

毕业设计(论文)开题报告

（适用于工科类、理科类专业）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课题名称 | Ism-World虚拟世界生成设计研究 | | |
| 副 标 题 |  | | |
| 学 院 | 设计创意学院 | | |
| 专 业 | 工业设计 | | |
| 学生姓名 | XX | 学 号 | XXXXXXX |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 年 |  | 月 |  | 日 |

一、毕业设计（论文）课题背景（含文献综述）

哲学的消逝化，特别是于当今的世界历史进程之中的哲学的进展几乎仅留存于少数人的头脑之中，但我们不能避免的问题是如果没有从更高的视角俯瞰世界的勇气，没有另一个“视野”的切入而由此所导向的更高维度的哲学的问题意识领域，那么可以说就永远处在常人意见的状态。近几十年中国的高速物质发展进程使得中国青年群体的物质生活水平大大的提高，而另一个难题则是在精神建设上，或者说这里所引出的矛盾则是在精神水平上的孱弱，甚至是无知和盲目的随大流。一个最为明显的现象丛，各种享乐主义，虚无主义，新自由主义，新时代佛教，新时代神秘学等层出不穷，一方面这正对应于大众普遍的精神上的自主探索，但对于世界历史来说，这仿佛是再一次重现了历史上的各种哲学流派传统，为此，如何构建有效的哲学讨论社区或者说如何使得哲学探讨更为熟悉和完备也就提上日程。另外，随着现代性在二十一世纪的不断迭代和演进，其形态和发展的局限性也终于完整的显现出来，同时特别是如同黑格尔的哲学被掩藏了近两百年之久，于新世纪又有了再次正确解读的可能性，或者说黑格尔的哲学观念由于超前那个时代太多，以至于被众多之后的哲学家所误解，由此所牵连出的一系列后现代的反理性主义以及后现代主义的冲击和扭曲现象。当然于这近百年来的左翼阵营也并未如想象般停滞不前，随着黑格尔被重新发现，拉康派精神分析对于黑格尔的补全，齐泽克对于黑格尔，马克思和拉康精神分析的相互解读，或许我们再一次发现了黑格尔，甚至是比黑格尔本人更加“黑格尔”。由此我们基本上有了一个大致的精神脉络和目标：由多条路径快速导向黑格尔并据此结合新世纪左翼理论家团体对于辩证唯物主义的发展之上提升并完备乃至发展马克思的资本论由此武装当代青年人的头脑。

围绕历史上的关于从理论到实践的探索模式和方法上来看，要将哲学的至高概念维度压入一个无产者的“精神”之中，是最为漫长和困难的过程，其间的中介环节一旦错位或者造成了对于理论路线的偏离或者则是走向了完全的反面，而结合当下最为现实的一次理论上的尝试，也是围绕互联网的传播媒介做中介下的新时代网络体系下的哲学性思想传播和交流的提升却并未有大兴之势。这也正不相符合于客观物质基础与“个人上层建筑”之匹配问题。可以说这也正是所谓资本的矛盾之处，它并未如其所宣称的那样不存在任何矛盾之处，而是本就是矛盾的维持和不断的重复发生。或者说，如果我们一味的强调技术的结果则是精神上的盲目和不免导向虚无主义的结局。这里应当发生，即由近百年的技术大发展所积累的物质基础中灌注进提前两百年就已经诞生的未来哲学。或者说，重新发现黑格尔并以新时代的新基础重建黑格尔的根基。而目前来说，以数字技术作为核心的新媒体交互技术下的最为流行的媒介之一，则是游戏这一载体，或者称之为Video Game的一系列新的交互形式。我将主要围绕这一中介形式展开关于新的哲学灌输模式的尝试和设计。

