

# 后现代主义平面设计中“游戏性”研究

彭雅渲

上海工程技术大学艺术设计学院, 上海

收稿日期: 2024年1月20日; 录用日期: 2024年3月27日; 发布日期: 2024年6月7日

## 摘要

目的: 从后现代主义平面设计的多元化发展中挖掘“游戏性”概念, 提出在数字时代背景下, 如何通过“游戏性”让平面设计得到创新和发展。方法: 通过研究“游戏性”这一概念及其在后现代主义平面设计中的具体应用, 论证“游戏性”在平面设计中的作用和影响。结果: 通过案例对“游戏性”概念进行剖析, 发掘其趣味性、愉悦性和偶然性等特质。结论: 从“游戏性”中引申出相应的设计策略, 探讨在数字时代如何利用这些策略, 充分发挥其在平面设计中的作用。

## 关键词

平面设计, 游戏性, 后现代主义, 设计策略

# Research on “Gamification” in Postmodern Graphic Design

Yaxuan Peng

School of Art and Design, Shanghai University of Engineering Science, Shanghai

Received: Jan. 20<sup>th</sup>, 2024; accepted: Mar. 27<sup>th</sup>, 2024; published: Jun. 7<sup>th</sup>, 2024

## Abstract

**Objective:** To extract the concept of “gamification” from the diversified development of postmodern graphic design, and propose how to innovate and develop graphic design through “gamification” in the context of the digital age. **Method:** This paper explores the concept of “gamification” and its specific applications in postmodern graphic design, arguing for its role and influence in graphic design. **Result:** Through case studies, it analyzes the concept of “gamification”, uncovering its characteristics such as playfulness, pleasure, and accidentality. **Conclusion:** It extrapolates corresponding design strategies from “gamification”, discussing how to utilize these strategies in the digital age to fully exploit their role in graphic design.

文章引用: 彭雅渲. 后现代主义平面设计中“游戏性”研究[J]. 设计, 2024, 9(3): 126-135.

DOI: 10.12677/design.2024.93296

## Keywords

Graphic Design, Gamification, Postmodernism, Design Strategy

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

从现代主义平面设计的秩序性和功能性迈向后现代主义平面设计的非规则性、个性化和多样性，后现代主义引领了平面设计的新时代。本文旨在探讨后现代主义平面设计中的“游戏性”。“游戏性”不仅仅是一种设计策略，它还是一种通过引入不确定性、破坏层级秩序和探索多重解读的方式来创造出独特体验的设计形式。对于设计师和业界而言，理解和巧妙运用“游戏性”将为设计带来新的可能性，激发观众的好奇心和探索欲望，提升设计的吸引力和有效性。

## 2. 从现代主义到后现代主义的平面设计

20 世纪后半叶，西方平面设计经历了一次历史性的变革——现代主义向后现代主义的蜕变。这一时期被认为是平面设计蓬勃发展的黄金时期。计算机技术的进步使得平面设计打破了传统的印刷制版技术的限制，同时平面设计的风格和观念变迁也受到更深层、复杂的内在因素影响。在这个演变过程中，设计师们对于哲学、文化、社会政治和经济问题的关注，都悄然影响和塑造着平面设计的面貌。

在 20 世纪 50 年代，国际主义平面设计风格逐渐演变成风靡全球的现代主义平面设计范式。然而，从 20 世纪 60 年代开始，西方世界受到一系列社会问题的冲击，导致西方意识形态发生了重大转变。随着解构主义思潮的兴起，部分平面设计师开始察觉到现代主义范式的局限，并尝试从不同角度对现代主义体系进行解构。他们打破图形元素的规则性，转而构建出复杂的动态图形组织；使用非传统的排版工具和方式；强调直觉的创造力，探索具有游戏性的视觉表达方式。70 年代以后，后现代主义设计逐渐崭露头角，其表现出对个体价值的关注，传达了一种以人为本的设计理念[1]。后现代主义设计打破了传统的审美观念，追求个性化、多样性和创新性。它不仅仅是一种设计风格，更是对当时社会环境的回应[2]。

美国后现代主义理论家哈桑曾对现代主义与后现代主义的特征作了一番比照：形式(联合的、封闭的) - 反形式(脱节的、开放的)；目的 - 游戏；有意设计 - 无意偶然；等级秩序 - 无序状态；艺术对象/完成的作品 - 过程/表演/发生；创造/整体化 - 反创造/解构；所指 - 能指；距离感 - 参与；选择 - 组合；形而上学 - 反讽；确定性 - 不确定性[3]。

