

基于游戏心理的海报设计分析

陈晓瑜

南京林业大学人文社会科学学院, 江苏 南京

收稿日期: 2024年7月11日; 录用日期: 2024年8月15日; 发布日期: 2024年8月23日

摘要

随着现代科技的迅速发展, 网络游戏层出不穷。而网络游戏发展的背后, 不仅仅显示出科技的发达, 更隐含着现代人们的现实生活在游戏中呈现出的精神世界。而游戏中所包含的视觉符号都属于传递游戏信息的介质, 以此视觉符号也隐射现实。作者选择了6款不同的经典小游戏, 结合经典小游戏的不同特征, 力图运用海报设计塑造新的视觉符号。本文希望通过对游戏心理的分析, 从视觉符号方面入手挖掘游戏与现实生活的关联, 以及通过这种关联来寻求解决现实问题的办法。同时根据符号学理论分析游戏元素在海报设计中的解读与重构, 从而形成新的视觉语言。在视觉符号中探寻多种可能性, 利用经典游戏元素传达现实生活蕴含哲理, 在保持游戏风格同时传达独特的视觉性。

关键词

游戏, 现实生活, 心理, 视觉符号, 海报设计

Analysis of Poster Design Based on Game Psychology

Xiaoyu Chen

College of Humanities and Social Sciences, Nanjing Forestry University, Nanjing Jiangsu

Received: Jul. 11th, 2024; accepted: Aug. 15th, 2024; published: Aug. 23rd, 2024

Abstract

With the rapid development of modern science and technology, online games emerge endlessly. Behind the development of online games, it not only shows the development of science and technology, but also implies the spiritual world of modern people's real life in games. The visual symbols contained in the game are all the media that convey the game information, so the visual symbols also imply reality. The author chooses 6 different classic mini games, combined with the dif-

ferent characteristics of classic mini games, trying to use poster design to create new visual symbols. Through the analysis of game psychology, this paper hopes to explore the relationship between games and real life from the aspect of visual symbols, and seek solutions to practical problems through this relationship. At the same time, it analyzes the interpretation and reconstruction of game elements in poster design according to semiotic theory, so as to form a new visual language. Explore a variety of possibilities in visual symbols, use classic game elements to convey the philosophy of real life, and convey a unique visual while maintaining the game style.

Keywords

Game, Real Life, Psychology, Visual Symbols, Poster Design

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

随着现代科学技术与互联网信息技术的不断发展,当前社会进入信息时代,互联网成为人们生活不可分割的重要部分。互联网时代促进了电子商务、线上教育等行业的兴起,人们的娱乐方式也趋向于沉浸短视频社区,手机游戏与网络游戏之类信息感强烈、视觉效果冲击强烈的软件。这类现状不但刺激了网络发展,也将游戏行业推入一个前所未有的饱和状态。为满足各类游戏用户需求,游戏企业推陈出新,经久不衰的游戏软件也在不断更新自身内容[1]。

本次设计由游戏心理着手设计海报,将游戏心理与现实生活结合探索。在海报视觉表现中,以符号作为主要传达形式。在信息传达过程中,符号作为主要的信息载体,传达或多或少,或具象或抽象信息。由相关信息串联的符号体系也形成完整信息链,在海报视觉表现当中实现信息可转述性,并希望实践观者的重新解读。以游戏心理为主要信息,与符号视觉研究进行结合重组,从而利用视觉传达设计完整表述研究游戏心理的意义。

2. “游戏心理”视觉符号塑造

游戏心理视觉符号的塑造需要从原本的经典游戏中汲取,游戏心理由视觉表现,将元素转化为视觉语言。视觉语言通过平面表达,图形与文字在平面设计中传达特定信息,以游戏元素作为符号,海报设计可传达游戏心理的信息[2]。游戏元素的鲜明特色独树一帜,在海报设计中有独特视觉感受。

2.1. 经典游戏视觉风格概述

视觉风格是游戏设计中十分重要的大环节,视觉风格决定了游戏定位以及玩家感受。由于经典游戏受所处时代的科学技术条件限制,所以在视觉风格上不如现代的3D游戏、场景游戏视觉效果震撼,但正是因为当时电脑技术与现在差距,因此赋予了经典游戏一种时代感、复古感。

经典游戏不仅是唤起大众复古情怀,更是在视觉记忆上触动人们的共鸣。正是经典游戏已经形成鲜明视觉风格,而符号又是传达意义的载体,可以在视觉表现中塑造不同的视觉符号来表达游戏心理的意义。在游戏心理海报设计当中,经典游戏视觉符号作为主要传达信息的符号形式,从视觉逻辑来说,其视觉符号的塑造可以明确传达隐藏在游戏背后的游戏心理。