哲学的游戏化可能性的探索，或者说基于游戏这样的新型传播媒介作为载体的哲学思想传播的新路径和新方法，如何用好游戏这一形式去传播适应新时代的哲学理念的目标是当下的新任务同时也是为更好的继承和发扬先进的哲学思想实践行动清除其前方的障碍乃至铺平道路供新时代青年更好的承担起历史使命。而反观当今现成的游戏种类，在繁多的游戏类型和类目中，与哲学相结合的游戏类型，或者说具备一定的哲学教导的游戏作品却很少出现在公众视野之中。而游戏之所以收到许多负面评价乃至敌意，多半也正是由于这个原因。相比于其他的公共媒介载体，诸如书籍，报纸，期刊和电影等。大多反对者对于游戏这一媒介的评价是消磨时间，无意义或者是纯粹的娱乐活动。而最为普遍误解正是在此，但是游戏这一媒介形式却并不应当背此骂名，游戏媒介的包容性和其开放性当属所有媒介中为最高，而决定游戏内容的发展乃至价值观导向的乃是一个个活生生的人，或者说游戏媒介与哲学性内容的结合将使得曾经晦涩的哲学思想借由游戏这一媒介得到更为灵活传播和多样化的展现。

游戏化的方式与哲学的世界观相结合，或者说游戏化的动机恰恰在于这样的动态模式恰好具备游戏化的可能性。从基本的游戏设计角度的玩家与世界的结合方式以及多种交互逻辑的植入来看：黑格尔精神哲学中精神现象的层层变化的可能性中所构造的类游戏化的精神演变史，其基本对应于现代游戏中的RPG类型，或者更一般的来说是在某种现实状态之中的角色扮演。选择的可能性变化的演变和某种道路性的情景化表现，而玩家则正是处在由设计者所构造的虚拟情境之中，也就是以纯粹的游戏化方式所构建的导向既定哲学目的论的游戏化的教导。

1、动作剧情向游戏《死亡搁浅》

《死亡搁浅》是一款由Kojima Productions开发，索尼互动娱乐于2019年11月8日发售的动作‎游戏。而其主要的玩法及哲学相关的概念内核则是围绕“连接”展开，玩家需要操控主角“Tom”在游戏设定中的新美国大陆上由东向西运送物资并穿越苔原平原，山地，雪山等不同地形，并与各个地点的幸存者建立开罗尔网络通讯。而玩家在游戏中需要做的便是为各个地方的居民运送物资等生活用品抑或是必需品，建设物资等。而游戏也为彰显“连接”这一概念做出了许多相关的设定，比如玩家本就是作为快递员的Tom，必须亲自规划运送路线，货物数量和装备，经历许多困难的地形才能将所需货物送至目的地。而玩家在运送途中也将会亲身经历一系列的运送中的突发事件，比如遭受敌人袭击，抢夺货物或者是在翻跃危险地形时意外摔倒导致货物损坏等事件，同时在最终建立起横跨地图东西部的新开罗尔网络时，深刻体会到一种团结感或者说集体的力量。



图1 《死亡搁浅》中选择货物和运送

2、第三人称动作射击游戏《喷射战士3秩序篇》

《喷射战士3秩序篇 》（Splatoon3 Side Order）是一款由任天堂开发并发行的Switch独占第三人称动作射击游戏的扩展篇章。区别于本篇的混沌概念的经典的联网游戏模式，扩展篇是面向单人本地玩法为主的游玩模式。游戏主体的肉鸽爬塔并不断提升玩家各项数值的一般化游戏玩法。其中关于哲学属性的融入是这个扩展篇的亮点，首先是围绕“秩序”所构造的秩序之塔和以纯白色为主基调的视觉设计，另外玩家在其中的游戏方式也是不断重复挑战相同的但对应不同武器的伪随机关卡模式。也在暗中点明所谓的“秩序”也就是无限重复或者是永恒轮回的不变和宁静。对于大众主流作品中的纯粹哲学叙事，是以穿插进游戏剧情或者作为游戏价值观被引入的，其他设计上的相关性诸如不断重复的挑战和视觉设计上对于所谓秩序的揭示。

