簡陋。雖然後來因為記憶體及顯示技術改善使得畫面、音樂等多面向搭配更豐富多彩，仍不能倚靠這些「綴飾」把遊戲搬上藝術舞台。相對地，遊戲的本質在於玩家與遊戲世界的「互動性」，而這個互動性改變了人們說故事的方式，也改變了敘事的結構。



「雙人網球 (Tennis for Two) 」是普遍認為世界上第一個電子遊戲，畫面與控制器看起來非常簡單。(圖片來源 / [HeatSync Labs](#))

對此，美國影評人羅傑艾伯特 (Roger Ebert) 則發表了《電玩永遠不可能成為藝術》一文認為，一門藝術絕對不能有互動性。換句話說，整部作品的表現必須連貫，只能有一個結局，且是作者本人希望呈現的意圖。倘若今天由玩家掌控的遊戲成為藝術，則敘事線會根據玩家的選擇分岔，即使只有一個結局，也會因為遊玩的流程不同而有不同的體驗，在這樣的狀況下，艾伯特對遊戲的藝術價值進行了全盤的否定。

雖然互動性是遊戲的心臟，卻也成為了它入場藝術境界的一大絆腳石，不過仍然有其他論點著重於發覺遊戲不同層面的藝術性。例如托爾本郭德 (Torben Grodal) 曾經發表的論文《給眼、耳與肌肉的故事》中有提到，電玩遊戲具有與我們日常生活相似的「重複美學 (Aesthetic of Repetition)」。例如我們無法在已經給予既定事件與流程的電影中獲得不斷學習的經驗，卻能在遊戲中因為想要探索熟悉、練等變強而體驗到。這種體驗的珍貴性在於與我們的日常生活相仿，我們也是在真實世界不斷摸索、認識新環境，此時遊戲便成為了現實世界的縮影。而類似於現實生活的元素能被視為美學的一環，也開啟了我們往日常生活去探索藝術的道路。



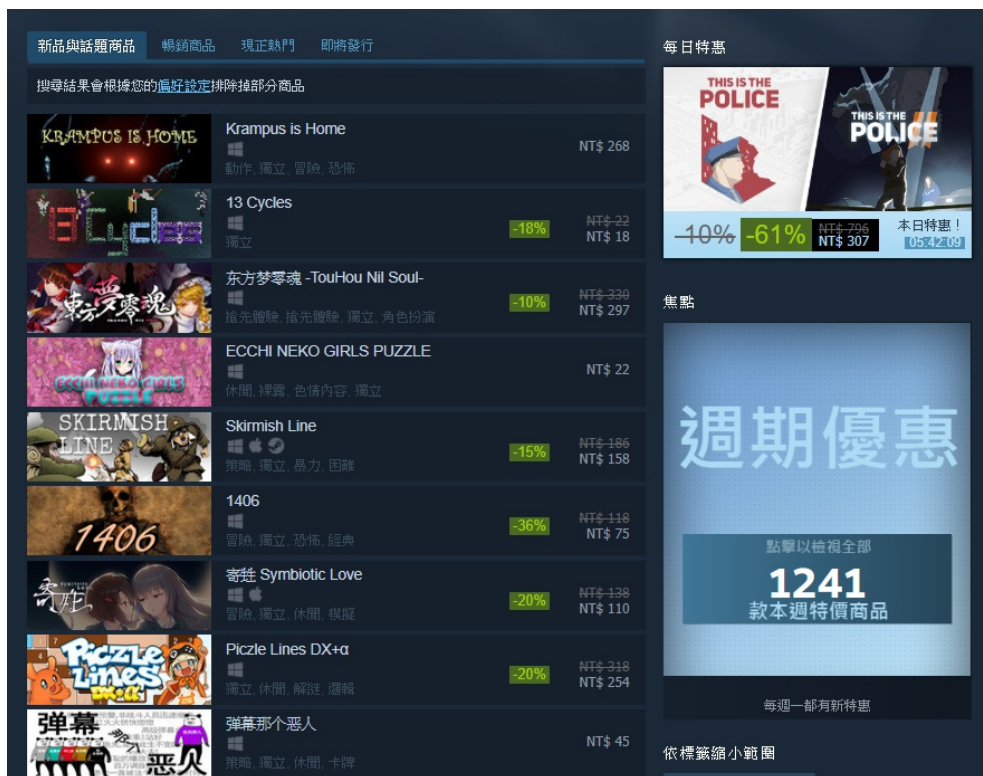
在《黑暗靈魂》系列中，玩家會需要在沒有提供地圖的大世界中探索，並強化武器及防禦以擊倒頭目。透過一次次的失敗與挫折，玩家將逐漸學習與成長，與現實生活有異曲同工之妙。(圖片來源 / 巴哈姆特)

通俗藝術之途 市場創意兩條路

美國文化評論家吉伯特賽德斯 (Gilbert Seldes) 在西元1924年曾發表過著作《七大生動藝術》，指出通俗文化的重要性及藝術性，並把爵士、百老匯音樂劇、雜耍、白話笑話專欄、連環漫畫甚至好萊塢電影都歸類到大眾通俗藝術的範疇。即使有些類別並未流傳至今，但在當時的時代背景卻全都是與人民日常生活息息相關的活動。賽德斯便以此將大眾通俗藝術與傳統藝術作了區分，前者注重即時的經驗感受；後者則著重於刻劃橫跨於時空的不朽，兩者之間的差別並不在於質量，而是在於創造時的巧思。

