

視覺昇華、醜學翻轉：
以【大玩特玩：遊戲美學展】為例

林羽婕*

* 林羽婕為台北當代藝術館特約策展人，e-mail: maplelin0919@gmail.com。

《摘要》

電腦遊戲除了可視為視覺藝術的一種，也可將它關聯到「舞台與螢幕」這個大類別，其中有許多戲劇感、喜劇味、浪漫性，都可以被用於視覺的敘述呈現，或用來表達更寬廣細膩的想法與情感。從【大玩特玩：遊戲美學展】來談，遊戲之於當代人來說，已經達到一種所謂「視覺昇華」的境界，以「暴力」美學為角度切入力量的擴散，將「醜學」當道做為翻轉的時代論調。

關鍵詞：美學、遊戲美學、暴力美學、醜學

電腦遊戲除了可視為視覺藝術的一種，也可將它關聯到「舞台與螢幕」這個大類別，其中有許多戲劇感、喜劇味、浪漫性，都可以被用於視覺的敘述呈現，或用來表達更寬廣細膩的想法與情感。從 2010 年台北當代藝術館的【大玩特玩：遊戲美學展】來談，遊戲之於當代人來說，已經達到一種所謂「視覺昇華」的境界，以「暴力」美學為角度切入力量的擴散，將「醜學」當道做為翻轉的時代論調。

「遊戲美學」是一個全新的展覽概念，也是近年來「次文化」戰勝「主流文化」後，所衍生的新世代美學論調。台北當代藝術館企圖藉由選介電腦遊戲中常見的三種文藝類型——科幻、恐怖、奇幻，探討其中所包含的創意元素、應用形式及美學特質，並以美國暴雪娛樂公司（Blizzard Entertainment）膾炙人口的三款武藝型遊戲系列——【星海爭霸】、【暗黑破壞神】、以及【魔獸爭霸】為取樣，因為他們正好對應了上述的三種文藝類型，也是至今累積最多玩家族群的樣例。

電腦遊戲究竟能否被視為一種「藝術」？這個議題的存在和爭論其實已經超過十年，但最近的一些事件顯示答案應是肯定。藝術向來主觀，並無一定的規範，每能隨著時空變換、文化演進而改寫定義和風貌。動漫從流行次文化晉升為當代藝術熱門大展的內容之一，不過是近幾年之事；影像從早期的紀錄性工具變成藝術表現的媒介，是上個世紀藝術史中的一件大事，其中關鍵誠如美國學者 Dennis G. Jerz 於 2001 年 5 月的「故事敘述以及電腦遊戲：過去、現在、未來」論壇中所指出的：「一開始，攝影機只是工程師與科學家使用的一種工具，但藝術家卻想出了如何利用它來創作，開啓了電影藝術的紀元」。電影如此，電玩遊戲亦然，早期冷門專業的「計算機」發展成生活大眾的「電腦」，進而成為兼具娛樂功能和藝術質地的平台與工具，藝術家的參與及源源創意的介入無疑是個重要的因素。

自 2004 年起，美國互動藝術與科學學會（The Academy of Interactive Arts and Sciences）和加州洛杉磯郡立美術館（Los Angeles County Museum of Art）首創合辦以電玩遊戲創作為焦點的年度性主題策劃展【進入像素世界】；自 2006 年起，英國影藝學院正式將電玩遊戲列為藝術獎項，已成為電玩業界的成就指標；以科技島自稱的台灣也不落人後，自 2008 年的台北數位藝術節起，即已將電玩遊戲列為徵件獎勵項目。在這同時，世界各地的藝術學院除了原有的攝影、電影、及傳統美術課程外，也開始紛紛設立「電腦遊戲藝術」相關的新媒體藝術課程。這些在在印證了電玩遊戲的藝術發展潛力和文化產業價值是逐日被放大和肯定的。