在现代主义平面设计中，设计的目的通常是明确的，追求功能性和效率。然而，后现代主义平面设计常常通过引入不确定性和打破理性秩序等方式来体现“游戏性”，见表 1。设计师运用隐喻、象征等手法，以及独特的组合方式，引导观众在设计作品中探寻新的视觉体验和感知。

## 3. “游戏性”的概念

“游戏”在日常语言中作为名词或动词使用，代表一种娱乐活动(game)，或者指进行这种活动的过程(play)。荷兰学者约翰·赫伊津哈认为“游戏”范畴是生活中最基本的范畴之一。这种活动是人们自愿参与、遵循既定规则进行的，具有一定的目标和意义。在古汉语中，“游戏”两个字有其各自的含义。

“游”具有超越平静状态、脱离日常的含义，而“戏”则表明个体的心态开始活跃，即便是演戏，也必

须具有象征性的表演。在当代，游戏通常被定义为一种特定的活动形式，其包含一系列的规则和限制，具有竞争性，最终以获胜或失利作为结果。游戏也是一种文化和社会现象，反映了人类的创造力、想象力以及求胜的意识。

**Table 1.** Comparison between modernist graphic design and postmodern graphic design

**表 1.** 现代主义平面设计与后现代主义平面设计对比

	现代主义平面设计	后现代主义平面设计
风格	简洁、模式化	多样化、解构性
布局	对称、平衡	非对称、不规则
设计语言	少即是多	个性化、多元化
设计元素	几何形状、线条	符号、图像
表达方式	直接、明了	暗示、隐喻

“游戏性”(Gamification)概念源于“game”(游戏)这个词，但并非直接等同于“游戏”。“游戏性”通常指在非游戏环境中巧妙融入游戏设计元素和原理，以提升用户参与热情和用户体验中的趣味性。作为一个多元化且抽象的概念，“游戏性”囊括了众多游戏的要素。具体而言，“游戏性”可视为一种集成了规则设定、互动参与、挑战、玩家决策以及乐趣体验等要素的综合体验。

总体来看，“游戏”和“游戏性”虽源于同一词根，却在定义与运用上呈现出一定的差异。游戏，通常被定义为一种具备规则性、竞争性以及明确结果的活动形式。而“游戏性”则更多地被视作一种设计策略，它运用游戏的元素和机制，旨在引导用户行为以实现特定目标，同时提高用户参与度和满意度。在平面设计的实践中，对这两个概念的深入理解与灵活应用，将极大提升设计作品的吸引力和效果，使其更富有创意和实用性。

## 4. 后现代主义平面设计中的“游戏性”

“游戏性”(Gamification)作为一个广泛应用于不同领域的概念，可以通过趣味性(Playfulness)、愉悦性(Pleasure)和偶然性(Accidentality)进行理解和阐述。在后现代主义平面设计中，“游戏性”正是由这些特质所呈现，并给设计作品注入丰富的内涵。

### 4.1. 趣味性

在平面设计中，“趣味性”是通过设计师运用创新手法和出人意料的设计元素，以激发观众的好奇心和探索欲。这种趣味性可以体现在创新的排版布局、变形的文字和抽象的图形元素等。

设计作品中的趣味性关键在于其可以给人独特的感受，这种“独特”不仅表现在作品内容的意义上，还体现在其给人带来强烈的视觉冲击。这种视觉冲击能够迅速激发观众的感官反应，带来与平常截然不同的情感体验。

美国平面设计师大卫·卡尔森(David Carson)以其颠覆性、反传统的设计方式闻名于世，这在他的杂志设计中表现得淋漓尽致。大卫·卡尔森常采用不规则的布局、交叠的图像，以及不同大小和风格的文字元素，见图 1。画面看似杂乱、随意，实则是大卫·卡尔森与众不同的表现手法。这些设计作品打破了传统的排版规则，更多地注入了创作者的个人情感，为读者带来新奇的视觉体验。面对这些重叠、残缺的页面装饰元素，读者需要花费更多的时间去探索和解读，但这恰恰也激发起他们的兴趣和探索欲。

