

# 跳格人生

“跳房子”游戏的体验式公共艺术装置

"Leapfrog Life"—An Experiential Public Art Installation Of The "Hopscotch" Game

指导老师：马浚诚 卢英英 孙鸥 张旺 张岩

何思琦 | KiKi

/2025.06.11/

# Table Of Content

1. Title Direction  
选题方向
2. Work Research  
作品研究
3. Design Scheme  
设计方案

1.

# Title Direction 选题方向

选题目的及其意义 | 选题内容聚焦性研究 | 可用内容提炼转化



## 选题方向 | TOPIC SELECTION DIRECTION

跳房子



跳皮筋



跳山羊



翻花绳



滚铁环



踢毽子



抽陀螺



耍花盘



东南西北



射箭



跳绳



投壶



老鹰捉小鸡



高脚马



捶丸



拔河



民间游戏的传承与发展

独特的在地化和亲民性特征

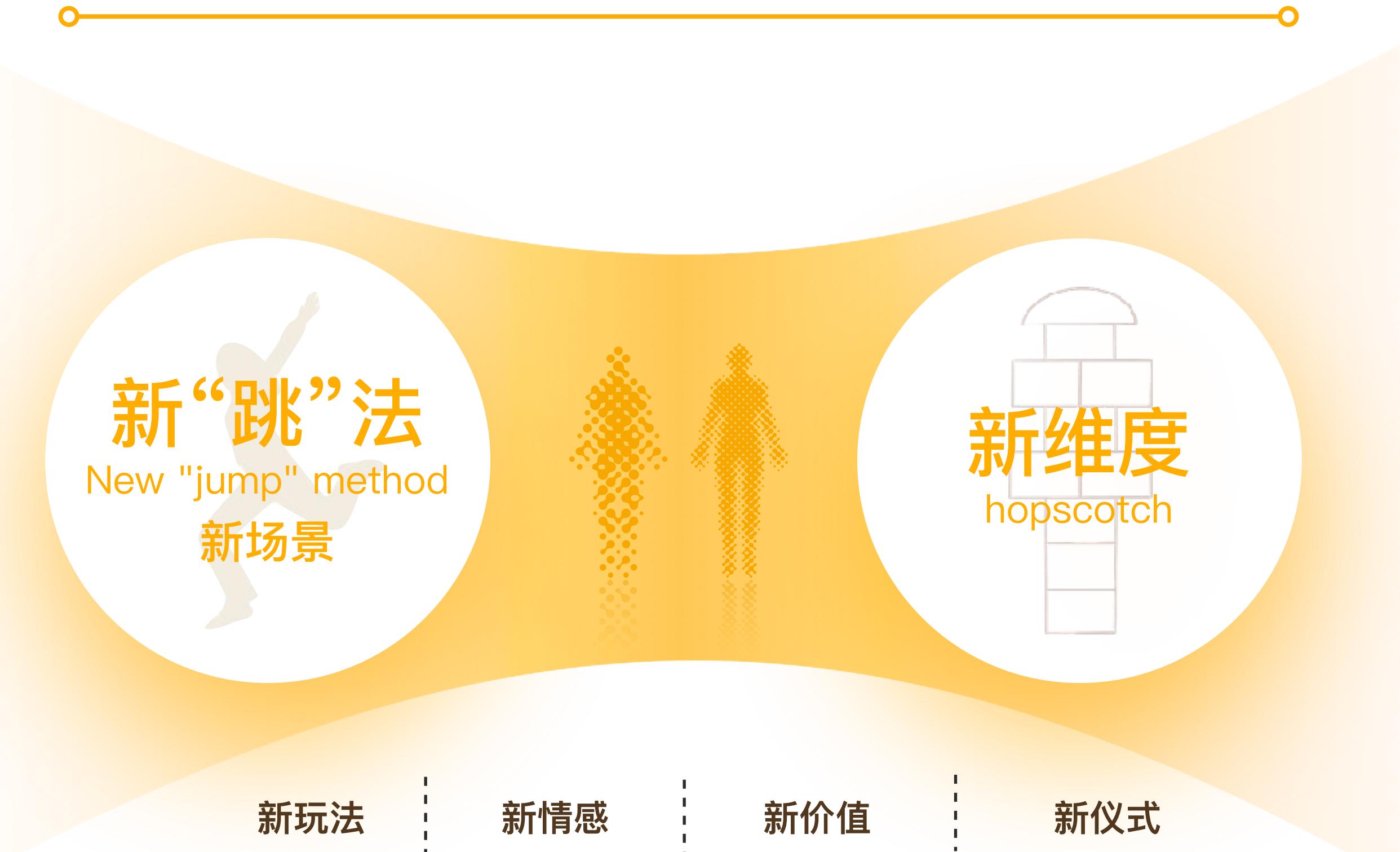
不同时期流行的时代观念相融合

回归与创新的双重诉求

民间游戏作为一种具体的文化现象，不仅具有中华文明传承发展的共性，同时蕴含着其自身的独特性，民间游戏作为中国非物质文化遗产的重要组成部分，不仅是日常生活中的玩乐活动，还与民族信仰或习俗节日等息息相关，体现着一个国家和民族与众不同的人文气质，在传承与演变的过程中蕴藏了丰厚的精神文化价值，成为传统民俗文化的代表性符号。

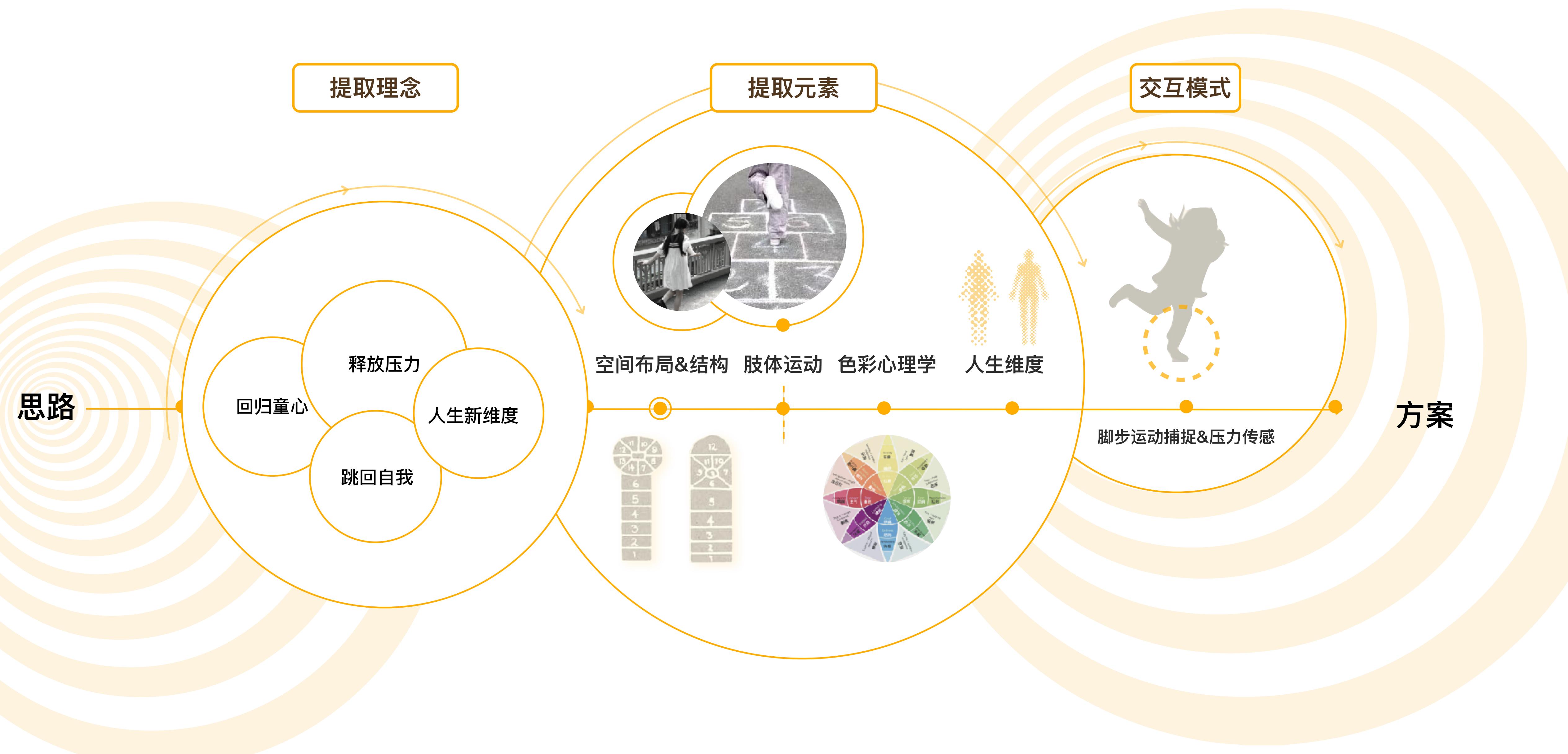
## 选题方向聚焦 | FOCUS ON THE TOPIC SELECTION DIRECTION

### 以民间游戏“跳房子”为选题方向



“跳房子”不只是一个游戏，更是一种成长的仪式

## 作品思路 | TOPIC SELECTION DIRECTION



## 作品主题 | THEME OF THE WORK

### 《跳格人生》



以童年游戏“跳房子”为引子，唤起身体对记忆的感知。跳跃，是一种最原始的身体表达，它不依赖屏幕、不需要网络，而是通过脚尖与地面的接触，在一次次起落之间，唤醒那些被时间掩埋的感情与成长痕迹。在这个被算法操控、注意力稀缺的时代，我试图用一场“跳回童年”的体验，暂时抽离于快节奏的数码环境，让观者用身体重新认识空间、情绪与自己。格子不再只是游戏的地图，而成为一座座人生维度的入口——每一跳，都是对过往的回应，也是对自我状态的再发现。



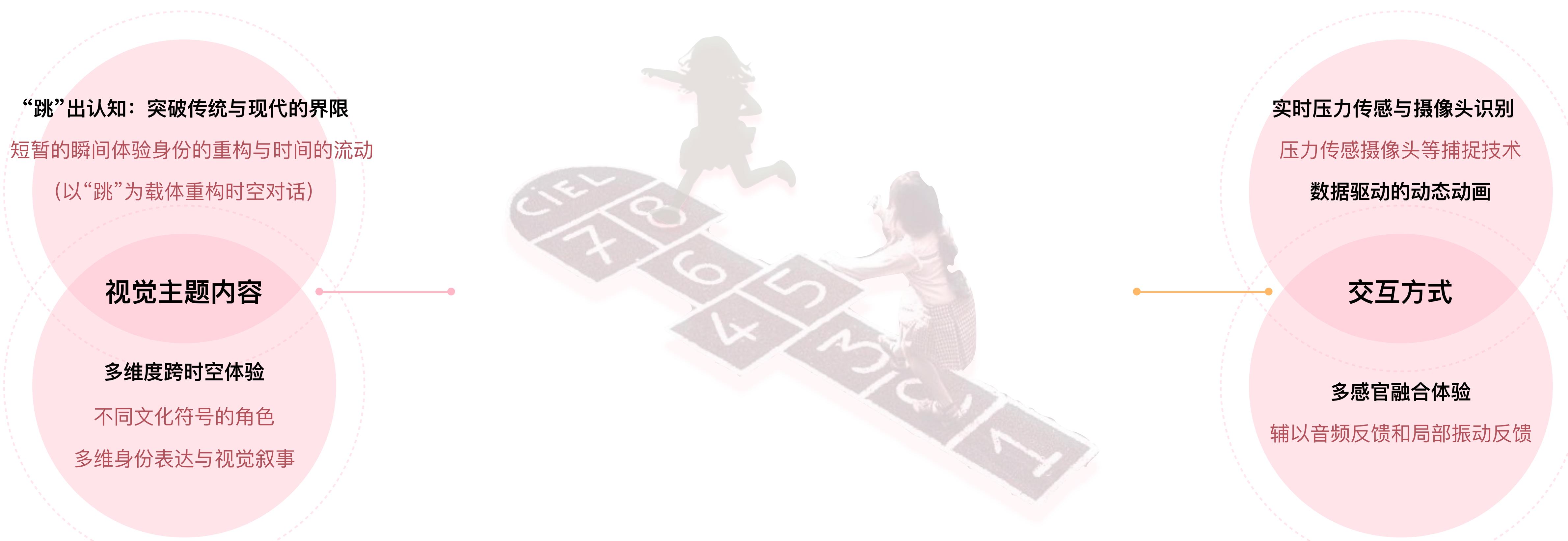
当你不再通过手指滑动屏幕，而是用整个身体“跳入”某个时刻、某种感受，这种连接会更深刻、更真实，也更温柔。

2.

## **Work Research** **作品研究**

国内外研究现状 | 设计方向研究 | 交互流程

## 设计方案 | DESIGN SCHEME

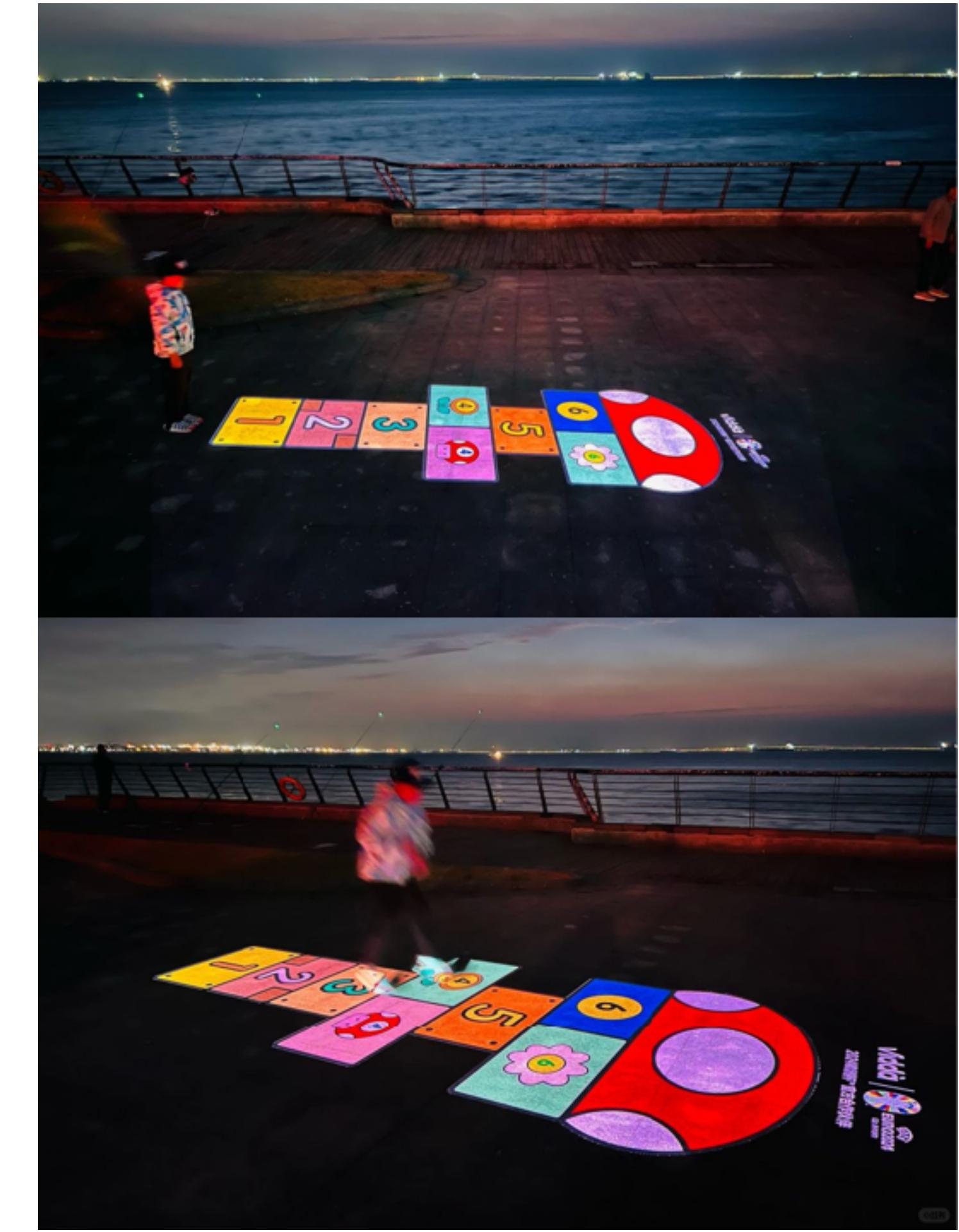
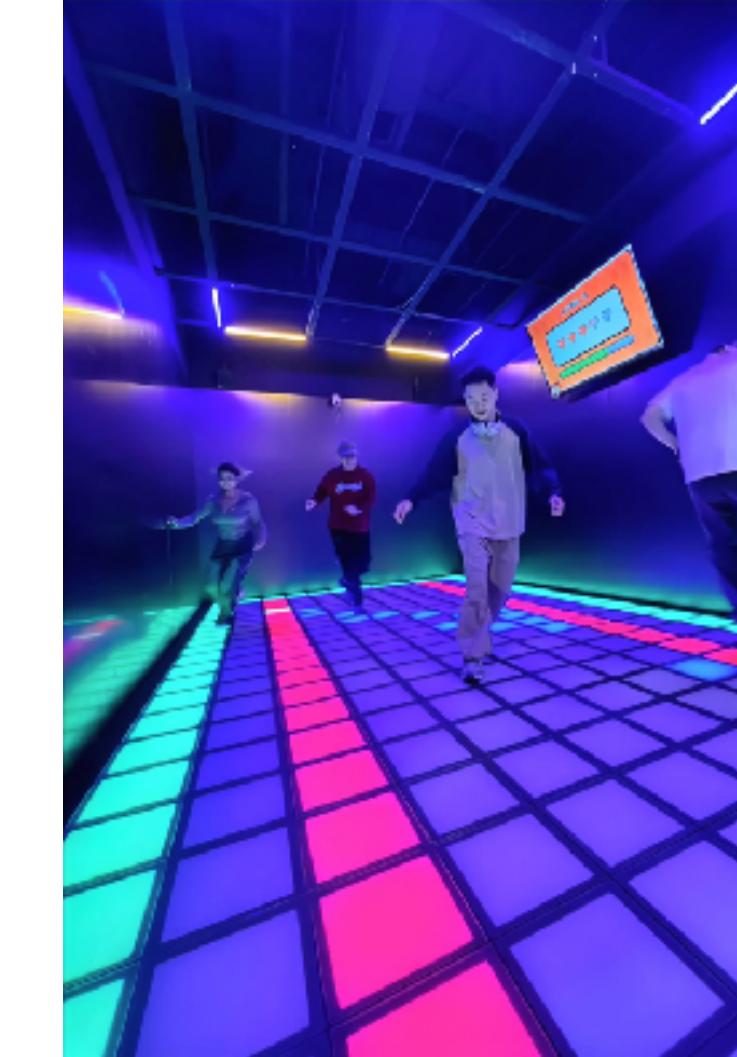