【魔獸世界】在前幾年一直被中國大陸所禁，原因就在於其中的「暴力」成分，然「遊戲」之所以迷人，或許也在於其中的「暴力美學」。維基百科中對於「暴力美學」的一段陳述指出：「暴力美學主要在官感上，使暴力以美學的方式呈現詩意的畫面，甚至幻想中的鏡頭來表現人性暴力面和行爲。觀賞者本身往往驚嘆於藝術化的表現形式，無法對內容產生具體的不舒適感」。支持暴力美學人士常稱「暴力程度與票房收入成正比」，但社會道德捍衛者和輿論譴責人士則稱其是對社會道德教化的阻礙和負面影響，恐引發心理未臻成熟的人們間接以為暴力行爲亦是一種美感的表現。在眾多香港導演中，吳宇森是運用此種電影表現手法的代表性人物。其標誌性的白鴿漫天飛舞，手持雙槍的英雄人物縱橫在螢幕之上，使象徵和平和安詳的白鴿與血腥暴力的槍彈形成強烈的視覺反差，吸引無數的目光。

電腦遊戲和電影有許多相似之處。藝術原是主觀的，不僅沒有明確的規範，而且常因內容、時空以及文化因素而改變其形式。電影或平面攝影從流行文化晉升為藝術的轉換過程也許非常漫長，但是電腦遊戲的

藝術性很快就被注意到並獲得重視。近年來，許多動畫電影推出後再寫成遊戲版本上市販售，讓電影以不同媒體再發酵、傳播，擴大且延伸了其影響力；今日新媒體藝術所呈現的美感概念和美學特質，有不少明顯受到漫畫、卡通、電腦遊戲和動畫等的影響。此種影響方式，在當代藝術館先前的特展（如【虛擬的愛】或【視覺突擊動漫特攻】），亦一再探討。此種「新美學」的概念，又以相對字眼的「醜學」為主，兩者看似相對的語詞，卻替代所謂傳統審美的角度，成爲一種「翻轉」主流的角色，「暴力」與「醜」似乎永遠都畫上了等號，而新世代把兩者奉爲「崇拜」的主臬，而成爲一種「新視覺」藝術。

在【大玩特玩：遊戲美學展】中，綜合呈現電玩遊戲幕後的創意脈絡，與遊戲架構互相扣搭的故事性及其延續性。事實上，有些觀眾也可能藉道小說、漫畫、公仔玩具等，早已認識這些角色及故事情節，而不是透過電腦遊戲本身。此種「跨媒體互文性」現象，只要透過網路搜尋引擎如 Google 等，隨意輸入電玩遊戲中的某一角色名稱，搜尋結果往往超越知名文學人物，或真實世界的明星演員，也可得到印證。【大玩特玩：遊戲美學展】試圖將日漸普及的電腦遊戲以及相關文化議題，帶入當代藝術領域，從創意開發與表現、藝術欣賞與參與、社會流行與教育文化等不同角度，進行回顧、展示、檢視與探討。此種作法將有助於大眾認識和體會「遊戲美學」；而此種遊戲美學目前透過電玩機器及網路平台，已經吸引了上千萬玩家，並被標示爲 21 世紀的新藝術。

Turning to the Aesthetics of Ugliness:
A Case of the Digital Game Exhibition *Fights,
Flights, and Frights INSIDE THE STORM*

Yu-Chieh Lin*

ABSTRACT

Digital games can be regarded as a visual art. They are also associated with stage and screen in which dramatization, humor, and romance can be represented visually. These features are used to express more diverse or subtle thoughts and emotions as well. Using the example of the exhibition *Fights, Flights, and Frights INSIDE THE STORM*, this paper discussed how digital games have transformed and transcended the meaning of visual aesthetics to the gamers. From the perspective of violence aesthetics, digital games have the potential to make a turn to the aesthetics of ugliness in the contemporary society.

Keywords: aesthetics, aesthetics of game violence, digital game, ugliness

* Yu-Chieh Lin is chief curator at the Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan.