

为游戏的一次正名 《黑神话：悟空》东方美学爆火

■本报记者 俞越 实习生 沈秋妍

8月20日上午10点,中国首款3A游戏大作《黑神话:悟空》全球同步解锁。目前,该游戏位列游戏平台Steam全球周销量冠军,更在美国、新加坡、泰国、加拿大、巴西、意大利等12个国家霸榜,媒体报道热度持续不减……

《黑神话:悟空》游戏代表的东方美学的爆火出圈,游戏科学的联合创始人、艺术总监杨奇功不可没。

杨奇自幼就学习国画,大学进入中国美院油画系学习传统绘画,积累了扎实的绘画基础和审美素养。

本报记者特别采访了中国美术学院动画与游戏学院副院长宣学君,请他谈谈他眼中的杨奇,以及对于今天学院游戏专业发展的介绍。

大圣背后的男人:杨奇

杨奇在求学期间就开始涉及CG创作,接触游戏行业,对游戏有着非凡的热情与喜爱,从业至今,他已经成为游戏概念设计的代表人物。

在宣学君看来,“杨奇对游戏的执着是源自于内心的热爱,日夜颠倒的创作习惯已经变成常态,如果不喜欢、不爱这个行业,是绝对做不到也做不好的,所有的游戏设计项目都不是一蹴而就的。”

“同时,在杨奇身上还有游戏人的一种冒险精神。在那个年代跨专业去从事游戏行业本身就是一个大胆的举动,而后面离开大厂创业,并且聚力于单机游戏的开发,在国内当前的游戏生态来说,更加是一种冒险。这点来讲,他无愧为一个真正的游戏人。”

除此之外,基于长期的积累,他对于传统文化也是有深厚的认知。宣学君表示,杨奇作为《黑神话:悟空》的艺术总监对游戏整体的调性把握得非常好,“他凭借着在美院的学习和自身的艺术修养,以及从学校到社会持续的创作实践,对于如何把传统文化元素变成数字资产、变成游戏的元素与场景,思考得是比较深刻的。”

这是一个为游戏“正名”的案例

作为国内最早开设游戏专业的学院之一,中国美术学院在2006年就开设了游戏设计专业,但“游戏”在很长一段时间内都被视为“不务正业”的事情,也颇受微词。

“大众目前对游戏的理解还是比较片



《黑神话:悟空》

面的,一方面是狭义的理解为某类电子游戏,另一方面对不同游戏类型缺少一个客观的认识与体验感知。埃及法老古墓中就有塞尼特(Senet)游戏,还有古老的曼卡拉(Mancala)游戏,以及我们战国时的六博等等,这些也都是不同时代的游戏类型。我们的围棋、象棋有着悠久的历史,但我们习惯不把下棋认为是一种桌游。”宣学君表示,“游戏科学的《黑神话:悟空》是一个很好的案例,游戏不仅受到国内外的玩家、媒体的关注与认可,我们的不同部门也都深刻感受到游戏这样一个文化载体的巨大价值和影响力。这也是我们学校在教学过程

中,一直以来强调的对游戏本体研究的重要性。”宣学君表示,“我在去年主持了一个国家社科重点课题《东方美学语境下的数字游戏体系建构研究》,其中的核心就是聚焦游戏本体研究、东方美系语境下的游戏世界与体验建构,以及游戏机制的探索。让我们本土化的东方视觉和审美能植入到游戏和数字内容里面去。”

物尽其用,韩非子曾曰:“譬若剑戟,愚人以行忿则祸生,圣人以诛暴则福成”,游戏是一种器,关键是如何使用它,如何实现道器相融。游戏“玩物丧志”的观念是狭隘,应当把它作为更好的文化输出、愉悦身心的工具。

据了解,在学院的日常教学与创作中,也越来越注重多元化人才、理念的培养。实际上,游戏囊括了文学、建筑、绘画、服装、影像、动画、交互、平面、声音、工业设计等等多个专业内容,被誉为第九艺术,“现在最综合的艺术恐怕应该就是游戏。”宣学君提到,“游戏的多元化既意味着游戏本身包含着多元的专业素养,同时也是游戏类型需要多元发展的意思。不管是休闲类的还是功能性的游戏,需要百花齐放。像今年我们互动媒体与游戏系的毕业创作,不仅有墨西哥世界文化遗产结合的音乐类游戏《波赫特卡》(为联合国教科文组织亚太遗产中心全球案例奖中墨合作示范项目),也有与浙大心理与行为科学系合作的“游戏+心理疗愈”VR游戏《深启》、融合脑电技术和数字艺术的正念体验型游戏《心境》等等一批类型各异的优秀作品。今年我们在天目里举办的毕业季展览效果也是非常好。”

会玩游戏≠会做游戏

很多人认为《黑神话:悟空》这次的成功,让人看到了美术生在游戏方向就业前景的一条康庄大道,实际上美术生和做游戏是两回事情,喜欢玩游戏不意味着就能够设计和制作好游戏。

宣学君表示,“到现在我们的确是学生就业率最高、薪资水平最高的专业,很多学生在二三年级就学期间就已经拿到了游戏和互联网头部公司的Offer。但客观而言,这背后很大的原因,除了人才的培养质量之外,也是社会发展、数字技术进步所带来的红利,我们必须理性看待。”

“游戏领域的竞争之激烈是很难想象的,不仅是内容的迭代,也是技术的迭代,更是一代代充满激情的年轻游戏人的不停探索与更迭;今天,我们看到的是一个游戏人的成功,但背后是无数的汗水,大量的时间、精力与财力的支持。同时,也有着无数没能成功走出来的游戏项目、无数依旧在努力拼搏的游戏人是我们没看到的。”宣学君表示,“这两天我看到杨奇他们团队的朋友圈,欢欣之余,更有着莫名的感慨。像《黑神话:悟空》这样3A游戏的成功,也让我们看到他们持续几年默默无闻与执着终于收获了成果,令人佩服、令人欣喜。”

(图片来源于网络《黑神话:悟空》官网以及杨奇微博)



《黑神话:悟空》游戏截图



《黑神话:悟空》实地考察