实现参与者在不同场景中“跳入童年、跳出压力”“跳入未知，跳出自己”的互动体验，通往奇思妙想世界的互动

体验装置，通过重复童年的行为和动作，唤起身体的记忆，通过改变身份与形象带来愉悦的情绪和压力的舒缓

## 研究内容 | RESEARCH CONTENT

### 压力传感-摄像头捕捉为主要交互形式/



国内外相关参考案例

压力传感-灯光-画面

延用“跳房子”的运动趋  
势做交互形式的延伸

## 选题方向 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 《跳格人生-基于“跳房子”游戏的体验式公共艺术创作研究》

2025届学士学位论文	目录	三、个人阅读说明
论文题目：《跳格人生——基于“跳房子”游戏的体验式公共艺术创作研究》	版权声明	(四) 水草小姐
作者姓名：何思清	学术声明	五、结语
学 号：2111070159	学术声明/关于学位论文和毕业创作《设计》使用授权说明	(一) 总结
专 业：公共艺术	摘要	(二) 不足与展望
指导教师：马凌波、卢英英、孙鹰	Abstract	参考文献
所属院系：城市设计学院	目录	附录
完成日期：2025年5月31日	引言	致谢
中央美术学院 Central Academy of Fine Arts	一、研究背景	16
	(一) 研究背景	16
	(二) 研究意义	17
	(三) 研究方法	18
	二、“跳房子”游戏的文化价值与核心机制研究	19
	(一) 游戏与童年行为的文化意义	19
	(二) 行为与空间感知理论基础	20
	(三) 公共艺术中的情感交互机制	21
	(四) 本章小结	22
	三、“跳房子”游戏机制的数字化转译及应用	23
	(一) “跳房子”游戏在文化记忆与社会结构中的作用	23
	(二) “跳房子”数字化表达的逻辑转译与艺术策略	24
	(三) “跳房子”游戏机制在公共艺术中的转译与设计	25
	(四) 本章小结	26
	四、TouchDesigner 交互编程与互动装置艺术实践	27
	(一) TouchDesigner 在互动装置中的基本概念与优势	27
	(二) TouchDesigner 编程技术在新媒体艺术中的实践	28
	(三) 基于跨媒体创作的实时反馈机制设计	29
	(四) 水草小姐	30
	五、跳格人生——体验式公共艺术创作设计	31
	(一) 理论：游戏原型与叙事语境设计	31
	(二) 兴趣：编程交互与“跳房子”游戏的交互结合	32

本论文以传统童年游戏“跳房子”为文化原型，旨在探讨其在数字媒介语境下的当代表达及其在公共艺术中的转化路径。通过融合识别技术与数字算法，设计互动装置《跳格人生》，构建沉浸式和游戏化的体验场景，引导参与者以跳跃行为唤醒身体记忆，激发情感共鸣。作品围绕唤醒身体记忆和探索人生维度两大理念，在互动中形成身体—记忆—情感的体验闭环。装置通过动作的识别和实时反馈，让每次跳跃成为通向人生不同维度的触发点，寓意着个体多元身份的可能性。研究回应了都市人群对童真回归和情绪疗愈的内在需求，展示了传统游戏机制在数字艺术和公共空间中的可持续创造潜力。论文通过理论梳理与实践验证，提出将童年游戏作为情感触发媒介应用于公共艺术设计的可行路径，以期丰富数字艺术中身体介入和情感连接的研究维度，并试图为未来互动装置创作提供理论支持与实验范式。

关键词：传统游戏；编程交互；体验式公共艺术；情感疗愈途径

3.

## **Design Scheme**

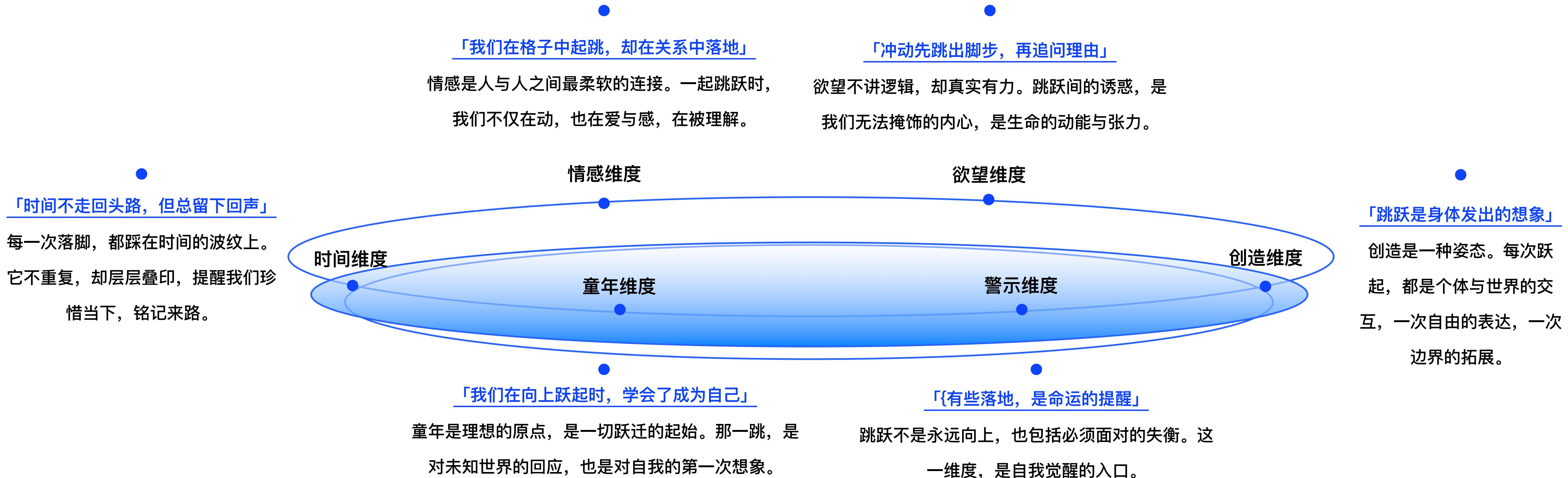
### **设计方案**

国内外研究现状 | 设计方向研究 | 交互流程

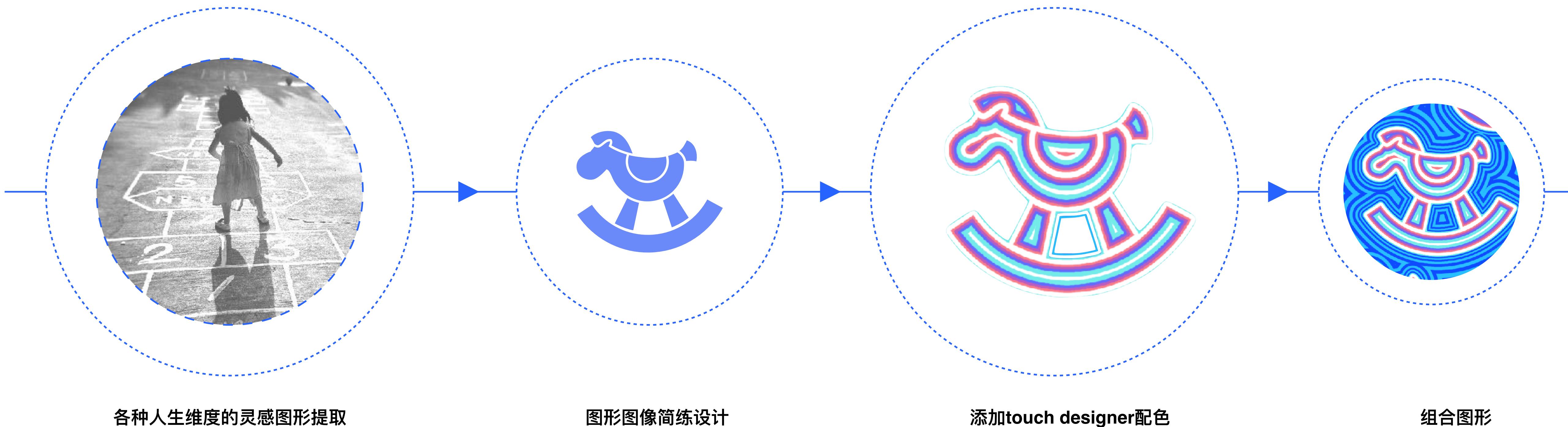
## 选题方向 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

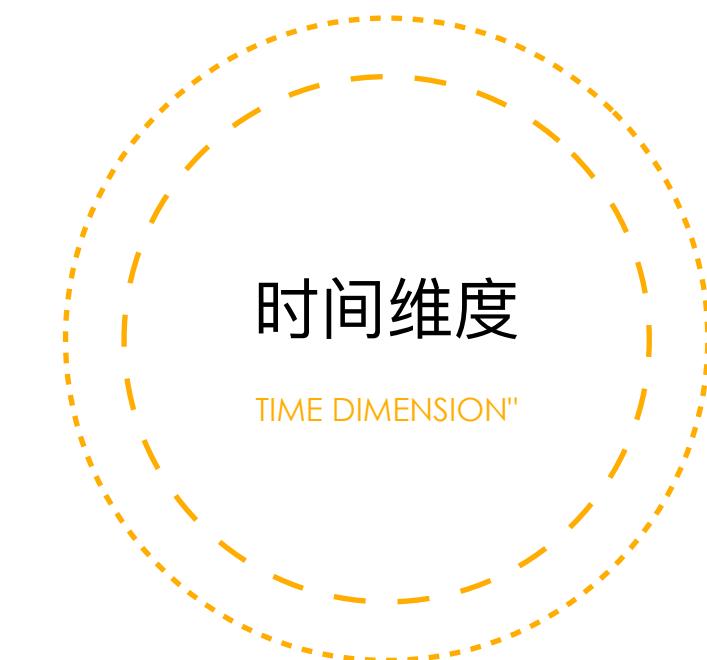
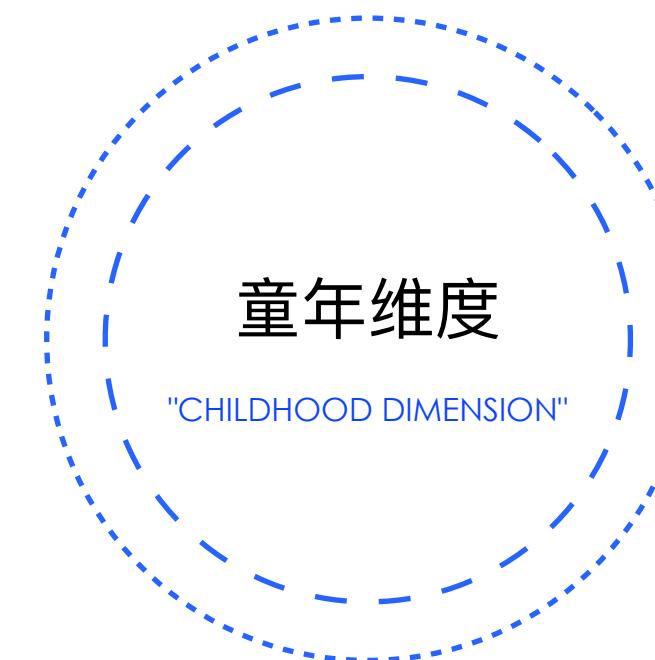
"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"



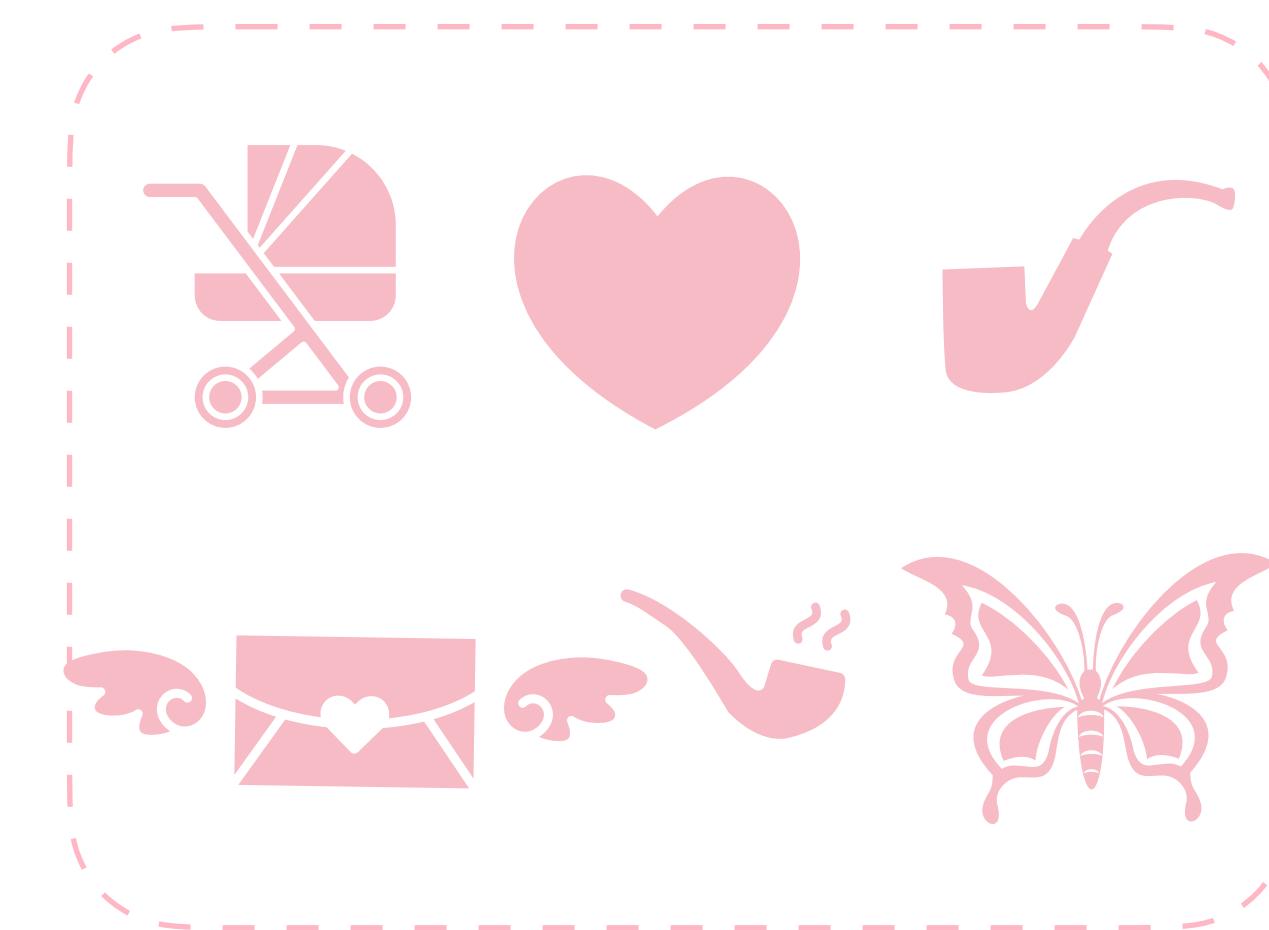
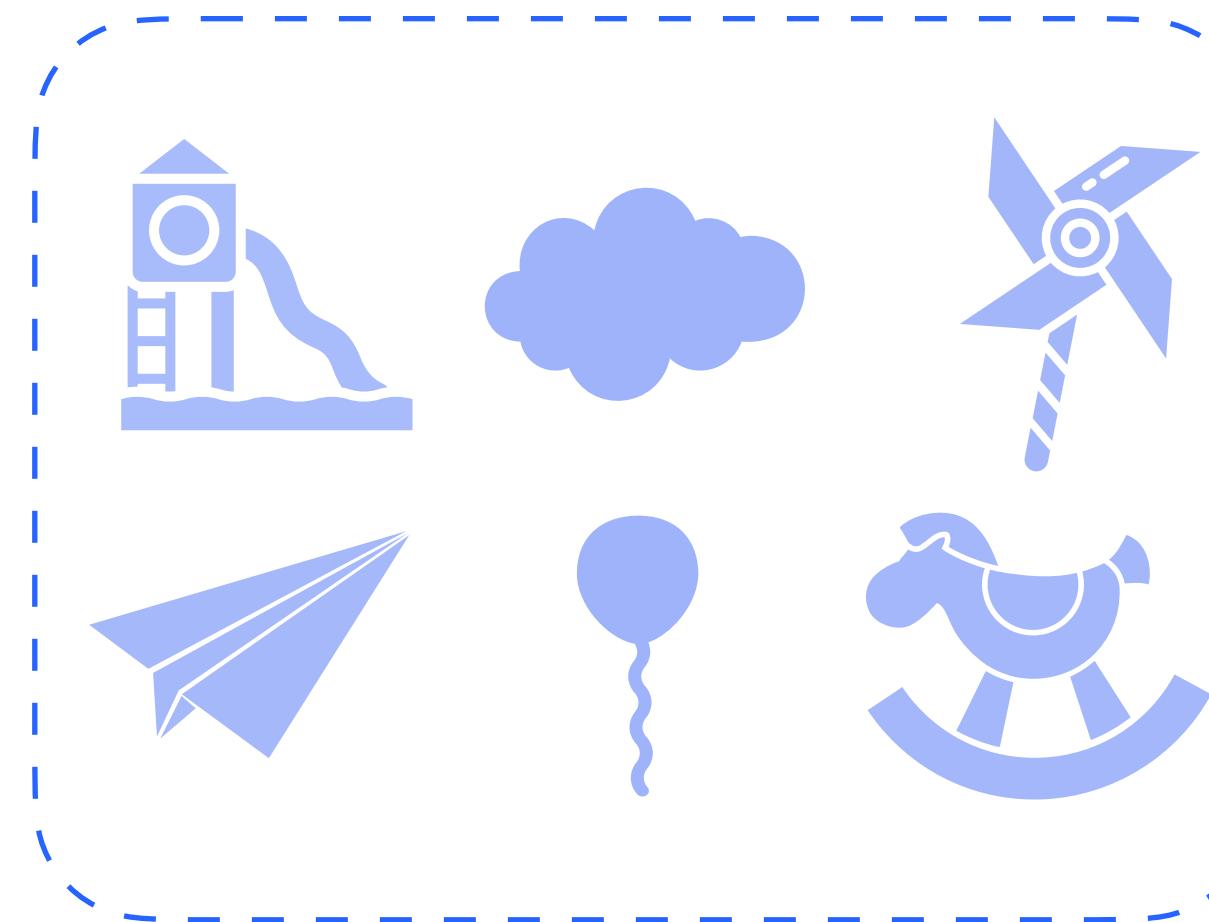
## 设计方法 | DESIGN METHOD