图2 《喷射战士3秩序篇》塔内部和秩序芯片获取

3、实验性游戏《时之形》

《时之形》是游戏制作人叶梓涛设计与制作哲学游戏《时间的形状》的二次完成版。在这个游戏中，每个场景都对应着一个哲学的灵感与想法，其希望以游戏来帮助玩家体验和增加对哲学的感知，并呈现对现代时间的反思性思考。玩家在游玩过程中将体验到不同的时间模型所带来的不同时间体验，从大工业化时代下的线性时间，到信息化时代的由消息弹窗所带来的碎片化时间感，再到海德格尔的泡泡时间以及胡塞尔的滞留时间观。游戏制作人将哲学家口中所言说或设想的各种超越于常人所固定理解下的不同时间概念做了一次集合体验的尝试，而玩家游玩游戏的过程中也将会逐步感受不同时间模型观念下所带给主体的不同生活想象模式并由此引发反思一个更具解放性的时间观念应当是怎样的。

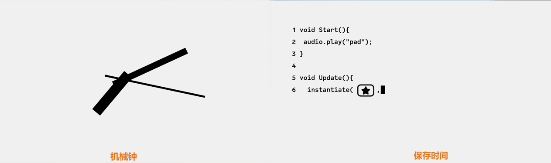


图3《时之形》中各种“时间”的形状

4、第一人称解谜游戏《见证者》

《见证者》（The Witness）是由Jonathan Blow设计制作，Thekla发行的第一人称单人开放世界解谜游戏。玩家在其中的基本操作即是完成各种一笔画谜题，并由此打开各种隐藏机关并享受纯粹的解谜乐趣或者说享受纯粹的“视差”，而其中的各种一笔画谜题并非如一般的纸笔游戏般的简单一笔画，也就是一个显现的一笔画棋盘以及其上显现的一笔画谜题，有些谜题是隐藏于各种视错觉之中。而游戏本身也正如其明，玩家所扮演的角色正是在“见证”着这座岛上的一切，不仅有数不尽的谜题，也有着岛背后所隐藏各种关于其本身历史的暗示，而玩家所能做的不过是去揣测过去，努力重构或者仅是见证这里的一切。当然，游戏本身所带给玩家的体验更多的是一种现代社会所特有的历史虚无主义或者说在面对现代化进程的暴力时的个体创伤和迷茫感。



图4《见证者》解谜元素和小岛

5、哲学实验游戏《加入多少东西仍是汤？》

Stefano Gualeni的哲学实验游戏《的加入多少东西仍是汤？》《Something Something Soup Something》，玩家需要在游戏中判断一碗加入某种物体的“汤”在何种条件下仍然是汤，而在何种条件下则不再能被认为是一碗汤了。其中加入了人群投票机制，玩家在游玩最后可以看到众人的意见和分歧。当然这里的哲学要点和一堆稻谷和一粒稻谷的区分困难是同样的，也就是这里是否存在一个突变时刻，而在这个时刻以前和以后的状态发生了根本性的变化。



图5《加入多少东西还是汤》中的汤的制作和呈现

6、思想实验游戏《电车难题》

思想实验游戏《电车难题》（Trolley Problem），是由Pippin Barr早期开发的多个火车难题伦理悖论的游戏合集flash版本。基于分析哲学中经典的火车难题，而玩家能做的则是在两难困境中选择一个似乎“正确”的决定，比如决定在杀死一个人和一群人中做抉择，在一群人和一个胖子中做抉择以及在一个熟悉的人和一群陌生人中做抉择。这样的游戏化尝试不如说是将思想实验借由游戏媒介形式以更加视觉化的表现方式呈现出来。