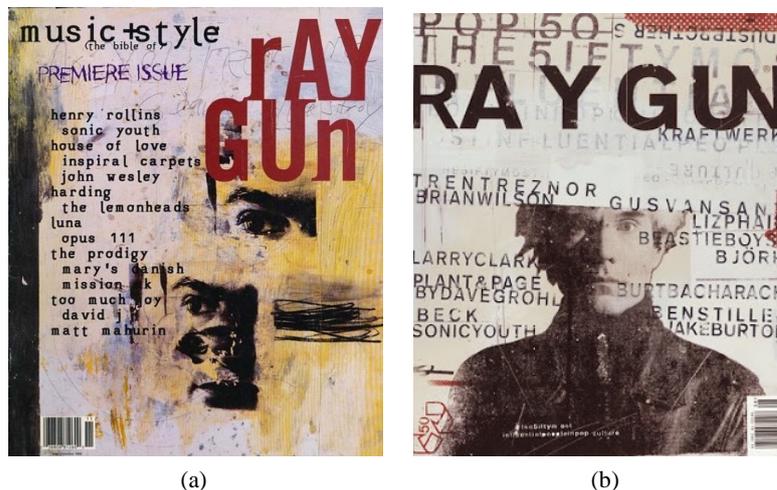


Figure 1. David Carson's design works for "Ray Gun" magazine  
图 1. 大卫·卡尔森《Ray Gun》杂志设计作品<sup>①</sup>

除此以外，色彩同样是塑造“趣味性”的重要因素。选择大胆鲜明的颜色，不仅可以瞬间吸引观众的注意力，还能为设计作品注入活力。在保拉·谢尔(Paula Scher)的设计作品中就充分展现了这一点。她善于运用视觉元素，如大胆的色彩搭配，以及精准把握复杂的版式设计，在作品中营造出一种动态的视觉张力。保拉·谢尔在作品中呈现出其对平面设计的探索精神和创新意识。她敢于挑战传统的设计规则，以全新的视角重新审视，并赋予其新的意义。作品中那些看似游戏般的元素，不仅让她的作品充满趣味性，更赋予了作品深刻的艺术内涵和价值，见图 2 和图 3。

#### 4.2. 愉悦性

“愉悦性”是指在设计元素中，诸如色彩、形状、版式等方面，通过设计师的精心安排，为观众带来感官层面的享受。在后现代主义平面设计中，“游戏性”成为实现愉悦性的重要手段。设计师可以通过突破传统设计的束缚、引入新的视觉语言，以及使用个性化的符号和互动规则来实现。这种独特的设计方式不仅满足了观众的审美需求，还带来了愉悦感。



Figure 2. The poster for the public theater project designed by Paula Scher  
图 2. 保拉·谢尔为公共剧院项目设计的海报<sup>②</sup>



Figure 3. International air routes painting by Paula Scher  
图 3. 保拉·谢尔绘制的国际航线<sup>③</sup>

以平面设计师斯特凡·萨格迈斯特(Stefan Sagmeister)为例,他的作品常常突破传统的设计框架,大胆地运用具有强烈视觉冲击力的图像和排版,这种创新的设计语言给观众带来一定的视觉愉悦感。斯特凡·萨格迈斯特的个展“快乐秀”(The Happy Show),展现了其在平面设计中对“愉悦性”的创新尝试。在展览中,斯特凡·萨格迈斯特通过不同的方式来探讨幸福的主题,包括装置艺术、动态图像、写实绘画等。这些作品巧妙地将平面设计与其他领域结合,让观众在探索与互动的过程中体验到愉悦感和幸福感,见图4。



Figure 4. Stefan Sagmeister's solo exhibition "The Happy Show" artworks  
图 4. 斯特凡·萨格迈斯特个展“快乐秀”作品<sup>④</sup>

再如阿普里尔·格雷曼(April Greiman),其被公认为是最早尝试运用计算机技术的设计师之一。格雷曼擅长将图像、文字和色彩以富有创意的方式融合,同时注重视觉传达功能和视觉美感,并把作品中的韵律感和节奏感表现得恰到好处。她利用视错觉原理,通过精心编排交叠的几何形状、疏密长短的线条和分层的字体,使作品的空间层次分明,营造出富有动感的三维视觉效果,见图5和图6。在格雷曼的设计作品中,常有着强烈的空间感和氛围感,不仅给读者带来感官上的愉悦,还引发其无限的想象空间。