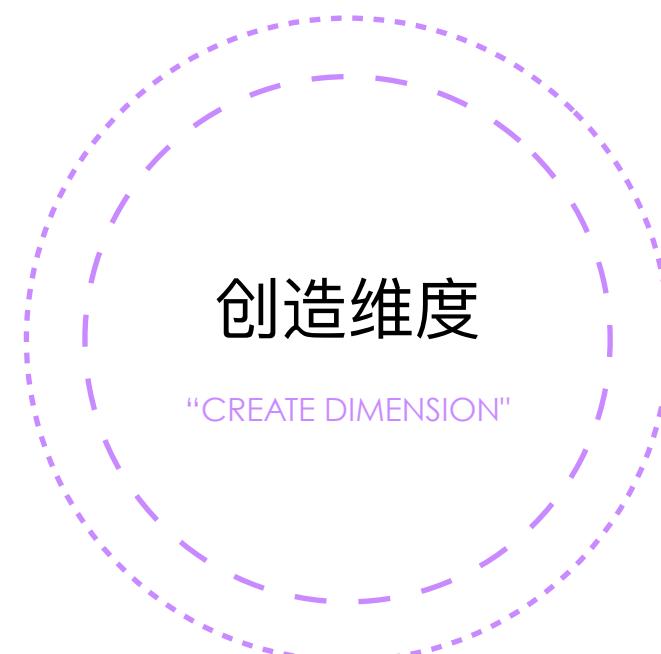
## 维度图像提取 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



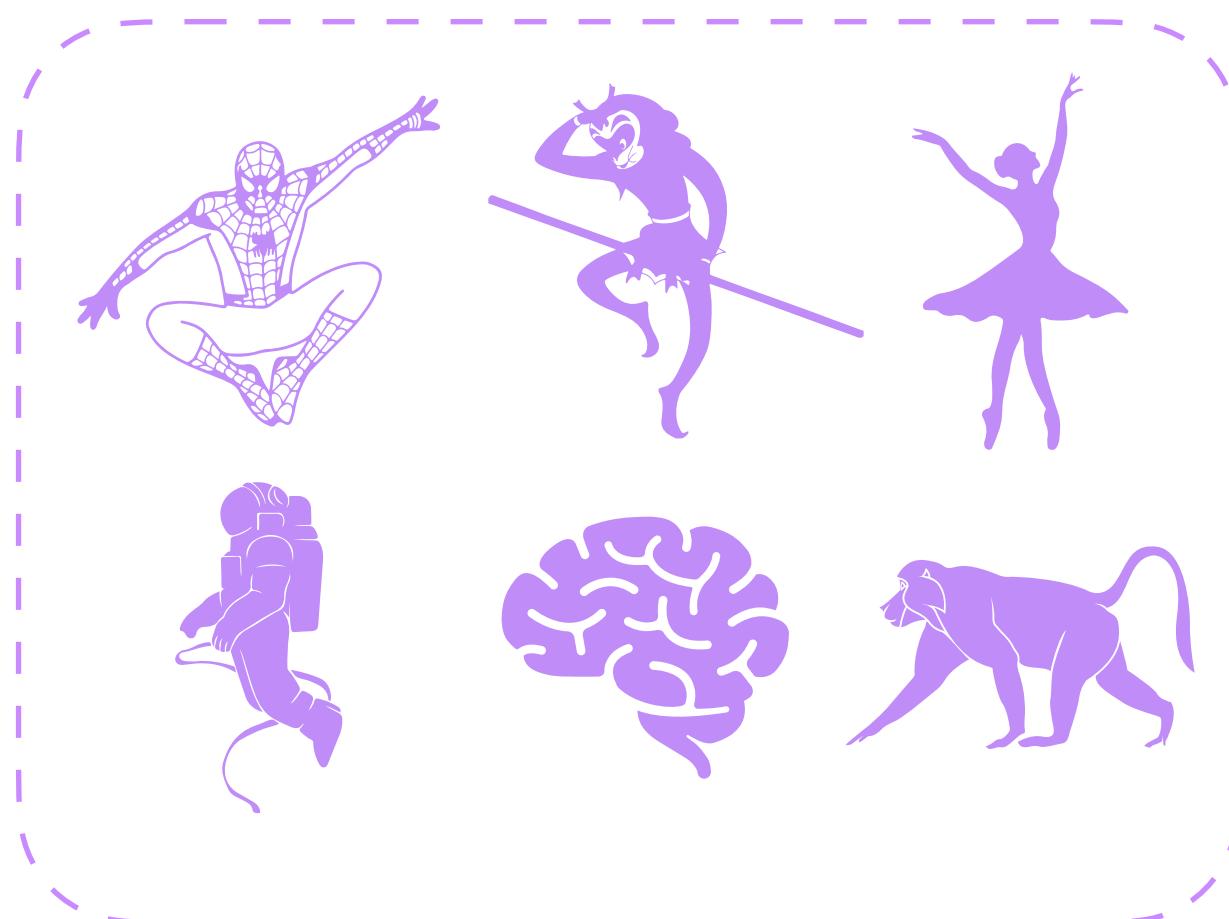
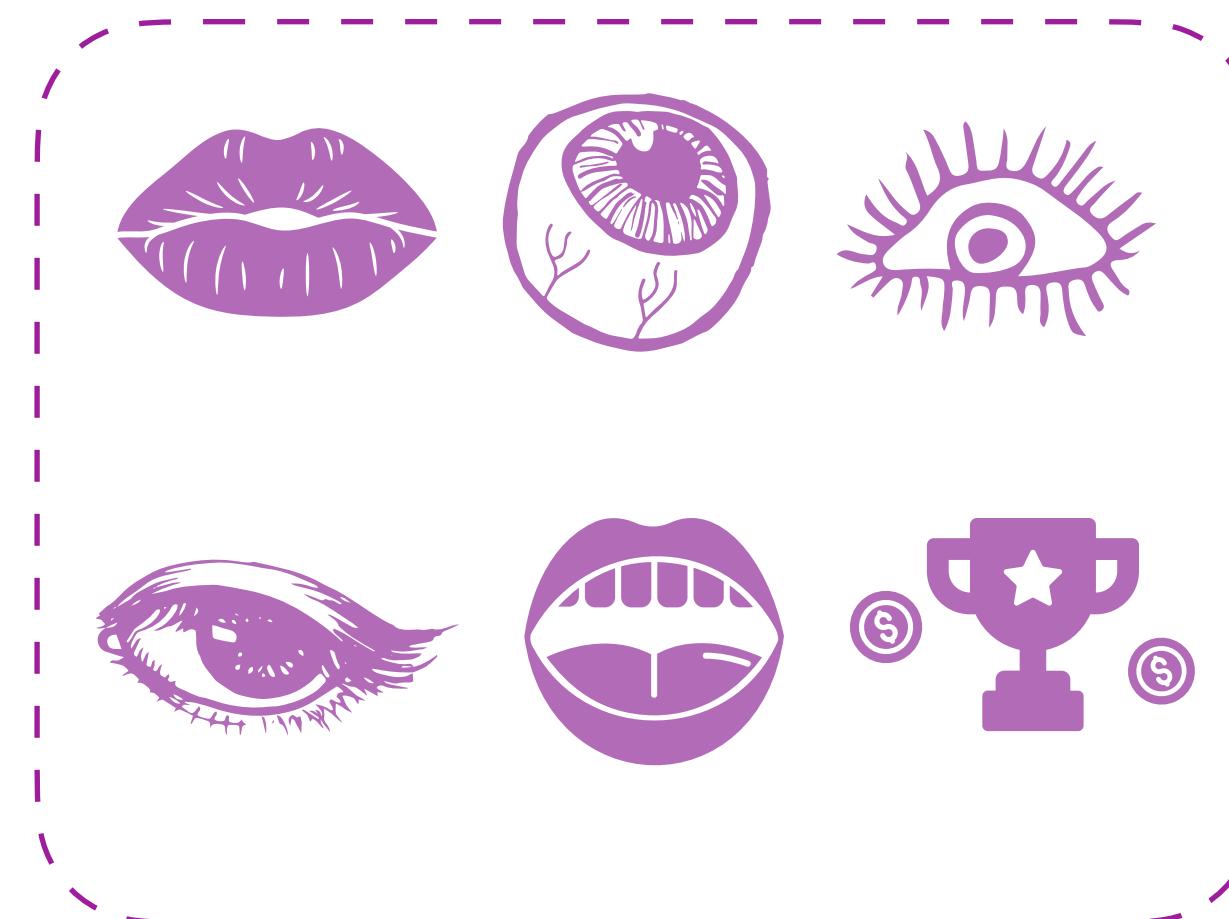
## 提取形态 | Extract morphology



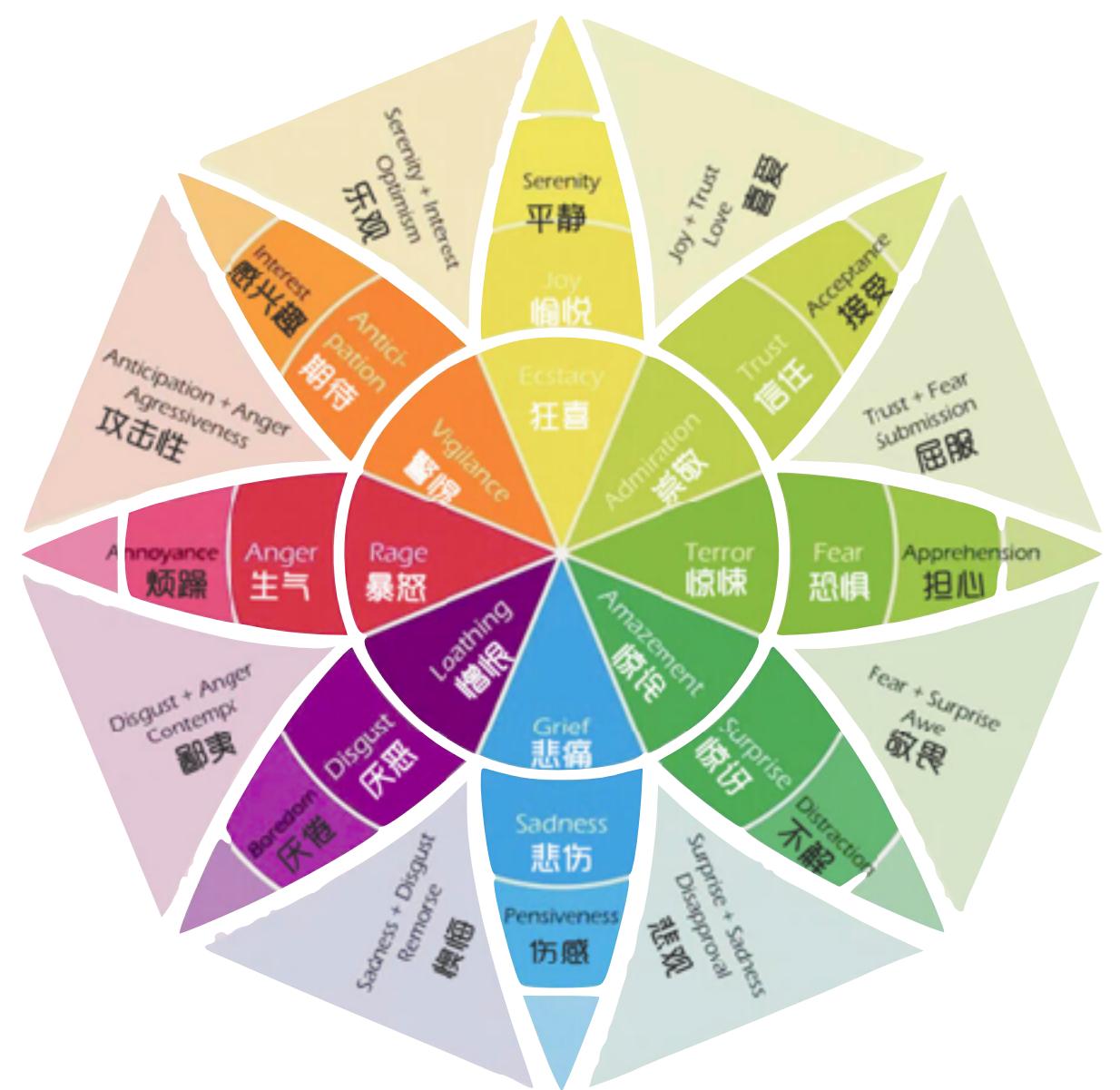
## 维度图像提取 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



### 提取形态 | Extract morphology



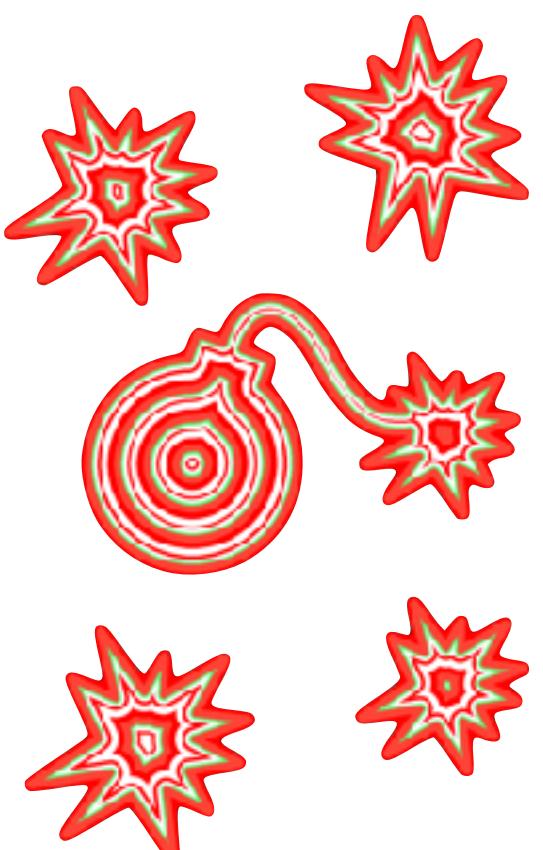
# 维度图像提取 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