2.2. 海报设计中视觉符号的塑造

像素风格虽然是技术受限时代的产物，但同时也是设计史、科技发展史上不可缺少的视觉语言。从游戏案例方面分析，首先在像素风格上有代表性的游戏已然成为经典。这些游戏在玩法、界面设计、视觉风格上都属于创造式的飞跃。首先，这些游戏的玩法为后代游戏开创先河，扫雷游戏是益智类小游戏的鼻祖，从游戏时间规定到雷区的数字计算，现代小游戏都或多或少以其为示例。再者，从界面设计来看，贪吃蛇游戏的界面设计为后来的街机游戏提供了设计思路，不管是游戏手柄还是界面布局，贪吃蛇游戏都成为了不言而喻的标准。在视觉风格方面，经典游戏的造型特征不仅处于电子设备当中，更是一种艺术形式[3]。本次设计作品就是结合经典游戏案例，以像素风格作为艺术形式及视觉符号来构思设计，塑造新的游戏心理视觉符号。除《扫雷》之外，还有一些家喻户晓的经典游戏，如纸牌、贪吃蛇、俄罗斯方块等。这些游戏操作简单，容易上手，在娱乐活动匮乏的年代，成为当时无数人娱乐消遣的途径。对于这些游戏的案例研究，首先着重视觉符号的应用，这就涉及到游戏符号的可使用性、审美性、可识别性、传播性。

3. 以“游戏心理”为主题的海报设计思路

3.1. 游戏心理与符号结合突出玩家情绪

游戏心理包含着玩家本身在游戏体验中所产生的情绪，以及在游戏中可以体现出的现实问题。游戏，可以说是所有哺乳类的动物学习生存的第一步，游戏是一种基于物质需求满足之上的，在特定的规则中所遵循可以满足精神世界追求的行为方式。所以说游戏中必定能够体现出人们心理活动需求。通过每种游戏玩法去探寻人类行为本质，如在益智类游戏中运筹帷幄，这也是现实中一种生存方法。当人们沉浸在游戏中时，会不自觉过滤外界事物，从而全神贯注于游戏当中[4]，所以在游戏中所表现出来的行为往往可以研究出人类行为本质，这也是从游戏心理中可以挖掘现实问题的原因。

在作品设计当中，游戏心理我使用了一些可概括性的词语进行总结：在扫雷游戏中，“慎之又慎”可以传达扫雷游戏进行时所产生的心理因素，并且在视觉符号中选用游戏原本元素拼凑成文字。俄罗斯方块游戏的游戏本身视觉特点就很浓厚，看到一个个彩色方块即可见微知著，而通过方块变形向下积累的游戏玩法恰恰反映出现实生活中人们需要“积微成著”[5]。经典的贪吃蛇游戏由一个个像素点和点线面的平面视觉语言组成游戏界面，通过这种视觉元素达成设计蕴含在游戏当中，而游戏又演变成设计作品的设计效果。并且贪吃蛇的游戏玩法是通过移动控制蛇吃东西慢慢变大，但操之过急就会咬到自己以至游戏结束，所以贪吃蛇游戏心理使用“贪心不足”凸显现实意义。

对于符号的运用，除经典游戏元素以外，其他符号语言的运用也不可或缺。符号的运用必定要以其象征意义为主要选择对象，并且要与象征意义具有相同特征。对此，作者选用容易识别并且在信息传达中常见的感叹号、问号以及加号、大于号等数学符号[6]。这些符号以辅助形式运用到设计当中，与游戏元素符号结合作为标记性图形表现，在观者看到游戏元素时不自觉与这些符号串联。在作品当中符号成为游戏元素辨别的标签，符号充分发挥其强调作用。

3.2. “游戏心理”融入海报设计强调色彩表达

将游戏要素融入海报中，海报作品可能更像是一幅游戏界面，而在这个游戏当中，我们看到的是自己所面临的现实问题。在游戏中，我们所会面临的喜悦、兴奋、愤怒同样也会在现实中遇到，而解决办法未必不能使用游戏方法，负面情绪来临就点关闭窗口，遇到烦心事深呼吸暂停对这件事的深度剖析，整理好情绪再闯下一关。

而这种心理活动如何在设计中体现呢？在设计过程中，作者反复研究已收集资料，在确定每幅海报主题之后，再一次次进入游戏中体验之后记录游戏感受，将代表性视觉语言运用到设计当中[7]。将游戏设计要素确定之后再调查游戏背景与游戏感受重叠部分，将海报设计视作一幅拼图，将元素确定之后再含义融合其中，最后拼嵌成完整作品。将游戏心理代入至海报设计，平面的观感可能冲击感不够强烈，于是我在海报中加入现代流行的3D元素，平面与立体相结合。

对于游戏心理在平面海报中的表达效果，游戏过程就可以将其诠释。每一个游戏代表着一个现实问题，如扫雷游戏提醒人们在现实中不仅要谨言慎行小心踩雷，也要抓住机遇走出雷区；贪吃蛇游戏寓意勿要贪心不足，最后自食其果；俄罗斯方块游戏的意义是向下沉淀，懂得积微成著；空当接龙游戏是一张张纸牌有序排列，循序渐进；连连看也称消消乐游戏，这个游戏放到现实生活中，可以比喻成同样的烦恼可以一并消除，并且在完成一个任务之后就要投身于下一个任务；国际象棋对弈要深思熟虑，在做任何事情时不可逾矩。这种游戏与含义的结合既有趣味性也富有深意。