### 4.3. 偶然性

在后现代主义平面设计中,“偶然性”成为一个突出的概念,其强调未知与探索性,从而创造出特别且难以预测的视觉效果,以挑战观众的预期,使设计作品充满无限的可能性。



Figure 5. The Pacific Design Center poster designed by Greiman  
图 5. 格雷曼为太平洋设计中心设计的海报<sup>®</sup>

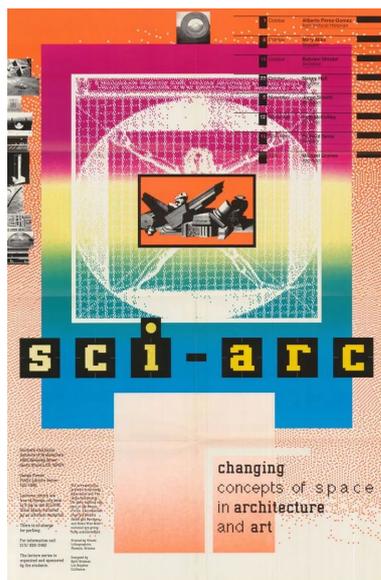


Figure 6. The poster designed by Greiman for the Southern California Institute of Architecture  
图 6. 格雷曼为南加州建筑学院设计的海报<sup>®</sup>

在设计中，解构与重组意象是呈现“偶然性”的手段之一。设计师通过破坏和重塑传统的视觉元素，构建出不同寻常的视觉体验。以彼得·安德鲁·萨维尔(Peter Andrew Saville)为乐队 Joy Division 设计的专辑封面《Unknown Pleasures》为例，他将脉冲星的波形图像解构，并以抽象的方式重塑，创造了一个引人深思的视觉图像，吸引观众对其深入探究和思考，见图 7。

版式设计中也能体现“偶然性”。设计师通过颠覆已有的排版规则，编排出新颖且具有偶然性的画面内容。瑞士平面设计师沃夫冈·魏因加特(Wolfgang Weingart)在这方面是一位杰出代表。他的作品打破传统排版的“规矩”，用实验的方式不断地探索文字和图形联结的可能性。沃夫冈·魏因加特常常采用手工的方法进行创作，诸如拼贴、裁剪和拍摄。同时，他反复尝试不同材料，观察其呈现的效果，以不

断优化自己的设计作品。这种带有实验性质的过程使得偶然性因素也成为创作的一部分，见图 8 和图 9。



Figure 7. Album cover designed by Saville  
图 7. 萨维尔设计的专辑封面<sup>⑦</sup>



Figure 8. "The Swiss Poster" designed by Wolfgang Weingart  
图 8. 沃夫冈·魏因加特设计的《瑞士海报》<sup>⑧</sup>



Figure 9. The magazine cover designed by Wolfgang Weingart  
图 9. 沃夫冈·魏因加特设计的杂志封面<sup>⑨</sup>

## 5. 从后现代主义平面设计“游戏性”中引申的设计策略

后现代主义平面设计强调趣味性、愉悦性和偶然性等，这些特质在数字时代得到了进一步的发展和應用。数字时代的新材料、新技术使设计师的设计理念不仅能最大限度地成为现实，而且还具有多样化的发展空间[4]。通过使用数字化的媒介和工具，设计师能够更加便捷地将不同的元素和样式融合在一起，从而创造出更富有创意和个性的作品。数字化的便利性为平面设计中的“游戏性”注入了更深层次的发展动力，使得设计师能够更加深入地探索创新的表达方式和设计策略。这一趋势进一步推动了平面设计中“游戏性”的发展，并为设计领域带来了更为丰富和多元化的创作空间。

### 5.1. 数字技术拓展平面设计中的“游戏性”

近年来，随着数字技术和人工智能的迅猛发展，平面设计领域正在经历着前所未有的变革。这种技术驱动的变革为“游戏性”设计带来了广阔和多样化的发展前景，即将设计与“游戏性”元素相融合，创造更具趣味性的设计作品，并提升设计体验，以此满足观众日益增长的参与和享受需求。一方面，得益于数字技术的不断发展，平面设计的表现形式变得更加丰富且灵活。如今，设计师利用虚拟现实(VR)和增强现实(AR)技术，将传统的二维设计扩展到多维空间之中，为观众提供了沉浸式的视觉体验。观众在现实世界与虚拟世界交融的场景中，能够更加直观、清晰地感受作品的魅力[5]。这种体验形式将设计师和观众之间的界限变得模糊，使平面设计成为一种富有互动性和参与性的“游戏”。例如，日本艺术家村上隆的艺术展览，利用AR技术让观众可以互动式地浏览和探索他的作品，观众的身份已然从一个旁观者转化为参与者，在延展了观看维度的同时也充分调动起观众的积极性，从而完成了作品的二次创作，见图10。