童年维度—蓝色

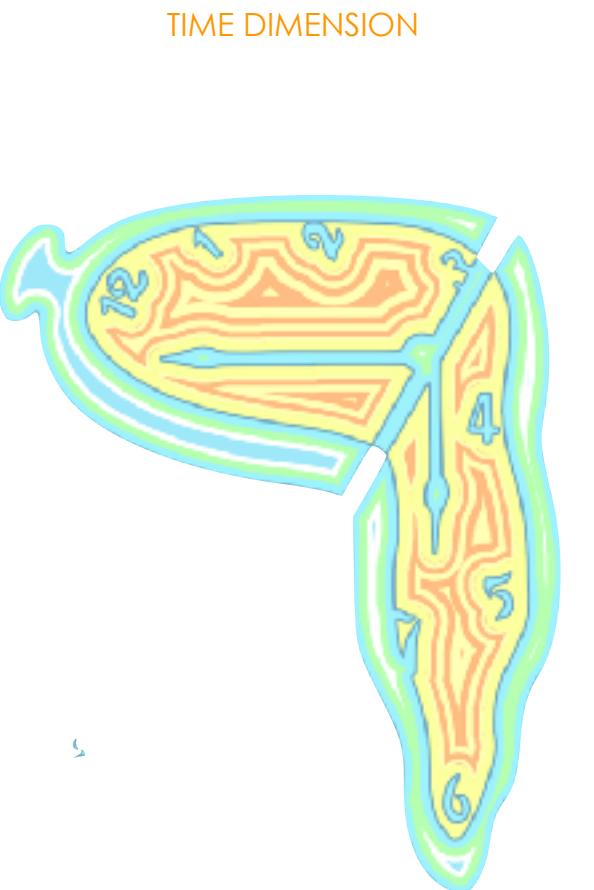


警示维度—红色

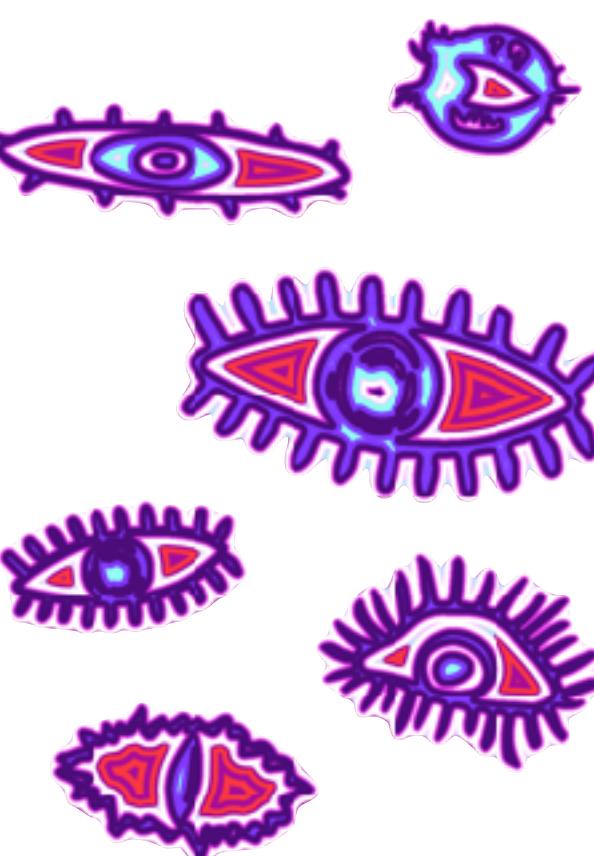


根据情绪色彩心理学理论：普拉切克（Robert Plutchik）的“情绪圆盘”Emotion Disc

时间维度—黄色



欲望维度—紫色



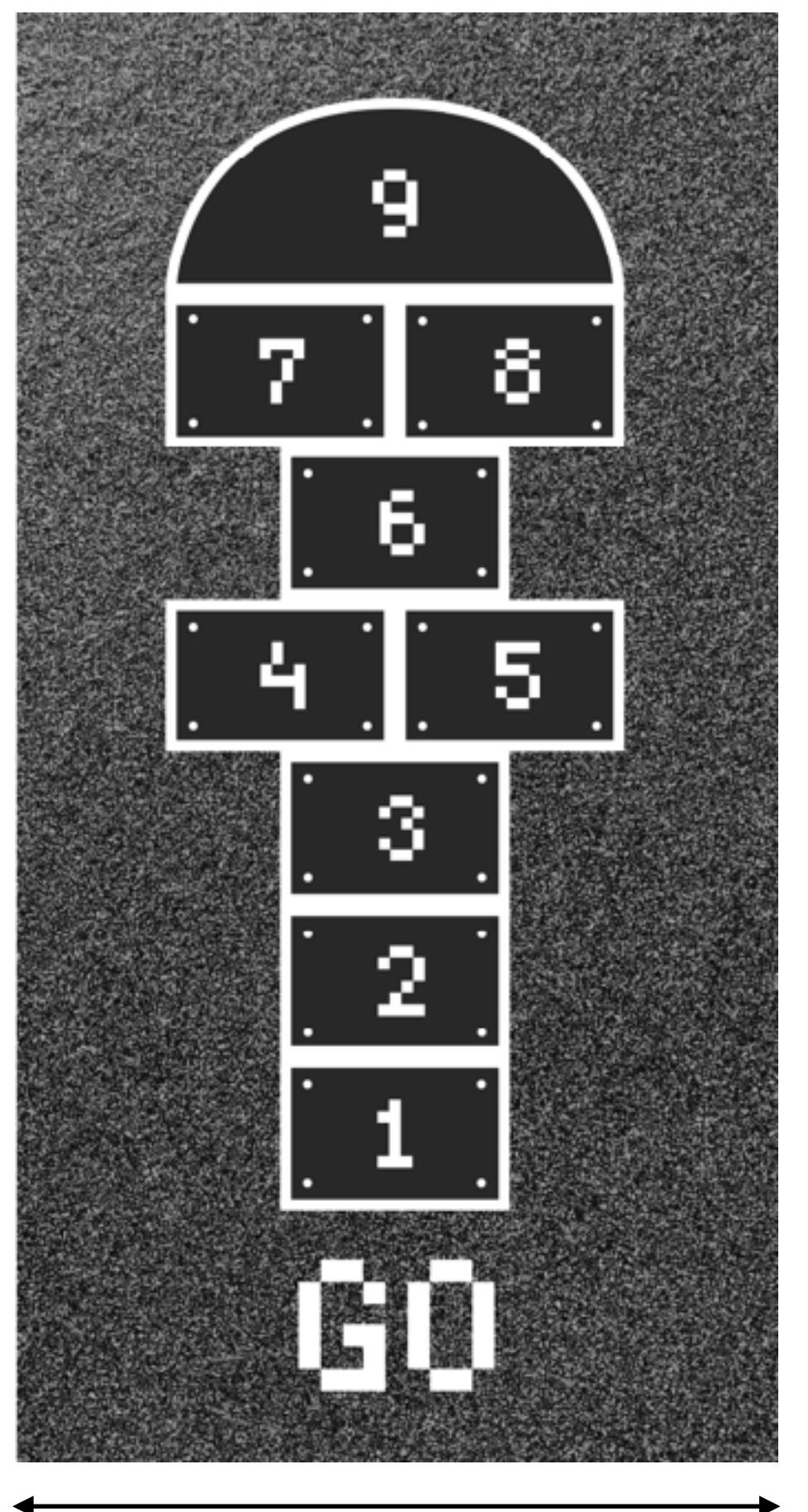
情感维度—粉色



创造维度—粉紫色



## “跳房子”地铺设计 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



地砖灯拼接

模拟传统在路面上画的“跳房子”



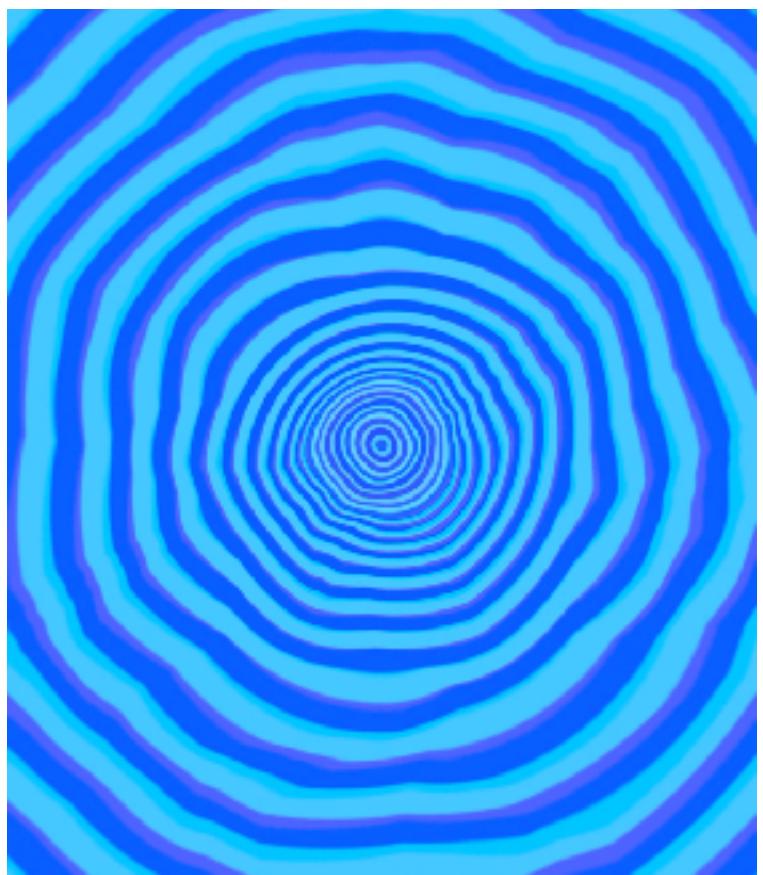
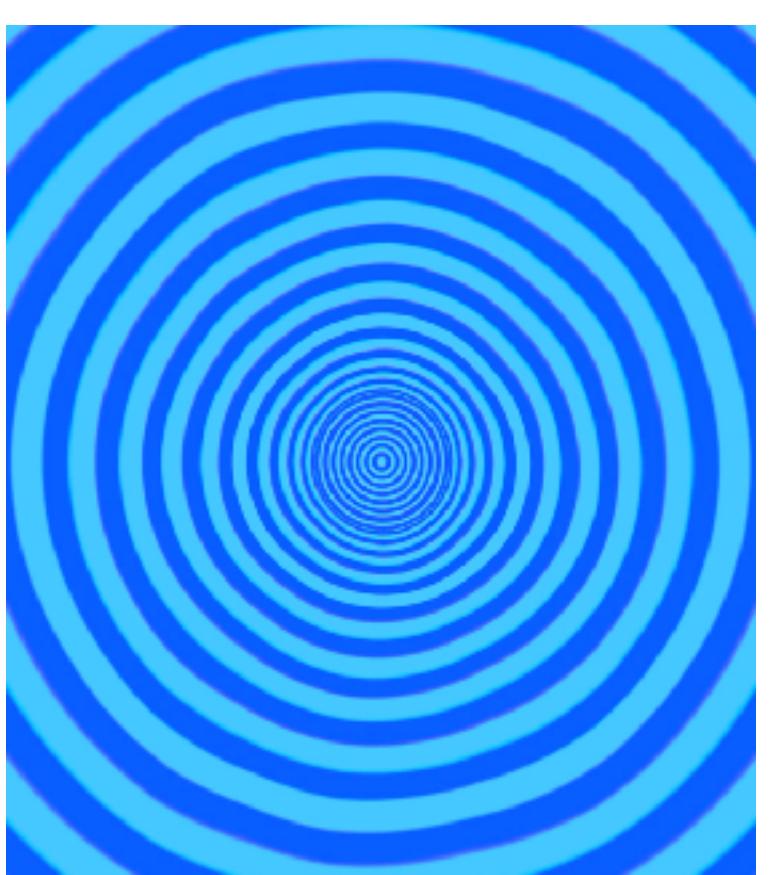
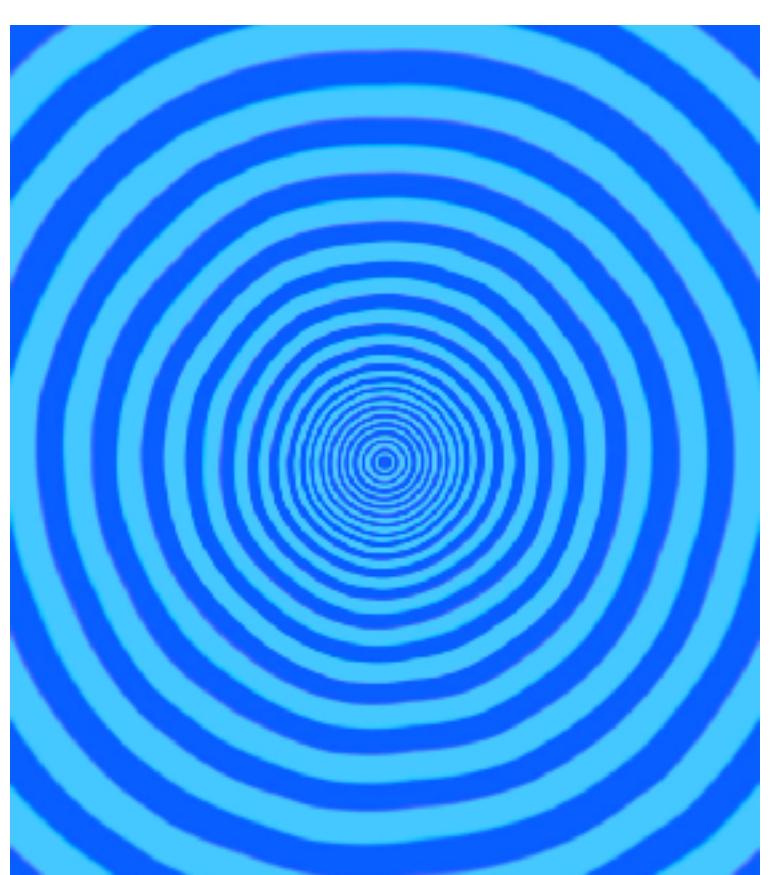
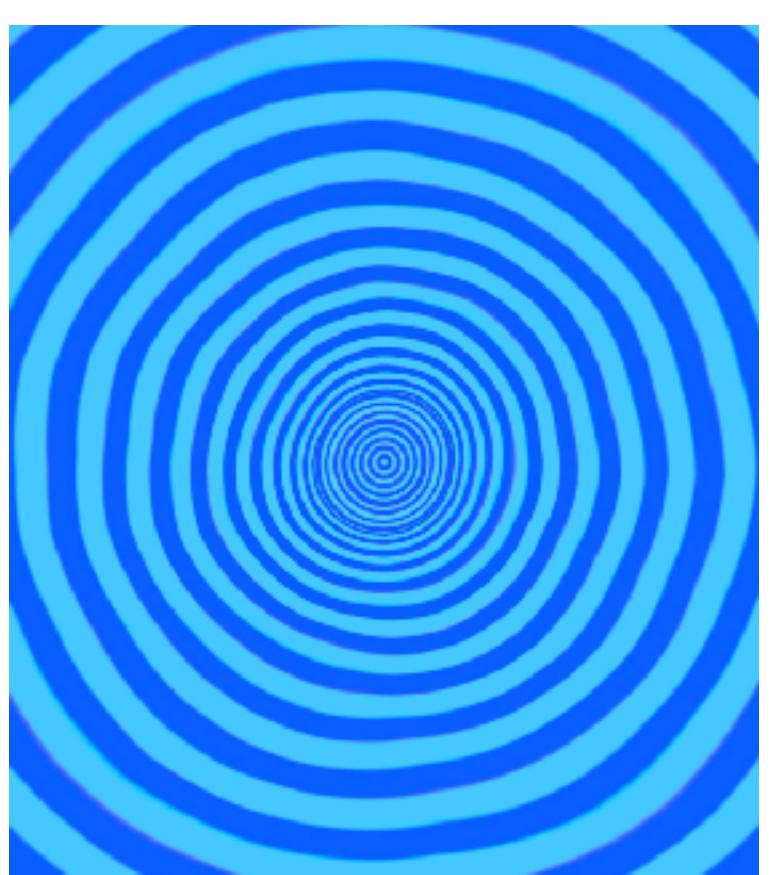
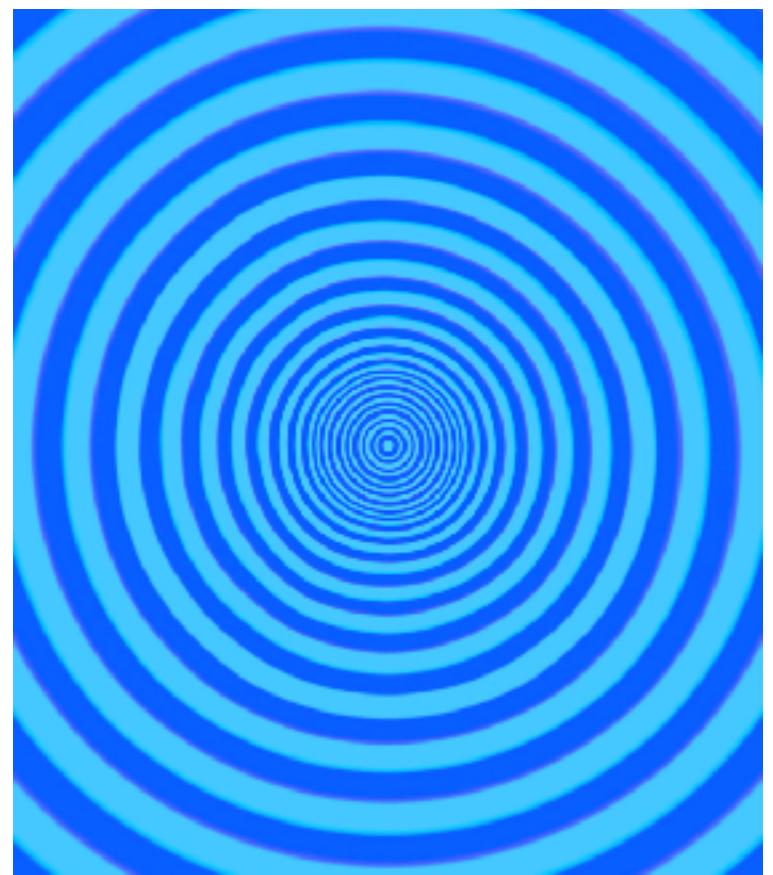
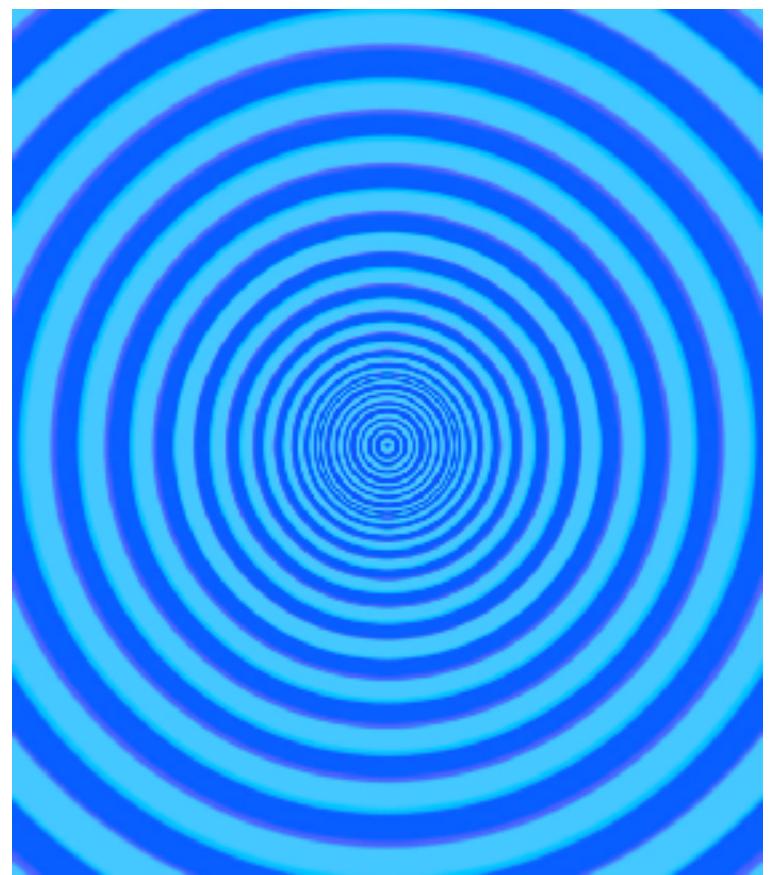
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 童年维度

