

作者简介

- Chris Crawford 于 1975 年在美国密苏里大学 (University of Missouri) 获得物理学硕士学位。在从事了数年物理教学工作之后，他于 1979 年加入 Atari 并成为游戏设计师
- 1984年雅达利解体，Crawford转向Macintosh平台的游戏开发
- 至1992年，Crawford 决意离开游戏设计领域，倾力专注于他看好的互动叙事 (interactive storytelling) 领域，创建了互动叙事系统化技术并于1997年予以专利化。
- Crawford的代表作是《The Art of Computer Game Design》
- Crawford创立了 Game Developers'Conference, GDC
- 巨龙演讲：
 - 【Chris Crawford巨龙演讲：我有一个梦想 | 中英双字 | 策 | CGDC1993】 https://www.bilibili.com/video/BV1gq4y1U7xN/?share_source=copy_web&vd_source=7de8c277f16e8e03b48a5328ddfe2ce

交互性

- 交互性是什么？：

发生在两个或多个活跃主体 [35]之间的循环过程，各方在此过程中交替地倾听、思考和发言，形成某种形式的对话 (conversation) 。
- 交互缺少任何一个都不行，许多人认为，要使交互性的质量得到最大提升，只需要实现各个环节的质量最大化即可。然而，实际情况则比那微妙得多。对话的整体质量并不单独依赖于哪一个环节的质量，而是要求每个环节都能得到很好地执行。你有遇到过对方心不在焉的情形吗？如果对方根本没有在倾听，那么无论你多么有思想、有口才，你与对方都无法形成有效的对话，而成了单向的演讲。同样，你肯定也遇到过对方听不懂你在说什么的情形，这种对话同样是令人沮丧且毫无意义。你也许还遇到过对方不苟言辞、有话说说不出的情形，这样的对话同样是注定失败的，因为倘若对方不能发言，那么再怎么倾听和思考也是无济于事的。
- 电影是具有交互性的吗？观众会根据电影内容做出反应，是否是交互？“主动和被动”的概念与“交互式的 (interactive) 和反应式的 (reactive) ”概念被混淆到了一起。虽然所谓反应 (reaction) 的确是一种动作 (action) ，但是这不足以使其成为交互 (interaction) [36]。

- 电影作品与观众之间的关系从根本上来说就是单方向的：电影包办了“发言”环节，观众包办了“倾听”和“思考”两个环节。但观众并没有针对电影内容主动实施动作（act on），而只是对电影做出反应（react to）。
- 第二人称洞察力

对于艺术家来说，无论是剧作、画作，还是电影、小说、诗歌，观者不能理解其作品是观者自身的问题，而不是艺术家的问题。艺术的首要目的是对自我的表达，而互动叙事要站在读者和观众的视角思考
- 虽然娱乐艺术家也需要这样的洞察力，但是它与互动叙事设计师所具备的“第二人称视角洞察力”相比，有两点不同。
 1. 首先，娱乐艺术家的洞察力本质上需要具备一定的通用性，娱乐艺术只需要迎合主流观众的平均口味，倘若有个别观众没听出笑点、没看懂某个情节，或者没记住某个故事人物的历史与当下情节的关联，那么都是完全可以接受的。相比之下，互动叙事艺术家则需要更充分地迎合更广泛的观众口味，做到在平均水平之上也能抓住观众的心
 2. 其次，两者对观众反应的诉求具有不同的深度。娱乐艺术的表达本质上是一次性的：笑话、曲折的情节，或者劲爆场面能唤起观众的反应，就算达到了娱乐的目的。相比之下，互动叙事则需要纵深好几个层次来考虑观众的反应：如果观众的反应是 X，那么以 Y 来回应是否妥当？如果观众对 Y 做出反应 Z，那么接下来该如何做出进一步的回应？互动叙事设计师须要跟象棋师一样，每次都往前考虑很多步，而娱乐艺术家则专注于每次只考虑当下的一步。
- 叙事的交互程度由3个因素决定：速度、深度和选择
- 快速响应总是好过慢速响应。
- 电子游戏只涉猎人类认知最简单的几个方面，最主要的4个挑战分别是手眼协调、解谜、空间推理，以及资源管理。与之不同的是，互动叙事涉及的首要方面是社会推理（social reasoning）能力。人类社交关系的动态复杂性变幻无穷，正是互动叙事取之不尽的素材源泉；
- 选择
 - • 选择的功能性意义。假如文字处理软件提供一种“在用户打字时随机改变字体样式和大小”的功能，那么用户选择使用这个功能是毫无意义的，因为它对交互毫无助益。
 - 可见的完备性：选择与用户所能想到的可能性之间的数量比例

假如一个互动故事达到了最高潮部分，用户必须在“离开女友，投入战斗”与“待在女友身边，逃避战斗的责任”之间做出选择，那么只有区区两种选择这个事实丝毫都不会影响互动故事的效果，因为在这样的情节之中，用户很难想到其他的可能性了

（有问题）
- 交互性的三个优势

其一，交互是作为媒体的计算机获得竞争优势的基础；

其二，交互具有颠覆性意义；发展时间短，充满了机遇。

其三，它具有强大的影响力。（可以让自己的内容更好被别人体验）你是不是那种志在通过作品影响大众的艺术家呢？你是否有话要说，想对全世界说，而且不想窃窃私语，而是要大声说、喊着说呢？你是不是希望通过作品传达给他人的观念能够直击内心深处，震撼人的心灵，让人忘乎所以地沉醉其中呢？