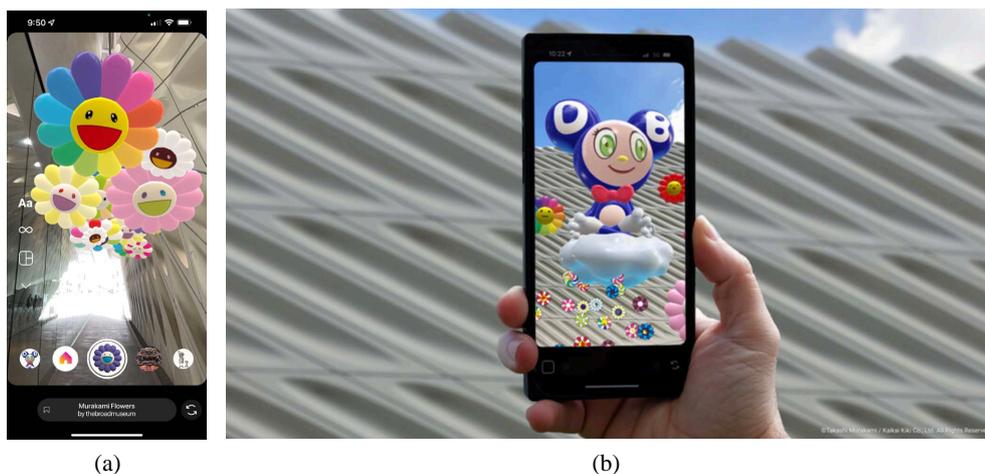


Figure 10. Takashi Murakami's AR exhibition  
图10. 村上隆的AR艺术展览®

另一方面，人工智能也为平面设计的“游戏性”提供了新的可能性。设计师可以利用人工智能的学习和预测能力，创建出具有反馈机制的设计，从而将传统的设计形式转变为一种学习和发现的过程。以AI设计工具DALL-E, Midjourney和Stable Diffusion为例，用户仅需输入若干关键词，这些工具便可自动生成独特的图像和设计作品。这种设计过程类似于一种生成游戏，其背后的逻辑在于将不相干的事物通过算法进行归纳与梳理，并建构其隐藏在表象之外的深层联系，这不仅富有趣味性，也给用户提供了一种跨媒介跨学科的实验过程。每个用户都能够根据自己的需求和兴趣，创造出独特的形式与内容。

总体来说，数字技术和人工智能的应用为平面设计带来了前所未有的“游戏性”体验。这种体验不仅提升了平面设计中的互动性、趣味性和愉悦性，也为观众提供了更具深度的哲学思考。具有“游戏性”的设计将会成为未来平面设计的重要趋势，为设计事业开辟新的疆土。

## 5.2. 设计策略提升平面设计中的“游戏性”

在科技浪潮的推动下，以人工智能技术为核心的设计软件如雨后春笋般不断涌现，其在设计领域的应用也展现出显著的优势。一方面，这些设计软件降低了设计的门槛，使得非专业人士也能进行设计，体验到创作的乐趣，享受设计带来的成就感。另一方面，人工智能可以执行许多重复性的设计流程，大大提高了设计师的效率。然而，人工智能并不能替代设计师对于情感和人性的把控，如何深入理解用户的需求、情感、行为习惯以及社会文化、法律、道德的种种价值评判标准，将其有效地植入新兴的技术和设计观念之中，将成为数字时代设计师应该思考和努力的方向。这些设计细节不仅能传递出作品中的温度，还尽可能地展现作品本身所蕴含的价值[6]。设计与数字技术的相互促进，推动了设计边界的拓展，也推动了人类文化的发展。人工智能和设计师在设计领域各自具有其独特的优势，两者的有机结合将为设计领域带来无尽的可能性。