"CHILDHOOD DIMENSION"



滑滑梯

SLIDE

有时候  
最短暂的俯冲  
滑出最悠长的欢愉

云朵

CLOUD

有时候  
最轻的梦想  
也能承载最沉的期待

小风车

SMALL WINDMILL

有时候  
风不停变  
也能转出自己的节奏

气球

BALLOON

有时候  
即使抓不住风  
也不要放弃去飞翔

纸飞机

PAPER AIRPLANE

有时候  
折叠过的心愿  
也能飞得很远很远

木马

TROJAN HORSE

有时候  
原地旋转的梦  
也在带你靠近远方

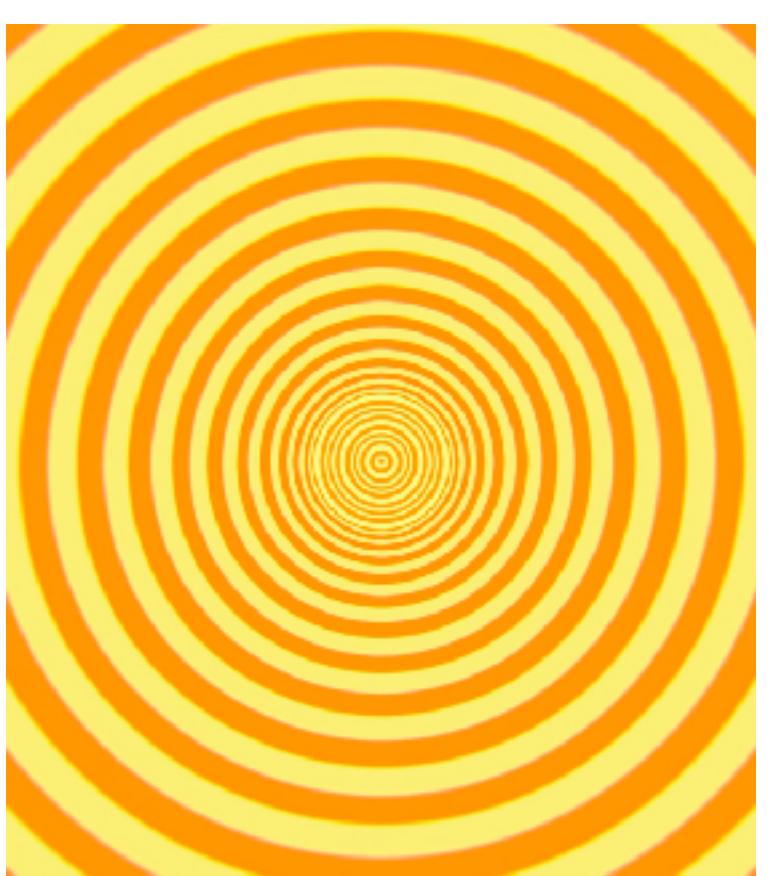
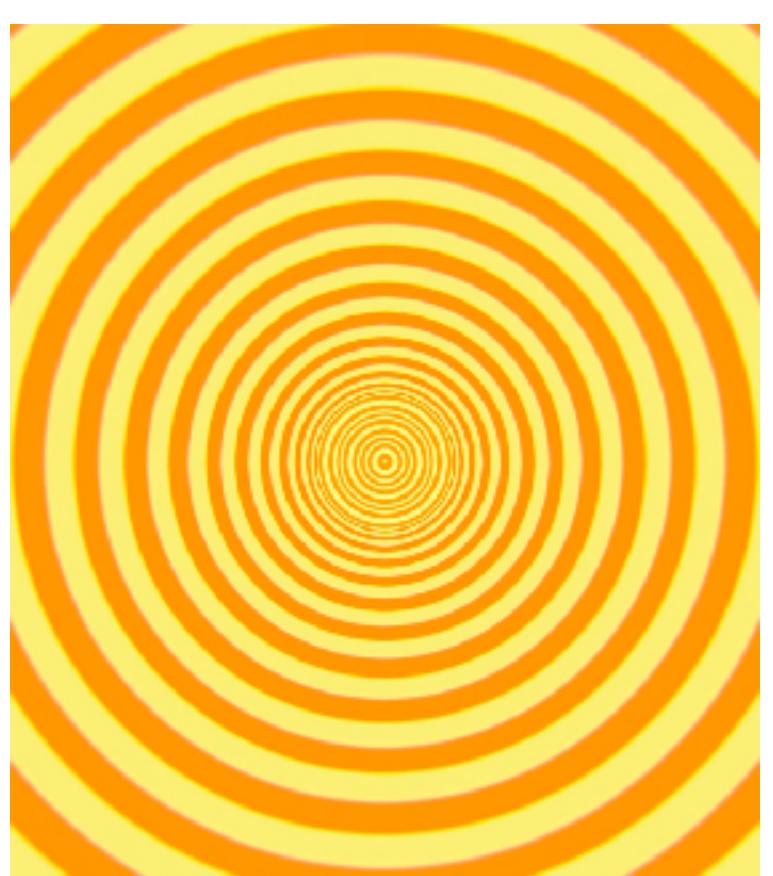
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 时间维度

TIME DIMENSION



电话

TELEPHONE

有时候  
最遥远的距离  
连着最亲密的回响

蝴蝶

CLOUD

有时候  
最短暂的相遇  
留下最漫长的印记

蛋糕

CAKE

有时候  
最微弱的光芒  
照亮最深邃的黑暗

针线

NEEDLE AND THREAD

有时候  
最细密的痕迹  
缝补最破碎的时光

缝纫机

SEWING MACHINE

有时候  
最老旧的节奏  
织就最崭新的记忆

永恒的时钟

ETERNAL CLOCK

有时候  
最无情的流逝  
藏着最温柔的停留

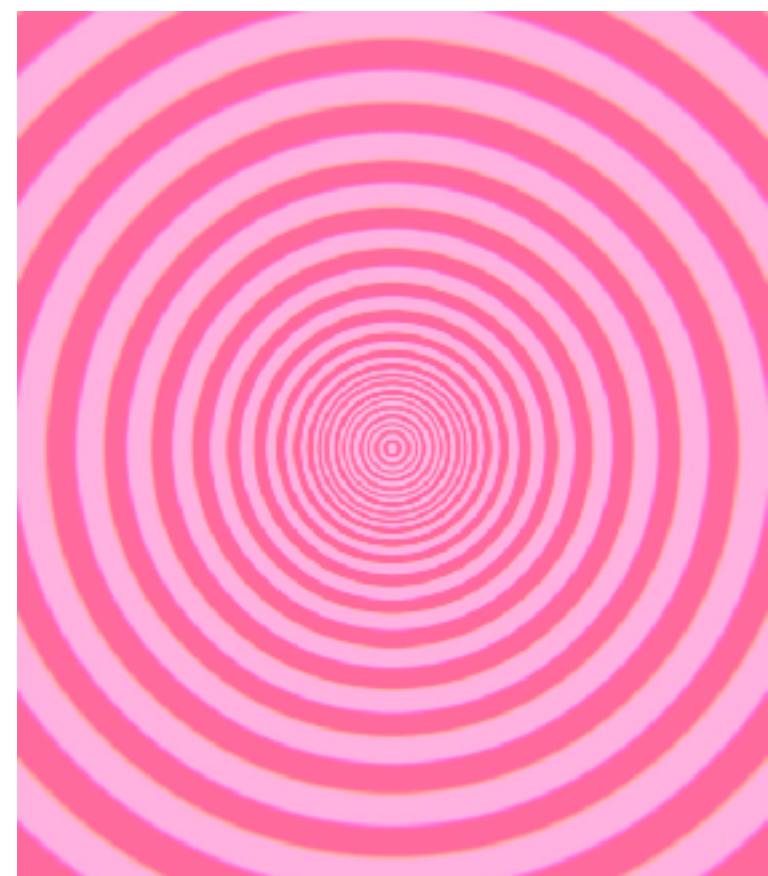
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 情感维度