雖然媒體評論家亨利詹金 (Henry Jenkins) 大致上同意賽德斯所提出的大眾通俗藝術觀點，但對於遊戲到底算不算是藝術的這個命題，他在《遊戲·新生動藝術》一文中表達了他的疑慮。他認為，遊戲產業受到市場制約過多，許多遊戲大廠為了賺回遊戲開發的成本、運送遊戲到各地販賣的運費等，不得不傾聽市場需求，做出最符合大眾口味的遊戲。也因此很少公司願意冒險，抱著不被市場接受的可能做出別出心裁的遊戲。在著重於市場需求的狀況下，遊戲公司的創意性就免不了被犧牲，而沒有創意可言的作品，就更遑論其藝術價值。

所幸自2003年起，數位遊戲發行平台Steam開始營運，也陸續有越來越多遊戲平台誕生，加上網路通訊的發達，不管是玩家還是遊戲製作商都能夠輕易地發布、購買遊戲，不再受到地域的限制。在這樣的背景下，獨立遊戲 (Indie Game) 就如雨後春筍般冒出，雖然還不至於成為遊戲市場主流，但可以說其構成了遊戲創意百花齊放的勝景。獨立遊戲工作室不同於大型遊戲公司有龐大的資金援助，因此在早期，運輸及銷售成本成了很大的制約。但相對地獨立遊戲對於其內容有全權的掌握，也能自由發揮創意，不用受到市場口味限制。

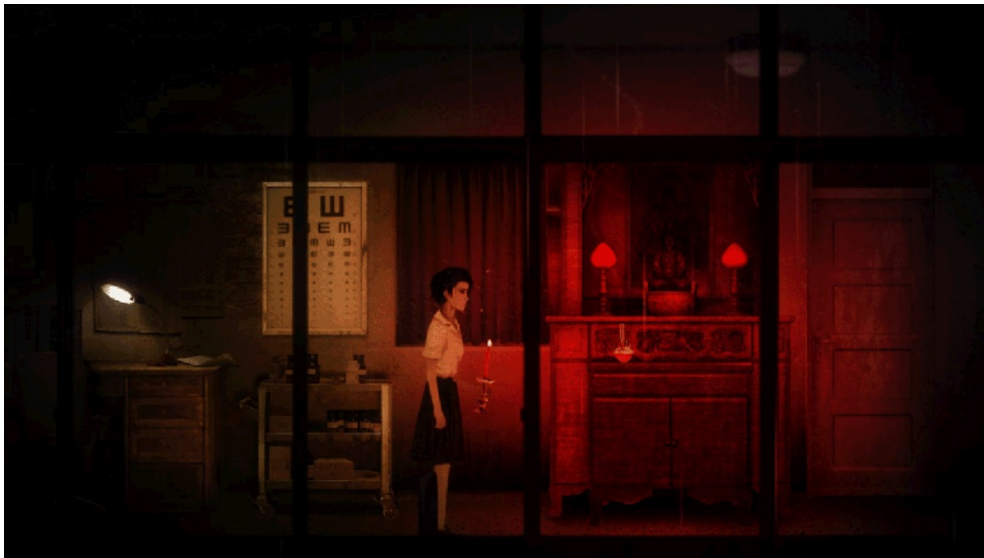


透過Steam可以瀏覽許多上架的遊戲，也可以添加不同標籤使搜尋結果更符合自己需求。(圖片來源 / 截圖自[Steam](#))

以台灣為例：獨立遊戲的藝術性

提到台灣的獨立遊戲工作室，就不能不提今年最受大家矚目的「赤燭遊戲」。其所作的《還願》與前作《返校》都著重於描繪台灣本土傳統文化現象，無論是在劇情結構、敘事模式、美術畫面、背景音樂等各個層面，皆獨具匠心發揮創意，且從台灣傳統日常生活角度切入，帶給玩家精采體驗。

舉例來說，《還願》重現了七、八零年代的家具及裝飾品，在每個物件的風格及呈現上都做了考究，從家門口到廚房格局，結合在不同時空發生的故事企圖引發玩家對於當時代的共鳴，並模仿當年的音樂風格寫成〈碼頭姑娘〉一曲；而《返校》則是重現當時白色恐怖時期的裝飾，做了民間信仰與校園風貌的考察，也引入台灣傳統文化布袋戲的元素，搭配使用具有時代性的〈望春風〉。每一個元素的投放與設計，都反映出了這些遊戲的藝術價值。

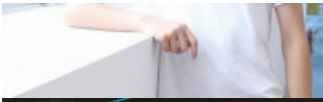


《返校》中蘊含許多台灣傳統文化元素，在玩家體驗劇情的同時，也透過色調、特效等美術效果影響玩家感知。（圖片來源 / [返校官方網站](#)）

然而，自此都沒有明確定義何謂藝術，因為每個人對於藝術的定義不盡相同，進而影響到不同的藝術歸類。比如艾伯特認為藝術腳本必須是單一的，因此他就不認同遊戲是藝術；但在YouTube上經營遊戲實況頻道的阿睿把藝術定義成「對於創造的人，就是做完有成就感，可以表達自己想法的東西並Demo（展示）給別人看」，因此在他心中遊戲就是藝術。不過即使遊戲藝術論的爭議仍然沒有共識，玩家仍然能從某些遊戲中發掘到值得珍視的價值；能在《返校》或《還願》中體會到製作者的用心、創意。也因為現在遊戲的選擇變多、取得管道更方便，除了受市場拘束的大型遊戲以外，玩家可以在如實呈現出製作者巧思的獨立遊戲中，感受到只有自己與遊戲相互契合的藝術連結。



記者 呂奕廷



編輯 蘇嘉薇