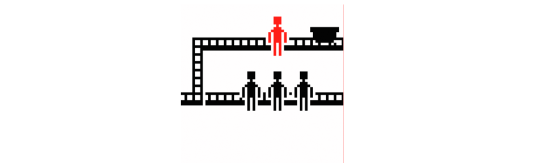


图6 《电车难题》中的两难选择

7、实验游戏《蛇主义》

实验游戏《蛇主义》（Snakisms），是由Pippin Barr基于各种意识形态立场下的贪吃蛇游戏。比如有资本主义下的贪吃蛇游戏是围绕金钱展开的，玩家在初始条件下具备一定的金钱，但每次吃到食物金额都会消耗，而当金额减为零时则不能进食，虽然略带讽刺性质的结局但也侧面反映了一个事实，那就是资本主义下的贫富差距在所难免甚至就是这种匮乏本身。而最为突出作者关于观念论的误读的版本下的贪吃蛇游戏，竟然是显示文字提醒玩家想象一个贪吃蛇的游戏过程，虽说这种对于观念论的略带嘲讽的解释和误读具有一种戏剧性的效果，一方面也加深了一般玩家对于德国观念论的误解，当然也道出了部分真理，即观念论的纯粹的唯心的本质。



图7 《蛇主义》中各种主义下的游戏版本

8、实验游戏《无》Nothing

实验游戏《无》（Nothing）是由Pippin Barr创作的实验游戏，也是各种“无”的合集，只不过这里关于无的探讨转移到了各种不同游戏引擎的版本之中，作者仅依靠各个引擎创作了一系列空的游戏文件，或者说作者所创作的仅仅是创作了一个空内容的各个引擎版本的游戏文件，但我们也能发现这些“无”之中存在的差异，由于使用的游戏引擎的区别，其中关于“无”的初始状态也会有所区别，比如Unity引擎就默认了一个蓝灰色的天空盒，而有的引擎则是纯黑色的现实加一些提示。这里莫名联想到关于齐泽克《less than nothing》的论述，即便是关于纯粹的无本身的维持，甚至都需要一定的背景性力量，或者说比无更少的东西使得无被维持，而比无更少和无本身又具有某种张力，这种分裂使得本体性力量现象化。

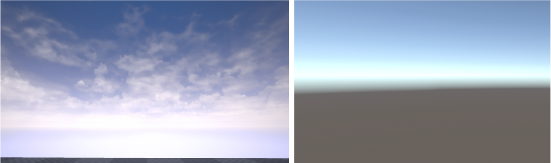


图8 《无》的虚幻引擎版本和Unity版本

9、实验游戏《古希腊惩罚》

实验游戏《古希腊惩罚》（Ancient Greek Punishment）是由Pippin Barr创作的实验游戏，由五个近乎无限循环的悖论情景组成的游戏集合，包括西西弗斯推动巨石，普罗米修斯的惩罚，采不到的苹果，永远打不满水的篮子和跑不到终点的赛跑组成。而这些案例所围绕的核心概念都是“荒谬和虚无”，如果人的生命本身就是荒谬的和无意义的日常循环所构成的话，诸如推动一块巨石到山顶的无限重复过程。那么我们又该如何审视我们的人生或者说一个绝对的无意义感是否就是生命的本质，又或者关于人生的意义本身就是人生的回溯性的建构过程甚至连意义感本身也仅是一种假象。当然作者并未给出任何回答，玩家在游玩过后的所有意义和抉择都需要玩家自行觉知和思考。



图9 《古希腊惩罚》中西西弗斯无限推动巨石

10、游戏的游戏，《电子游戏物的游戏：关于我们何时将像素视为物体而非图片的理论》

Jesper Juul的《The Game of Video Game of Objects》以游戏中特殊的图形学技巧，展示了视错觉现象下的几种情况，我们都理解一个现实的物体以及现实的画之间的区别，比如物体应当有体积，而画的一个方块却仅仅只是平面的，虽然看上去具有立体感。这在游戏中又具有多样的含义，你可以认为一个游戏中的你看到的物体应当你不能穿透，但是我们也清楚的了解不能穿透并非游戏中物体的基本属性，甚至你在游戏中并不能区分这个物体在游戏中的维度和视觉差异，而且游戏之中的物体也并非一定是具备重力属性的，它也可以浮在空中。总之这样的探讨基本洞穿了虚拟游戏与现实世界中关于尝试的裂隙，而这样的关于游戏中物的反思，也反过来使得玩家思考现实中对于某物的尝识是否如此稳固。