“游戏性”的设计策略可以将平面设计转化为一种有趣的、充满挑战的体验过程。这些设计策略可以通过多种方式与设计进行融合。首先，设计师可以制定明确的设计规则和限制，这些规则可以包括限定颜色种类、排版方式和图形样式等，旨在保证作品风格统一性的同时激发观众的主导欲望。其次，通过引入互动元素和反馈机制，设计师能够增强平面设计的可玩性。通过添加交互行为、游戏界域和动态效果等，使得观众可以与设计作品进行实时互动，获得即时的反馈，从而提高他们的兴趣和参与度。这些互动性的介入可以借助数字技术，通过算法为作品注入偶然性、随机性元素，让观众能够在互动过程中获得意外的惊喜，并从中获得愉悦感。此时，观众成为了共同的创造者[7]，他们的参与与反馈使得作品更加完整。最后，目标的设定与挑战也是关键要素。类似于游戏中的任务和关卡，设计师可以为观众设定明确的目标，也可以将开放式结局留给观众，鼓励他们参与并努力完成。此外，设计师还可以引入奖励机制，通过设置任务难度等级来激发观众的进取心。通过设计隐藏内容、解锁特殊功能或权限、提供额外的信息等方式，让观众获得额外的补偿与奖励。

## 6. 总结

在平面设计领域中，后现代主义平面设计扮演着承上启下的重要角色。它打破了现代主义平面设计所固有的模式化设计方式，为平面设计的多样性和个性化发展注入了新的活力。同时，随着数字技术的蓬勃发展，平面设计得以从传统的二维形式走向了三维甚至更丰富的多维空间，极大地提升了设计作品的“游戏性”。人工智能的迅速崛起，给平面设计领域带来了前所未有的深刻影响。尽管人工智能在自动生成设计、大数据分析以及智能交互等方面的应用为用户提供了新的机遇，但也无可避免地给设计师带来了挑战。在面对这一挑战时，设计师在设计中需要更加注重情感共鸣、人性化体验等问题，提升自身的价值和竞争力，以在不断变化的设计环境中脱颖而出。

## 注 释

- ①图 1 来源：网页引用，<https://www.163.com/dy/article/EB7S2UCU0518DO84.html>
- ②图 2 来源：网页引用，<https://www.madamearchitect.org/interviews/2020/7/16/paula-scher>
- ③图 3 来源：网页引用，<https://www.madamearchitect.org/interviews/2020/7/16/paula-scher>
- ④图 4 来源：网页引用，<https://sagmeister.com/work/the-happy-show/>
- ⑤图 5 来源：网页引用，<https://www.hellofont.cn/newsdetail?id=229329>

- ⑥图 6 来源: 网页引用, <http://indexgrafik.fr/april-greiman/>
- ⑦图 7 来源: 网页引用, <https://music.douban.com/review/10627247/>
- ⑧图 8 来源: 网页引用, [http://k.sina.com.cn/article\\_2607584043\\_9b6c932b0400179qi.html](http://k.sina.com.cn/article_2607584043_9b6c932b0400179qi.html)
- ⑨图 9 来源: 网页引用, <https://www.eguide.ch/de/designer/wolfgang-weingart/>
- ⑩图 10 来源: 网页引用,

<https://www.designboom.com/art/major-takashi-murakami-exhibition-with-digital-immersive-environments-the-broad-05-24-2022/>

## 参考文献

- [1] 郭楚. 后现代主义艺术对当代设计的影响[J]. 鞋类工艺与设计, 2022, 2(10): 71-73.
- [2] 林洁. 后现代主义平面设计的当代美学探讨——以酸性设计为例[J]. 陶瓷科学与艺术, 2022, 56(4): 69-70.
- [3] 金旭明. 平面设计反思: 从现代主义到后现代主义[J]. 装饰, 2003(6): 38.
- [4] 陈绘. 数字时代视觉传达设计的新观念[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2010, 12(2): 90-93.
- [5] 陡晓洮. 数字时代平面设计的创新策略[J]. 上海包装, 2023(5): 19-21.
- [6] 雍自高. 数字媒体艺术影响下的视觉传达设计发展趋势研究[J]. 大众文艺, 2023(23): 46-48.
- [7] 钱磊, 张雅婷. 后现代主义与视觉设计[J]. 装饰, 2021(3): 38-42.