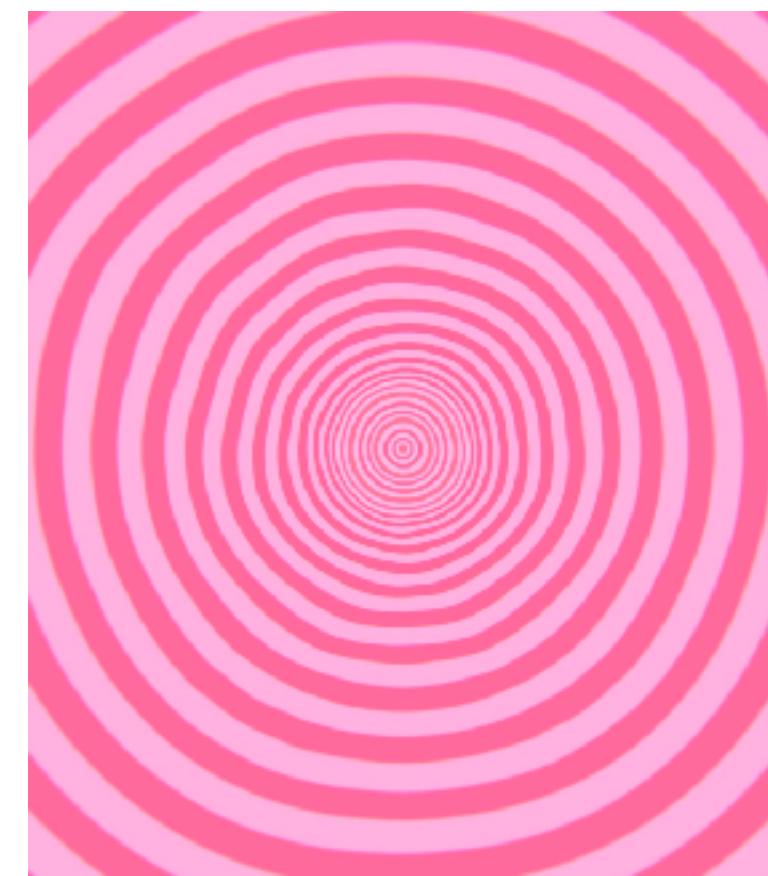
EMOTION DIMENSION



婴儿车

TELEPHONE

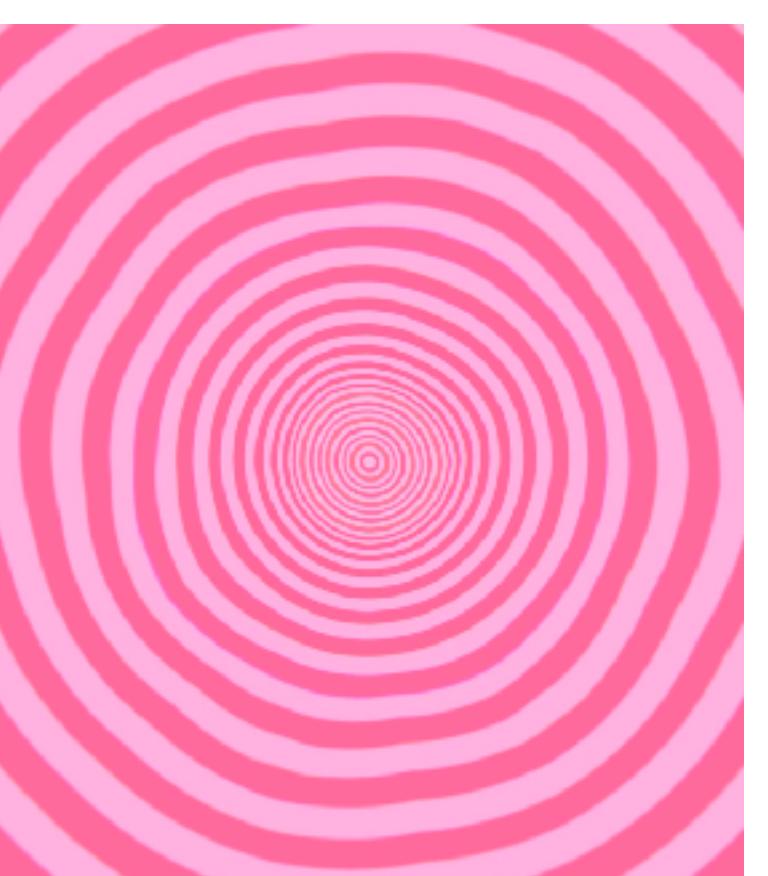
有时候  
最遥远的距离  
连着最亲密的回响



爱心

CLOUD

有时候  
最短暂的相遇  
留下最漫长的印记



情书

CAKE

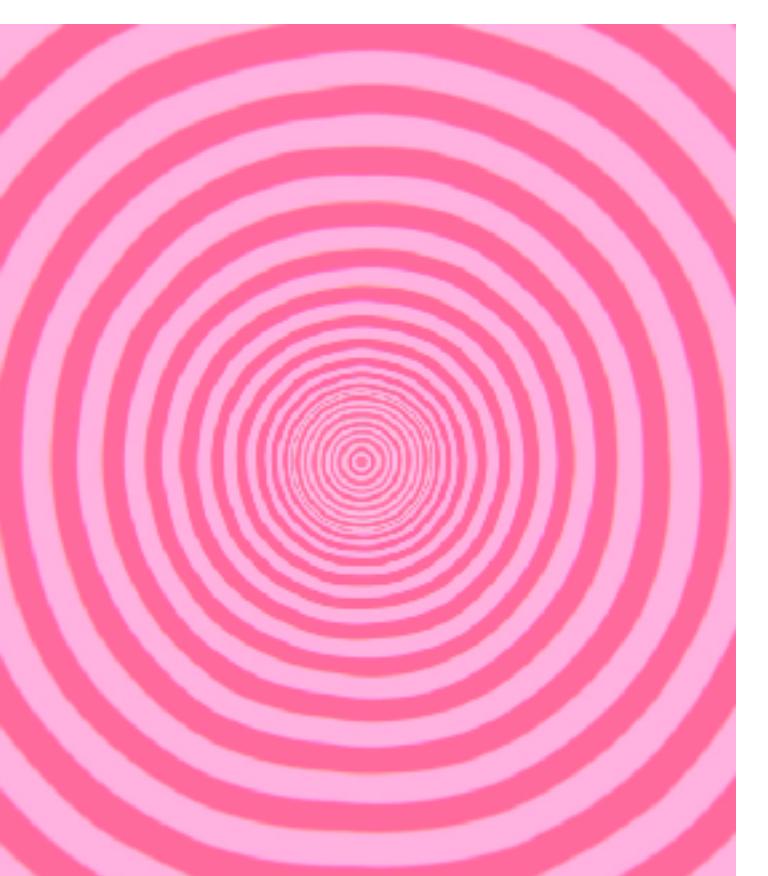
有时候  
最微弱的光芒  
照亮最深邃的黑暗



蝴蝶

NEEDLE AND THREAD

有时候  
最细密的痕迹  
缝补最破碎的时光



烟斗

SEWING MACHINE

有时候  
最老旧的节奏  
织就最崭新的记忆



烟斗

ETERNAL CLOCK

有时候  
最无情的流逝  
藏着最温柔的停留

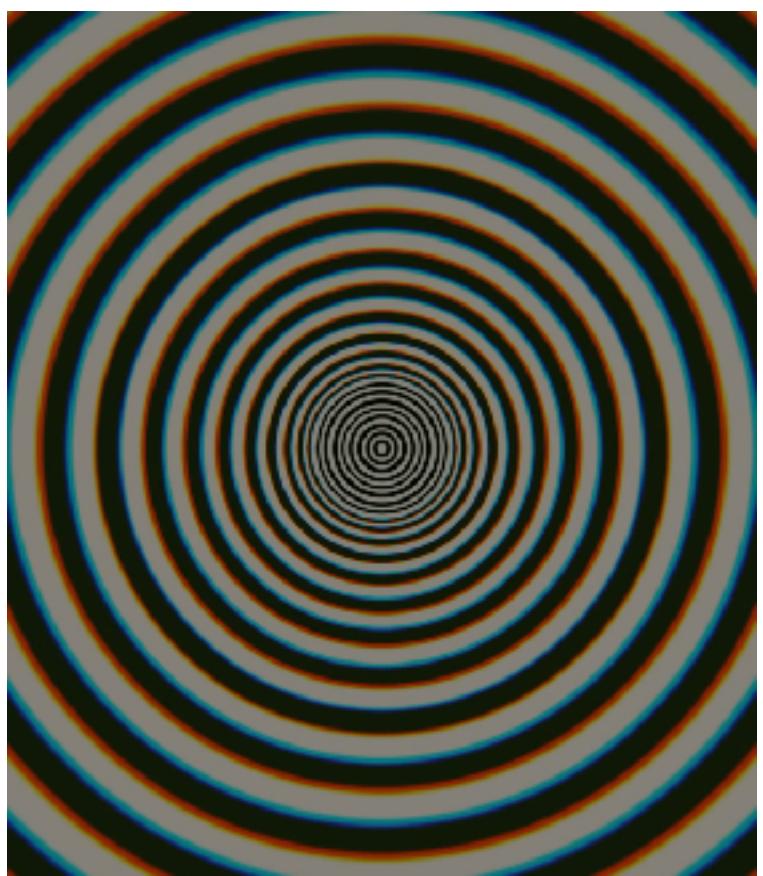
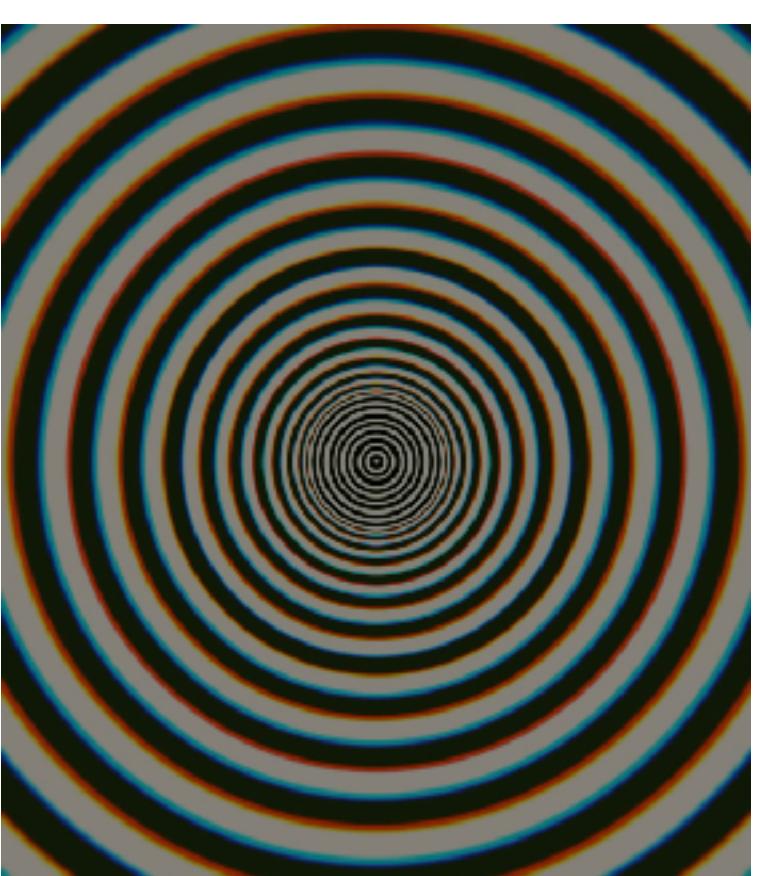
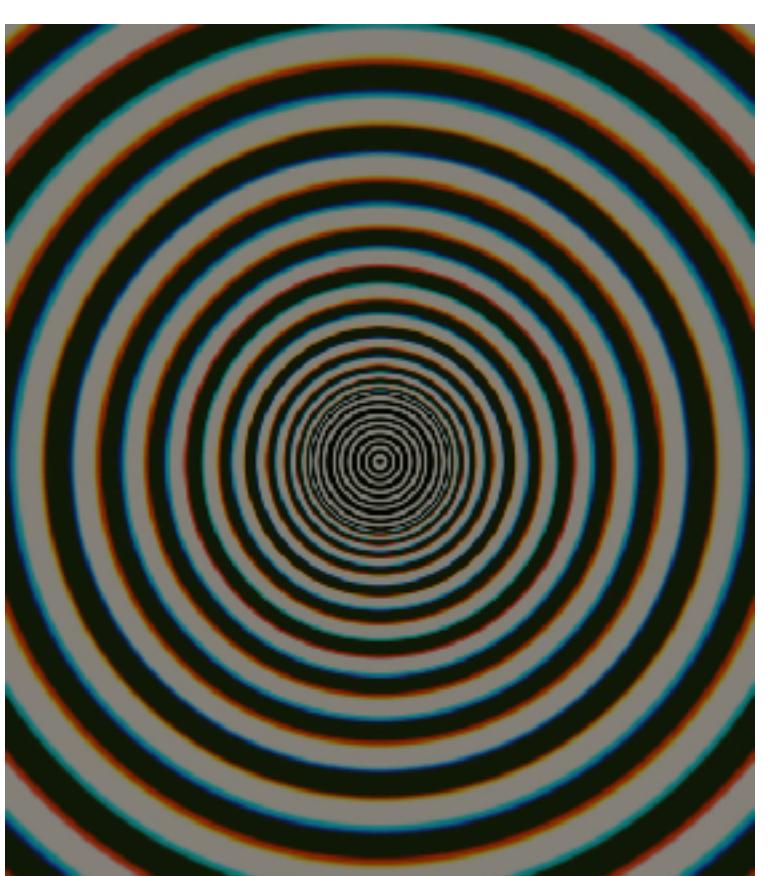
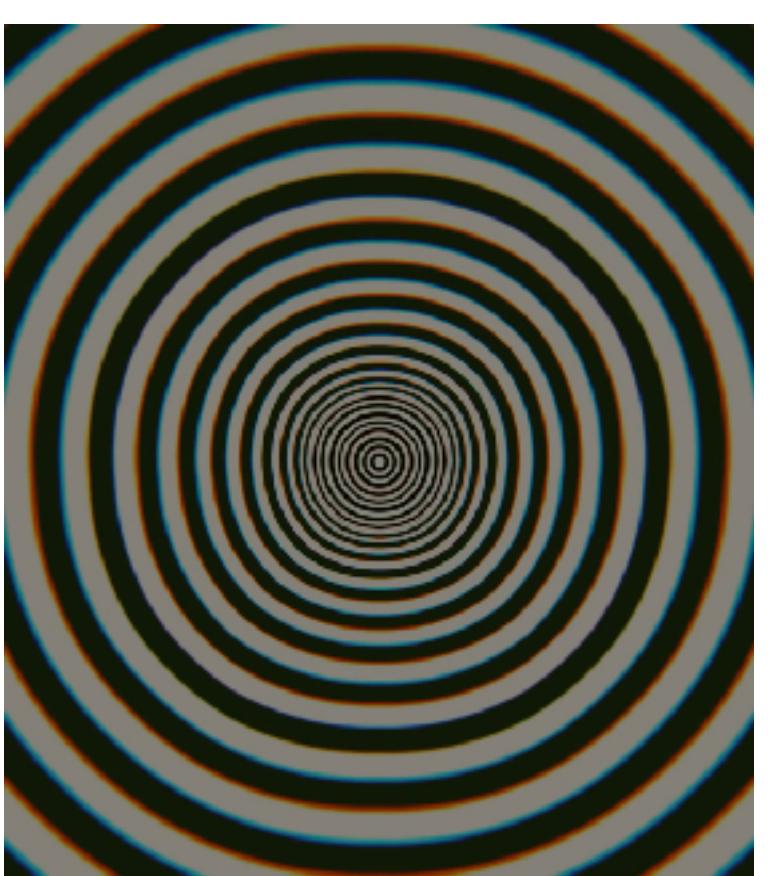
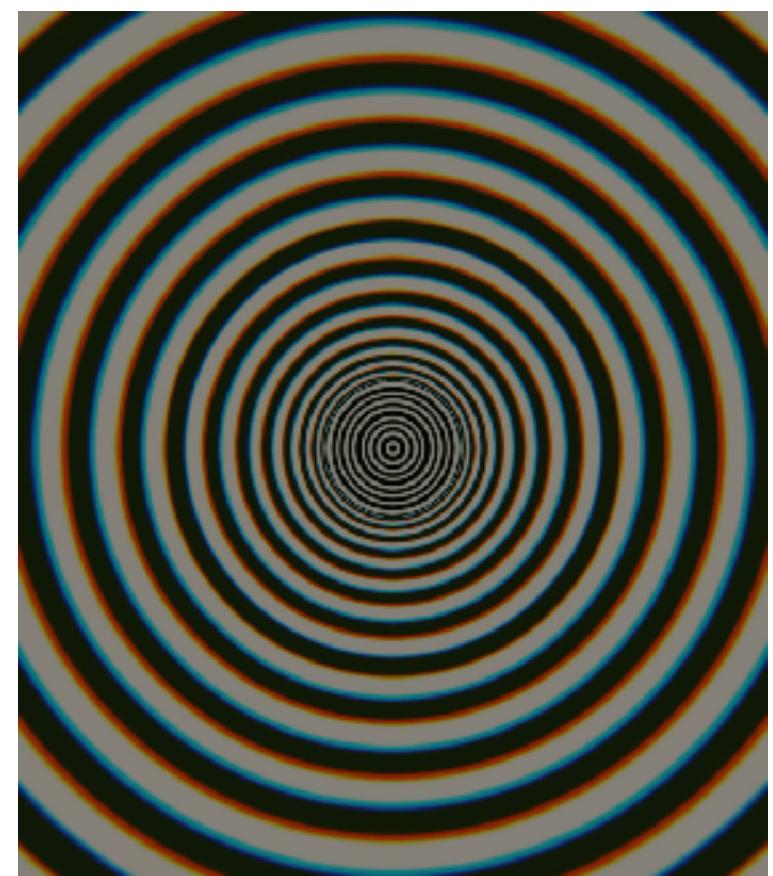
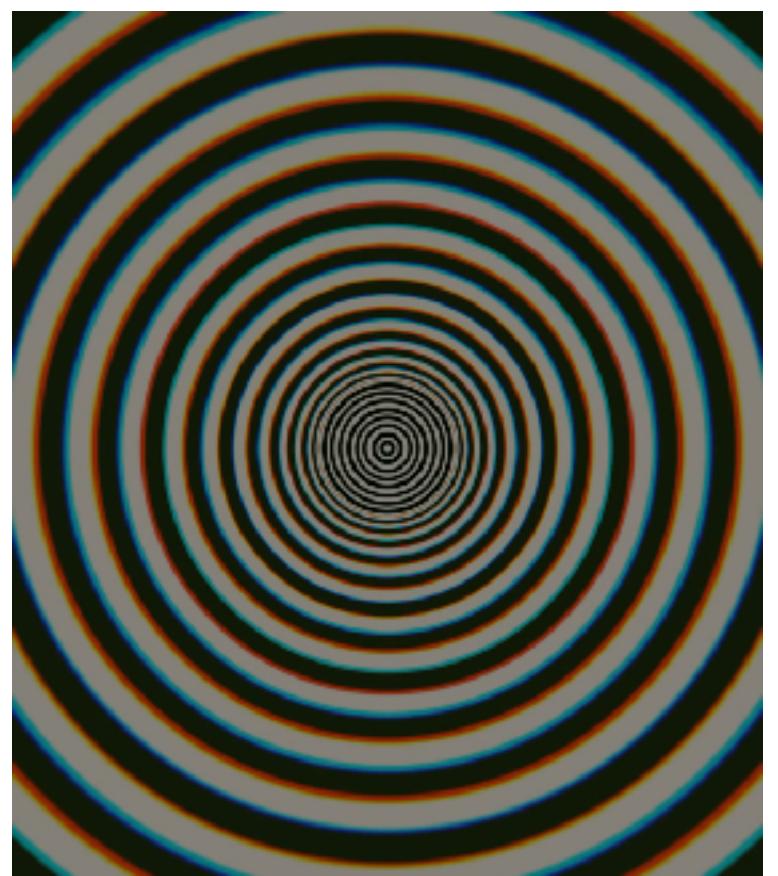
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 警示维度

WARNING DIMENSION



#### 问号

QUESTION MARK

有时候  
最困惑的迷题  
反而指向最清晰的答案

#### 叉号

CROSS SIGN

有时候  
最刺眼的否定  
恰恰是最温柔的指引

#### 警告

WARN

有时候  
最绝对的禁令  
反而激发最自由的想象

#### 闭嘴

SHUT UP

有时候  
最沉默的瞬间  
藏着最震耳欲聋的真相

#### 禁止

PROHIBITED

有时候  
最绝对的禁令  
反而激发最自由的想象

#### 炸弹

BOOM

有时候  
最危险的倒计时  
教会我们最重要的珍惜

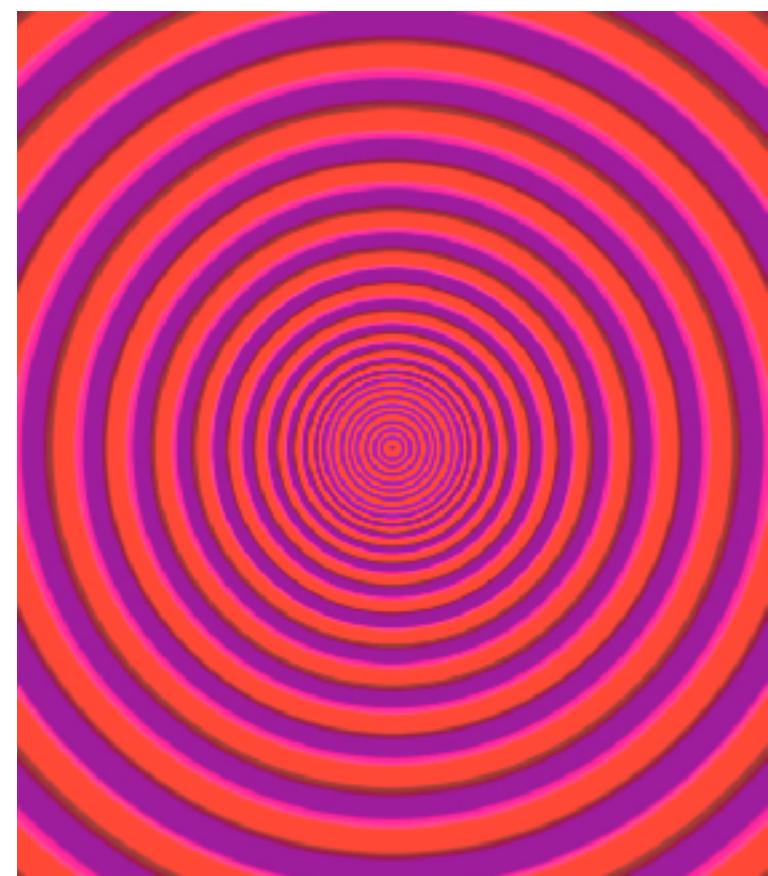
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 欲望维度