对于海报色彩则是汲取游戏原本颜色，因为早期游戏色彩简单，所以运用到海报设计当中并不显得杂乱无章，反而相得益彰。图形以符号为主，符号本身就是一种视觉语言，对具有概括性的符号进行重构与解读，每位观众都可以对设计作品产生共鸣并且产生自己的看法。字体设计也运用游戏元素，利用游戏自带要素[8]，每一幅的字体都与海报本身相结合，并且每幅海报字体在风格形式上都达到了变化和统一。文字、符号、元素的编排错落有致，乱中有序，尽量在有些若隐若现的图形当中充满细节。除此之外，其他装饰元素也经过精妙设计，每一处都不显突兀，恰到好处地融入整体设计当中。

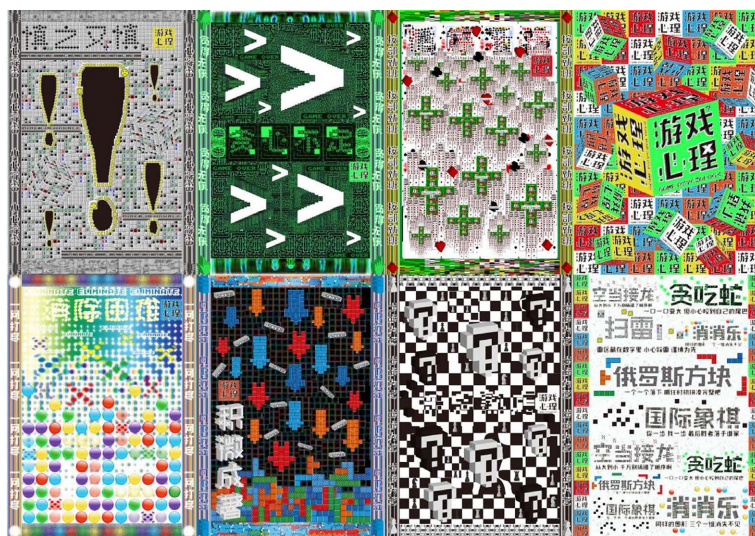


Figure 1. Game psychology poster design drawing
图 1. 游戏心理海报设计图^①

《游戏心理》海报设计的 logo 设计以文字为主，如图 1 所示，中英文结合，中文文字加入海报中使用的辅助符号，呼应海报。英文中“GAME”加以倾斜效果，后面“PSYCHOLOGY”个别字母翻转，个性有趣，logo 后面背景根据海报颜色进行相应改变。

此次作品的视觉设计带有一定实验性探索，前期通过大量搜集游戏视觉语言，在确定视觉风格之后着手分析、研究游戏心理。当今游戏的设计如同模板化，设计师套用固定模板完成设计作品，而对于深层次的内涵却无研究。设计藏于任何细微事物当中，那么一切事物都可以进行再设计[9]。“游戏心理”

视觉设计更是一次探索，通过符号增强作品视觉表现力，将视觉设计更深层次地与现实问题联合探讨，不仅仅通过设计去展现问题，更是能够通过设计去解决问题。

4. 结语

在科技迅速发展的时代，人们沉浸在快生活的步调，游戏已然成为一种单纯的消遣方式。游戏有时并不因为游戏本身而吸引用户，游戏开发者对于游戏的设计不再纯粹。作为一名游戏爱好者，希望能够借这些经典游戏与视觉设计的结合，来探讨出现实生活中可见一斑的心理问题在游戏中的反映。游戏设计也与视觉艺术有着直接联系，游戏中也反映着现实生活的种种景象。在此次设计海报中，视觉效果也运用了游戏中常见元素，所以使得作者有兴趣将设计的每一步尽量完善。本次设计将游戏心理与视觉设计结合，希望能够在游戏中发掘并解决现实问题，从而引起观者共鸣。

注 释

①图 1：自制

参考文献

- [1] 陈京炜. 游戏心理学[M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2015.
- [2] (美)凯瑟琳·伊斯比斯特. 游戏情感设计: 如何触动玩家的心灵[M]. 金潮, 译. 北京: 电子工业出版社, 2017.
- [3] 王紫薇. 虚拟现实游戏沉浸式传播对受众心理的影响机制研究[D]: [硕士学位论文]. 济南: 山东大学, 2021.
- [4] 文亮淳. 网络游戏玩家的自我认同研究[D]: [硕士学位论文]. 贵阳: 贵州大学, 2018.
- [5] 宗诚, 王小枫. 海报设计[M]. 重庆: 西南师范大学出版社, 2021.
- [6] 戈洪, 蒋杰. 艺术与设计[M]. 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2016.
- [7] 徐复观. 中国艺术精神[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2001.
- [8] 王受之. 世界平面设计史[M]. 北京: 中国青年出版社, 2002.
- [9] 郁建军. 新媒体时代动态海报信息传递的有效性研究[J]. 新媒体研究, 2020, 6(2): 55-56.