图10 《电子游戏物的游戏》中讲解游戏的游戏

二、毕业设计（论文）方案介绍（主要内容）

**2.1 探索以游戏为载体的纯粹哲学概念的游戏世界主义大全**

基于黑格尔哲学的本体论框架奠基之下的世界观，同时横向扩展出一个基本的场域层次，而由此所造就的一个世界架构则是围绕四个点位之下的四格（场域）-（本体）-（现象）-（目的）对应四格（天）-（地）-（神）-（人）的世界解释和动态运动模型。而这里的最为基本的构造是围绕于符号学的语义建构产生的。最终目的即是保留和运转历史中的经典符号运动体系，并使其总体性的被囊括于一个体系之中，另外则以现代性的计算机体系之下的框架对其进行二次把握。而另一方面，基于最为基本的结构主义想象图示，一方面是各种意识形态立场的切入，也就是在各种主义之下的生活模式所对应的生存必须准备，而这里也拥有必须的意识形态立场的生活世界构造模式，比如对应于“商品拜物教”的生活情态就是给予商品交换的纯粹的商品化的世界。

**2.2 结合符号学的哲学游戏其基础哲学理论奠基**

Ism-World的基本结构是以黑格尔逻辑学所总括的纯粹符号学结构对应于马克思资本论所把握到的商品运作框架的结合版本。由此深发并延伸的动态的交互游戏体系。而Ism-World的目的论导向也是明确的。一方面是其理论准备已经趋于成熟并奠基于经典的黑格尔-马克思的体系，另一方面，在方法论层次上的进展则是关于符号学和结构主义的。而由此所导向辩证唯物主义的思想观念，或者说作为新的同时也是旧的人类思想路线的总体版本，其基本目标是在纯粹符号运动的虚拟之中寻得一个通用的提升路径，也正是对应于逻辑学中不断前进的目标。马克思如果把资本论写成一部Object，那么Ism-World就是活的历史发生的动态的过程。既是对于资本论的当代重构，同时也是将社会的动态机制压缩进虚拟程序之中以此更新资本论的理论并实践。或者说在所有的哲学版本中的通用版本即是黑格尔结合了马克思的版本，这里需要强调的是关于抽象的范畴和具体现实对应物间的关联，也就是如何从一个哲学家的抽象的头脑中抽离出更为具体的现实构造，这里马克思给出的回答便是商品交换下的资本世界。

**2.3 基于古希腊最简单辩证法练习的八个假设**

以四个方向的门的意向所开启的空间，而作为玩家在其中最为基本的操作就是移动/选择某个方位的门所指示的符号前进必将前往下一个重复的或者有细微差异的空间，由此造成的结果是所通过之门的符号指示留存在玩家的第一人称图形界面之上。当然随着所积累或者说穿梭的次数增加，可使用的符号也会增加，具体的流程是由基本的形而上学命题所揭示的八大类假设相互牵引所连结或者说指向现实的具体影射。而另外由四个数字所构造的四位数体系则是某种向标，时刻指示目前玩家所处的境地。这里更多的则是形而上学的部分，在开放了意识形态之后，也就是在纵观遍历了所有的意识形态构造之后的世界，一个崭新的符号构造体系，也就是脱离日常所见即所得的那个抽离的领域，我们将要面对的即是那些不可见的抽象符号世界。

**2.4 作为哲学的敲门砖的游戏的杂糅和兴趣建基**

另外的一个部分则是所谓的“诗和栖居”，考虑到一个大全的整体性哲学构造的不可能性，或者说在一众通达之中，由最为基本的意识形态困境转向虚空的形而上学之中，哲学所提供的最后居所，也许就在所谓诗一般的语言游戏之中，而由游戏化的虚拟之中寻得的那片诗歌之地，是否是最后之地。这个问题或许应当交由玩家自行选择和考量。而最终的关于这样的一个虚拟世界的丰富性和机制本身，它自身的价值定位，我的目的论导向是通向一个开放的讨论领域，或者是在一种日常之中所根植下的不同于日常的反思性结构。