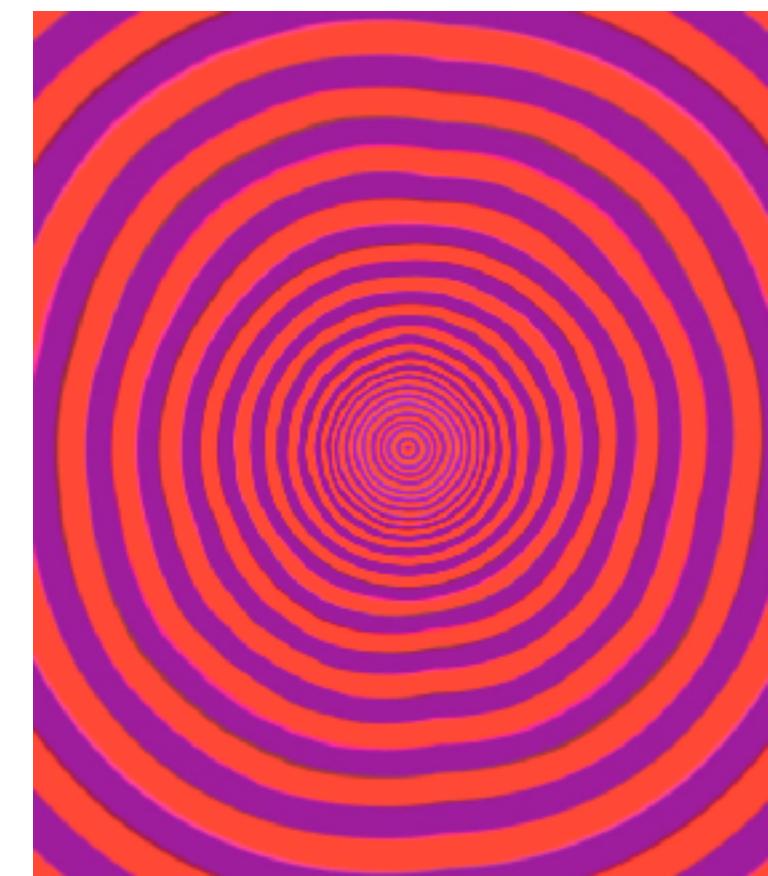
DESIRE DIMENSION



嘴巴

MOUTH

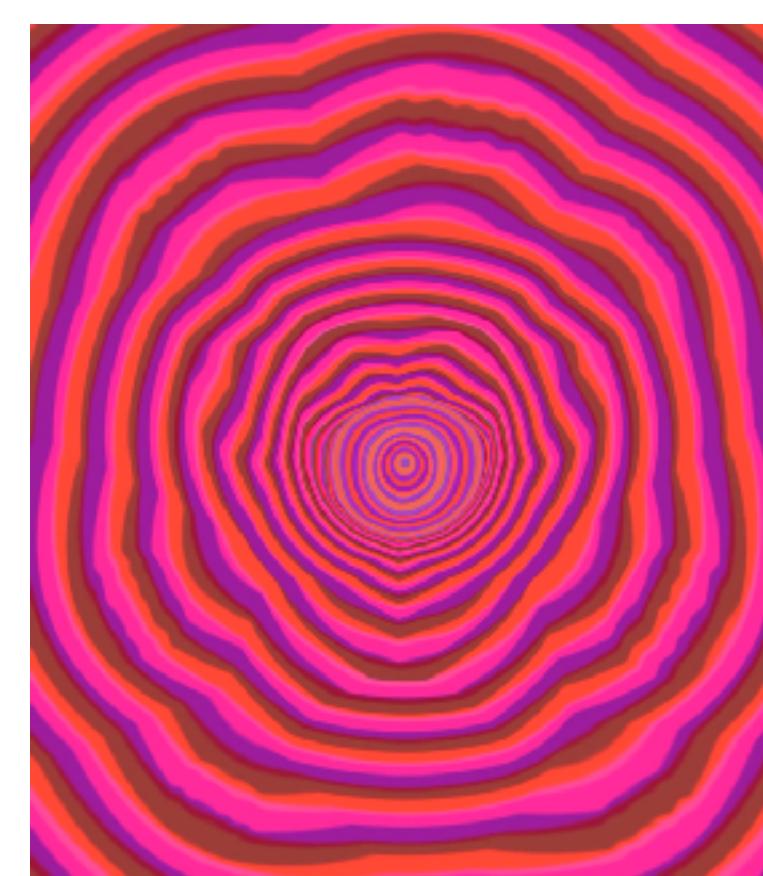
有时候  
想说的太多  
最动人的却是沉默



奖杯

TROPHY

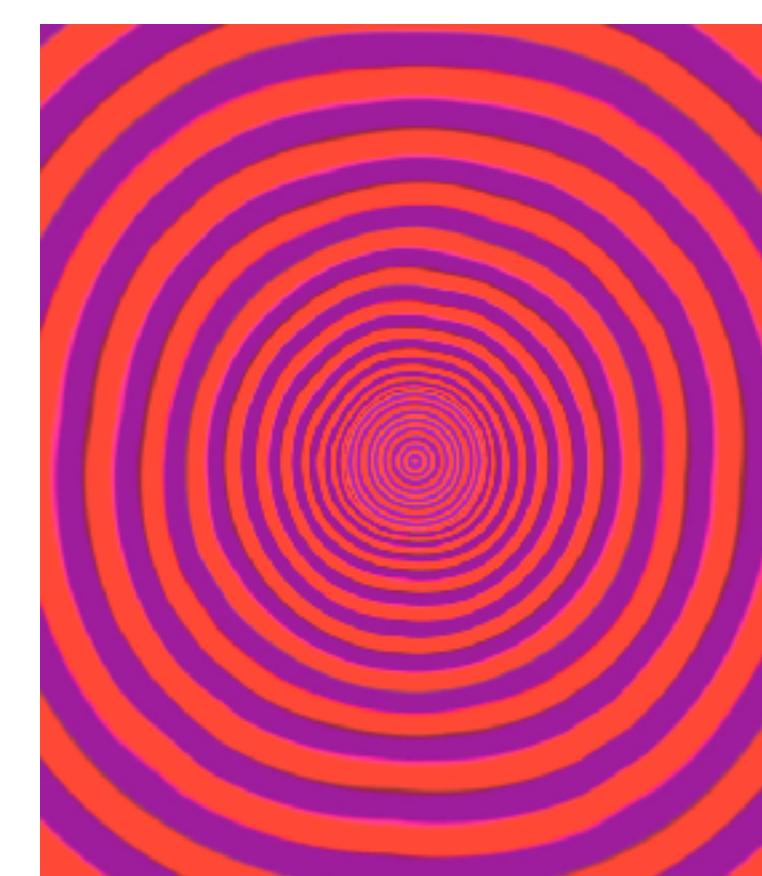
有时候  
拿到手的光芒  
不如心里的微光真实



欲望之火

THE FIRE OF DESIRE

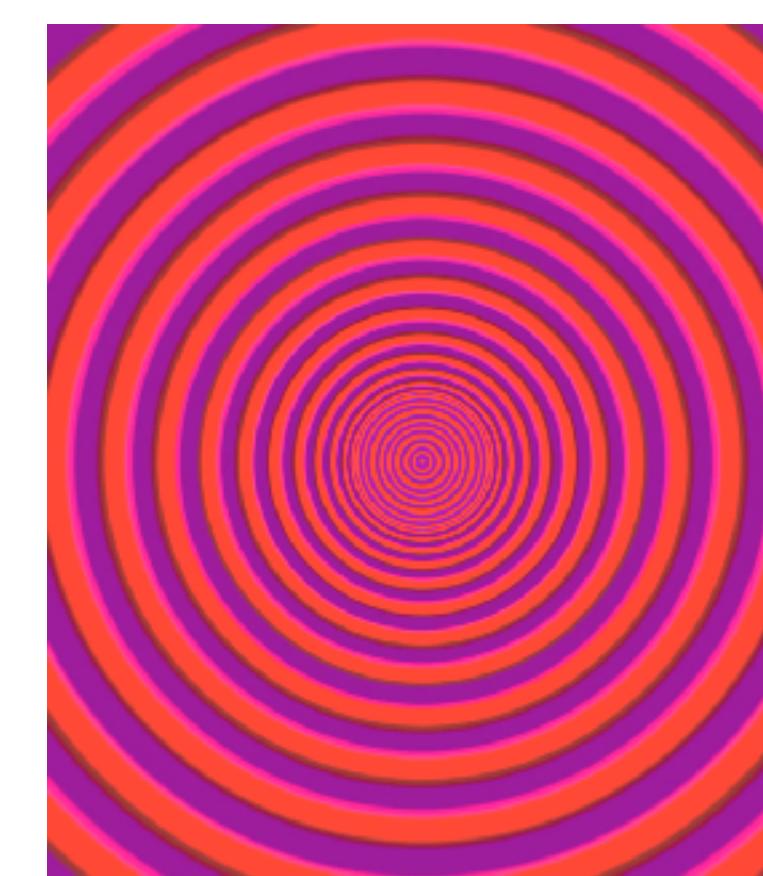
有时候  
欲望的火花到来  
扑灭最平稳的内心



嘴巴

MOUTH

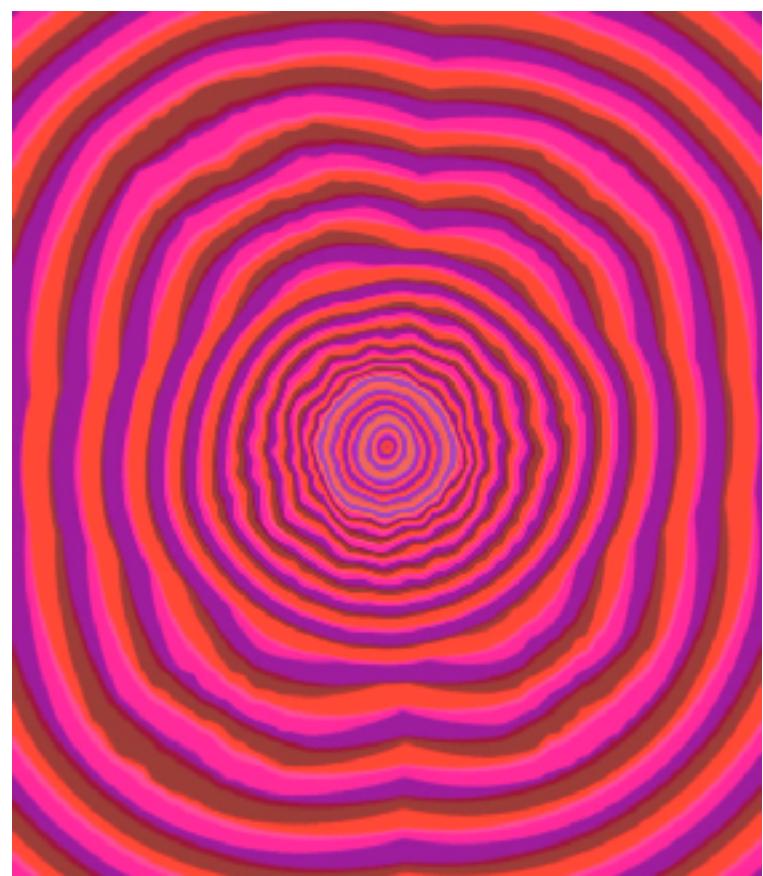
有时候  
想说的太多  
最动人的却是沉默



眼睛

EYES

有时候  
看到的不一定是真  
而是欲望映出的幻象



眼睛

EYES

有时候  
看到的不一定是真  
而是欲望映出的幻象

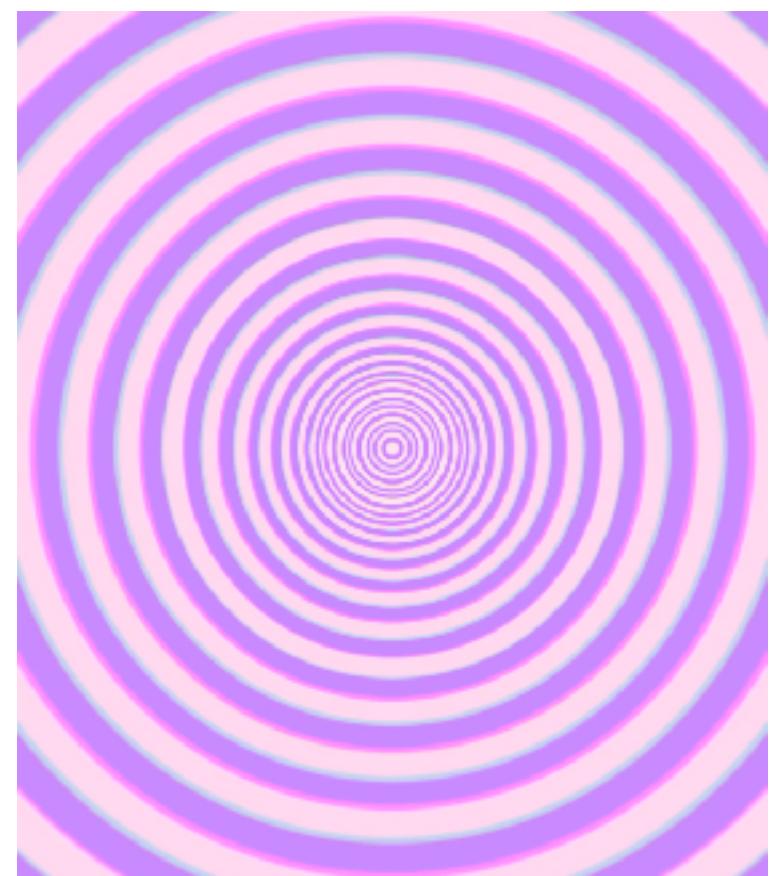
## 人生维度 | TOPIC SELECTION DIRECTION

### 人生多重维度

"MULTIPLE DIMENSIONS OF LIFE"

#### 创造维度

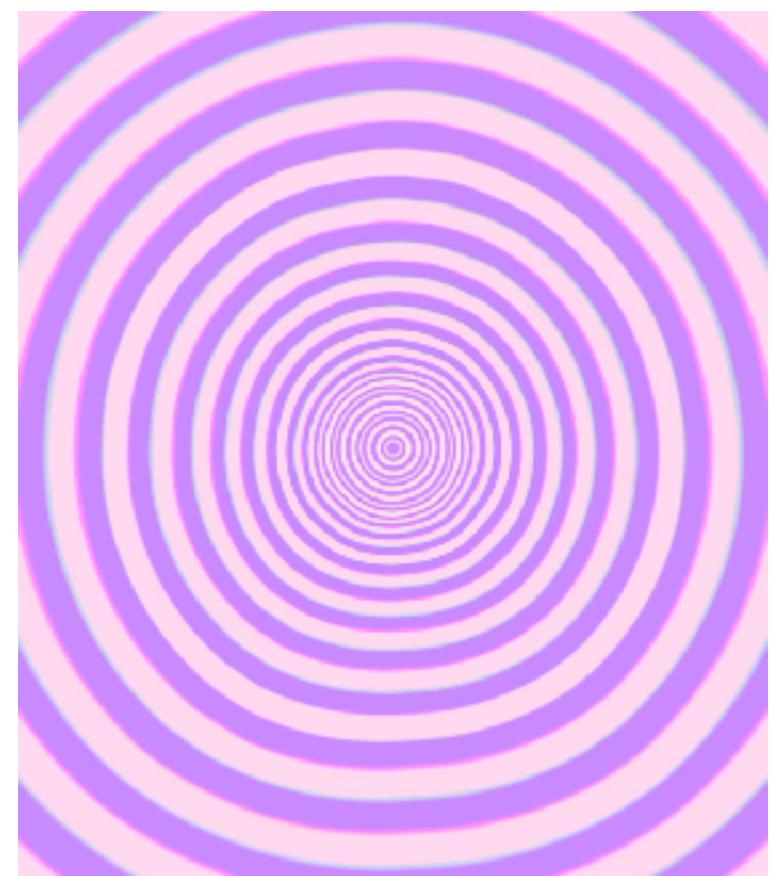
CREATE DIMENSION



奥特曼

ULTRAMAN

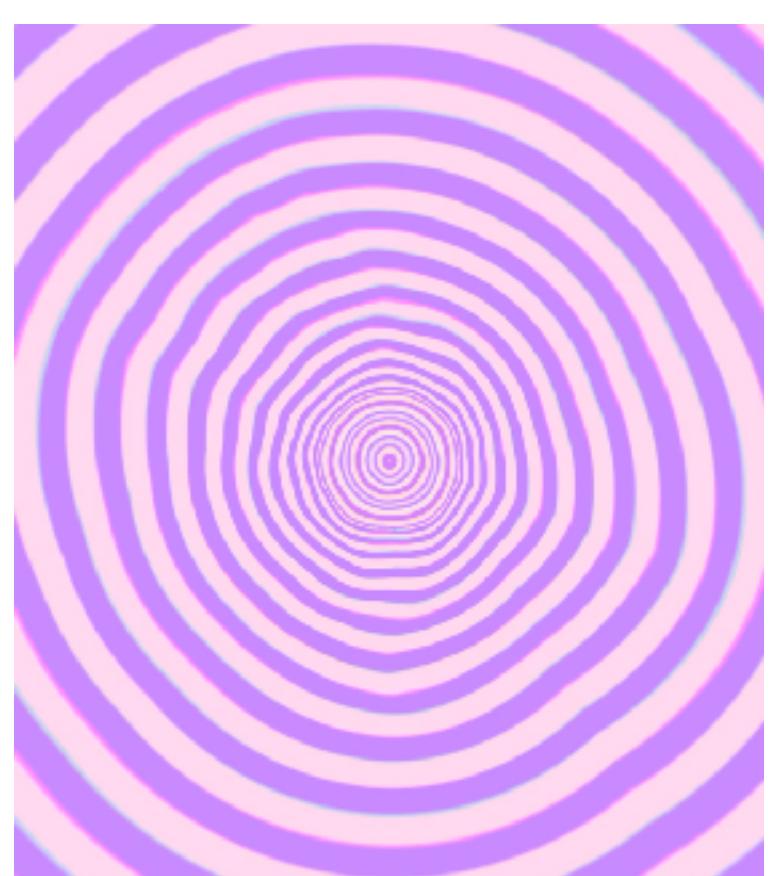
有时候  
最遥远的距离  
连着最勇敢的回响



孙悟空

SUN WUKONG

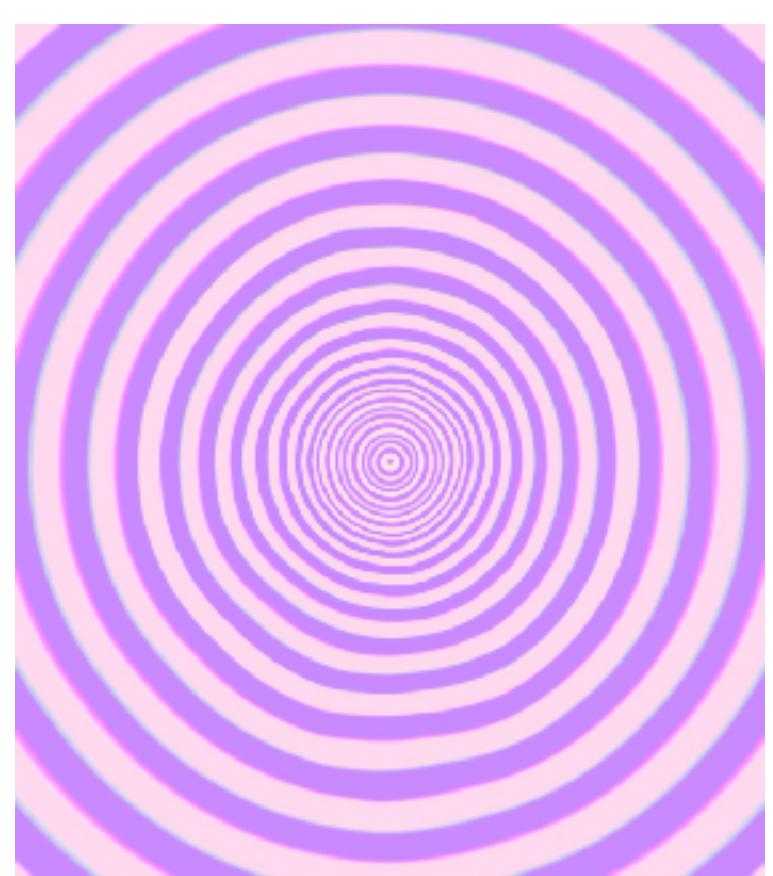
有时候  
最柔软的形状  
能撞碎最坚硬的孤独



宇航员

ASTRONAUT

有时候  
最坚强的漂浮  
触碰最浩瀚的真理



蜘蛛侠

"SPIDER-MAN"