**2.5 游戏本身的空间性体验叙事流程**

游戏本身的大抵流程大致是围绕“精神迷宫”和“符号文字”二者的交织所构成的，精神迷宫的结构大致是对应于不同的目的论导向，而一个总体导向大致是从最为具体的日常生活切入，也就是由日常语言符号的维度逐步转换到一个陌生的领域之中，这其中也伴随着玩家自身的目的变化，也就是在两个方面的变化，由主观上的目的改变导向关于现实环境的变化，并由此达致最后的部分，也就是抽象的诗歌结构，这结构仍是由断裂了的命题化了的语词中介达到，随后呈现出一个超出了日常语言结构所把捉的符号世界，而最后则是将玩家再次带入最初的境地，那个日常世界。而这里的关于符号的结构化描述，一般来说，日常的导向，是单个环节的不断延续，而提升之后便是矛盾的对立的维持，再次提升则是把握对立面的统一的过程，这里有两种结局，走向诗歌则是拥抱浪漫主义，走向现实，则是将对立统一把握为一种结构本身需要被改变的渴望，这里的区别就是内观和实践的区别。

三、毕业设计（论文）的主要参考文献

[1] 谢林.先验观念论[M].北京:商务印书馆,1997.

[2] 谢林.世界时代[M].北京:北京大学出版社,2018.

[3] 黑格尔.逻辑学I[M].北京:人民出版社,2019.

[4] 黑格尔.逻辑学II [M].北京:人民出版社,2021.

[5] 黑格尔.精神现象学[M].北京:人民出版社,2013.

[6] 马克思.资本论[M].北京:人民出版社,2004.

[7] 列宁.哲学笔记[M].北京:人民出版社,人民出版社,1956.

[8] 海德格尔.存在与时间[M].北京:商务印书馆,2019.

[9] 海德格尔.哲学论稿[M].北京:商务印书馆,2012.

[10] 海德格尔. 荷尔德林诗的阐释[M].北京:商务印书馆,2000.

[11] 海德格尔.时间概念史导论[M].北京:商务印书馆,2014.

[12] 海德格尔.现象学之基本问题[M].北京:商务印书馆,2022.

[13] 梅洛-庞蒂.可见的与不可见的[M].北京:商务印书馆,2016.

[14] 齐泽克.视差之见[M].浙江:浙江大学出版社,2014.

[15] Harold Abelson, Gerald Jay Sussman, Julie Sussman.计算机程序构造和解释[M].北京:机械工业出版社,2004.

[16] Eugenia Cheng. The Joy of Abstraction[M].United Kingdom: Cambridge University Press,2023.

[17] 柏拉图.巴曼尼得斯篇[M].北京:商务印书馆,1982.

[18] Jesse Schell.游戏设计艺术[M].北京:电子工业出版社,2021.

[19] 特伦斯.霍克斯.结构主义与符号学[M].吉林:知识产权出版社,2018.

[20] Ernest Adams.游戏机制[M].北京:人民邮电出版社,2014.

四、审核意见

|  |
| --- |
| 指导教师审核意见：（针对选题的价值及可行性作出具体评价）  XX同学成功地将哲学思考与现代游戏设计相结合，提出了一个创新的设计方案，旨在通过游戏化的方式传播和讨论哲学思想，这一点很具新意、非常值得肯定。在方案介绍部分，X同学提出了一个基于黑格尔哲学和符号学的复杂游戏世界结构，这一结构不仅具有理论深度，也体现了对游戏设计的思考；同时，X同学还提出了结合古希腊辩证法的八个假设，为游戏的哲学深度和教育价值增添了亮点。综上所述，同意开题。  指导教师签名  年 月 日 |
| 专业审核意见：  负责人签名  年 月 日 |