有时候  
最脆弱的蛛丝  
编织最坚韧的责任



芭蕾舞者

BALLET DANCER

有时候  
最轻盈的姿态  
爆发最极致的魅力



大脑

BRAIN

有时候  
最复杂的迷宫  
诞生最纯粹的火花

## 维度图像提取 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



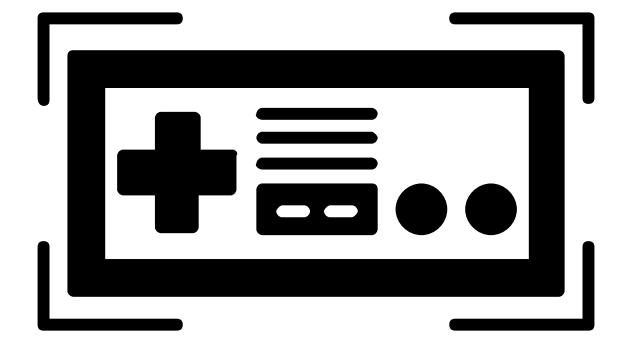
## 维度图像提取 | DIMENSIONAL IMAGE EXTRACTION



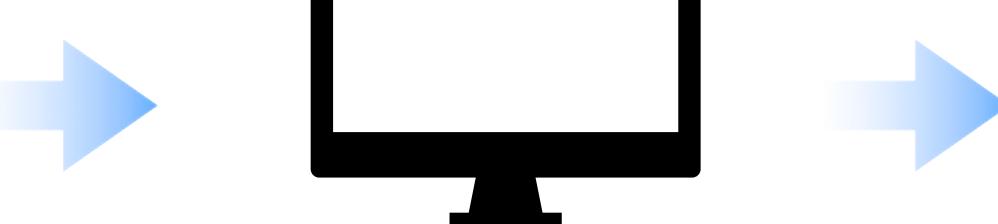
## 交互形式 | INTERACTION FORM



踩入跳房子的地砖灯  
传感器发出信号



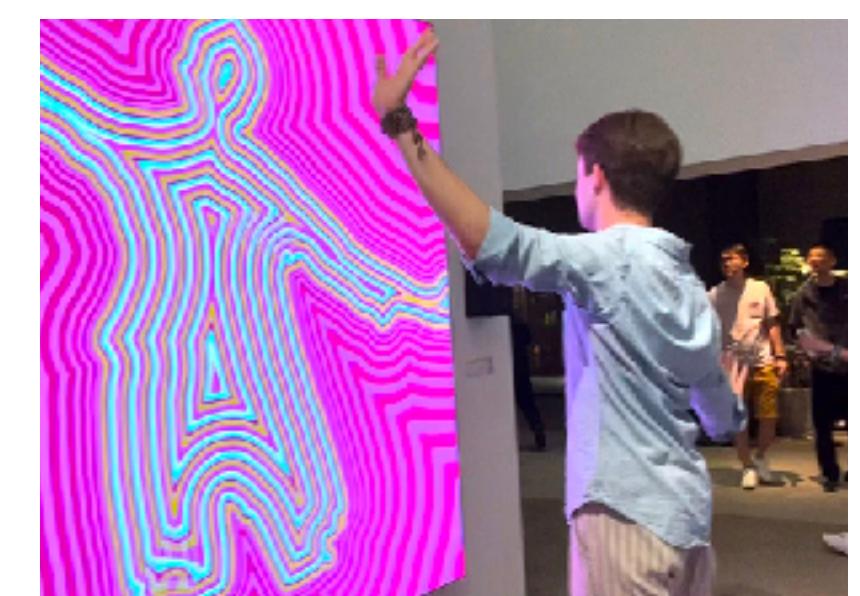
485控制器发出信号  
链接灯光和电容感应



电脑接收到信号  
出发touch designer 编程  
代码的图形生成

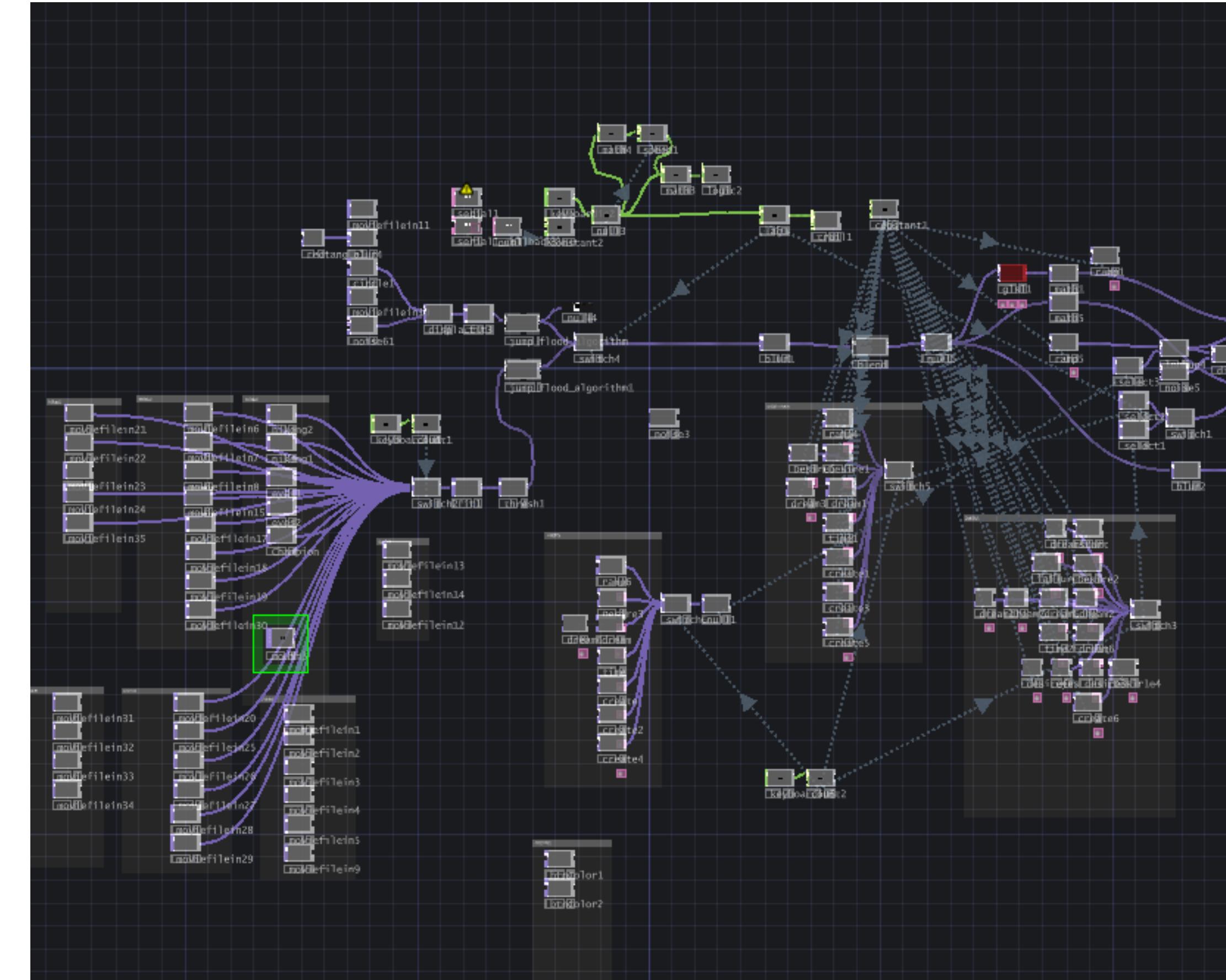
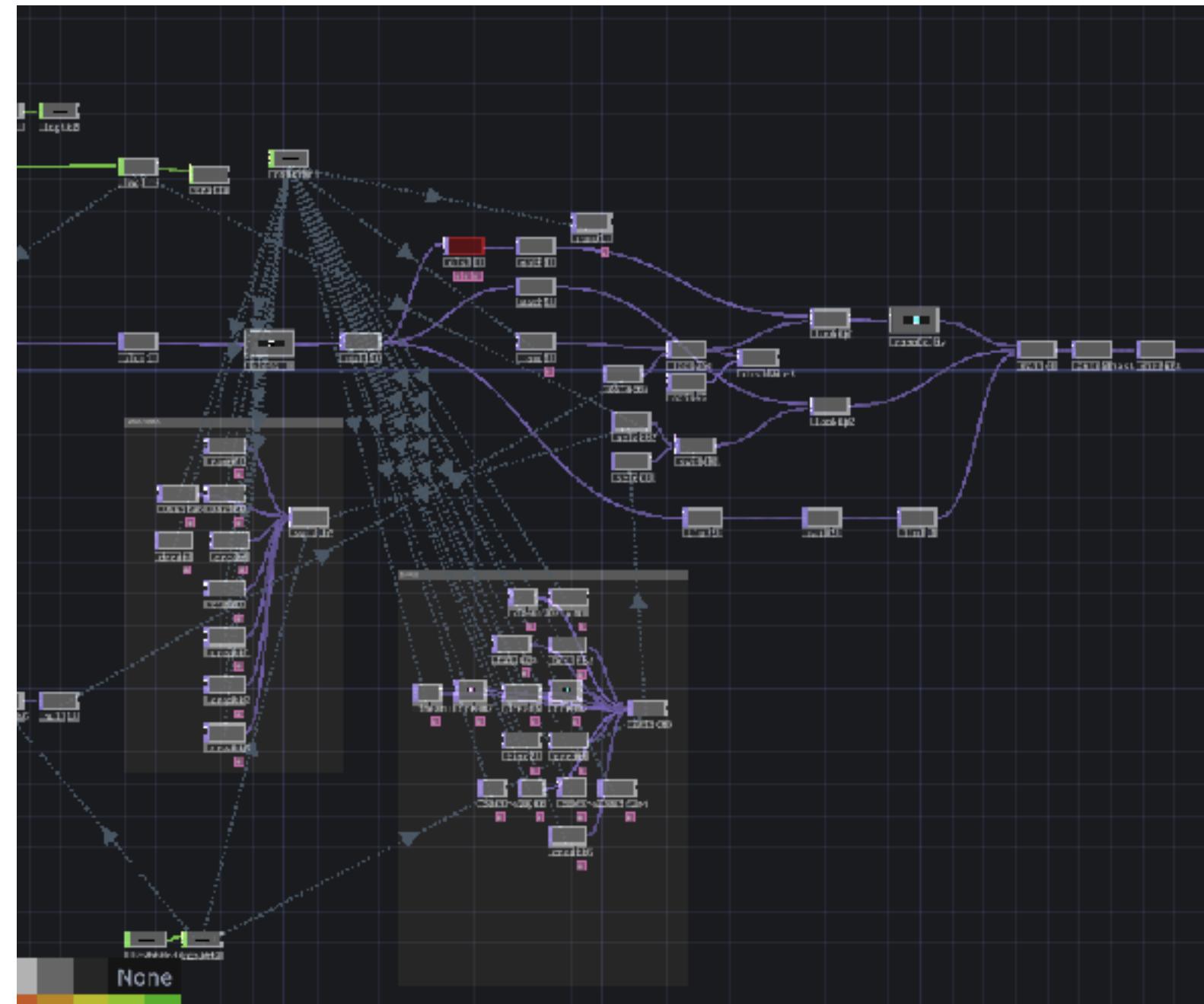


图像生成



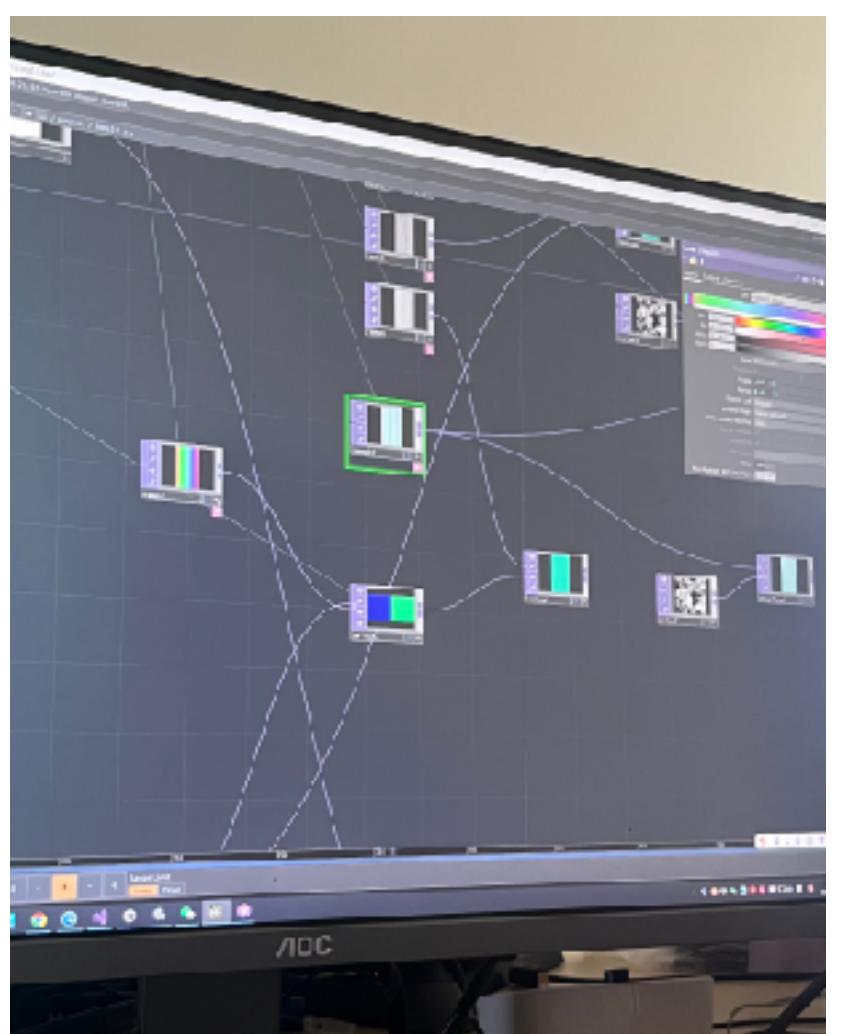
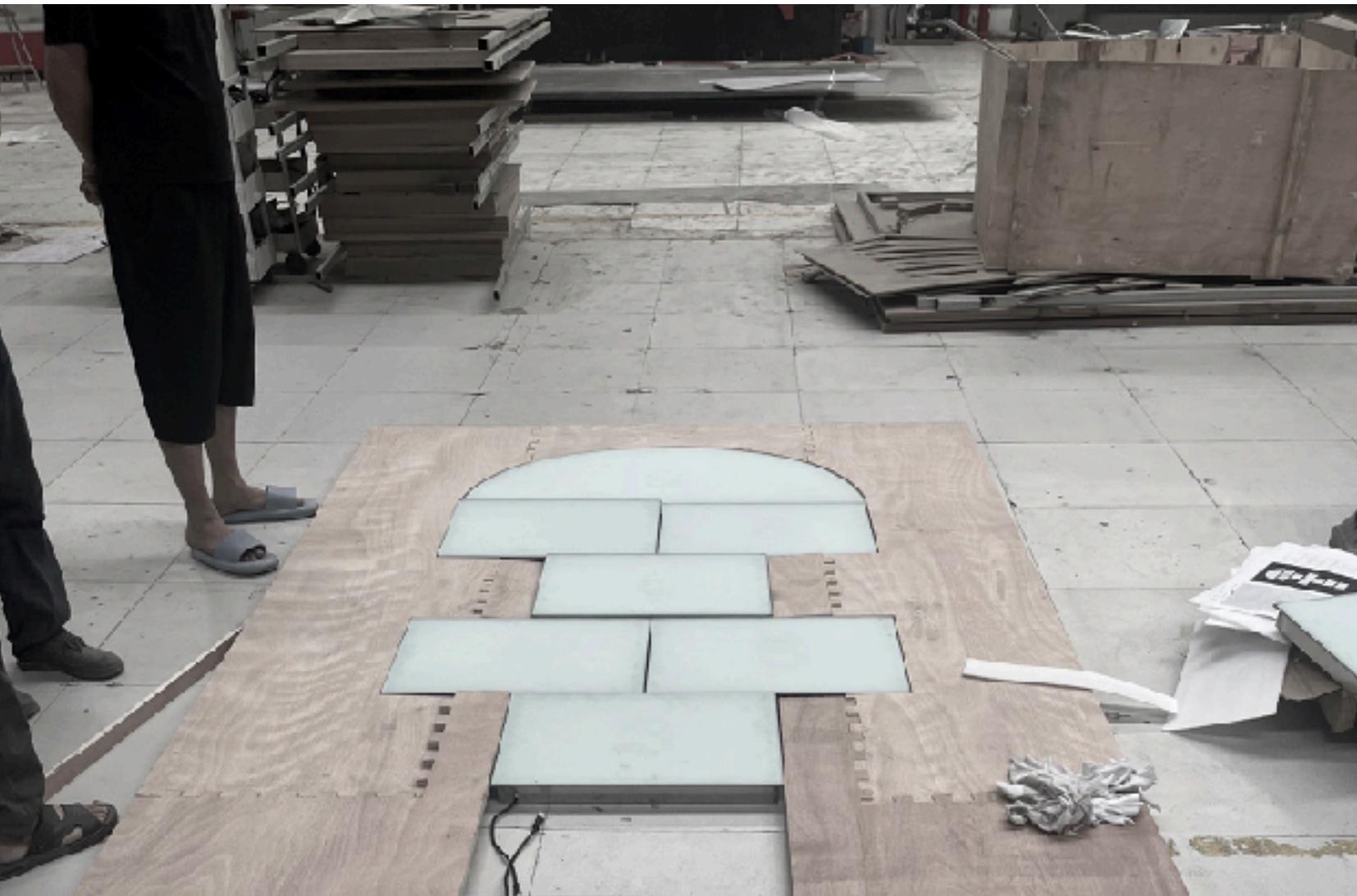
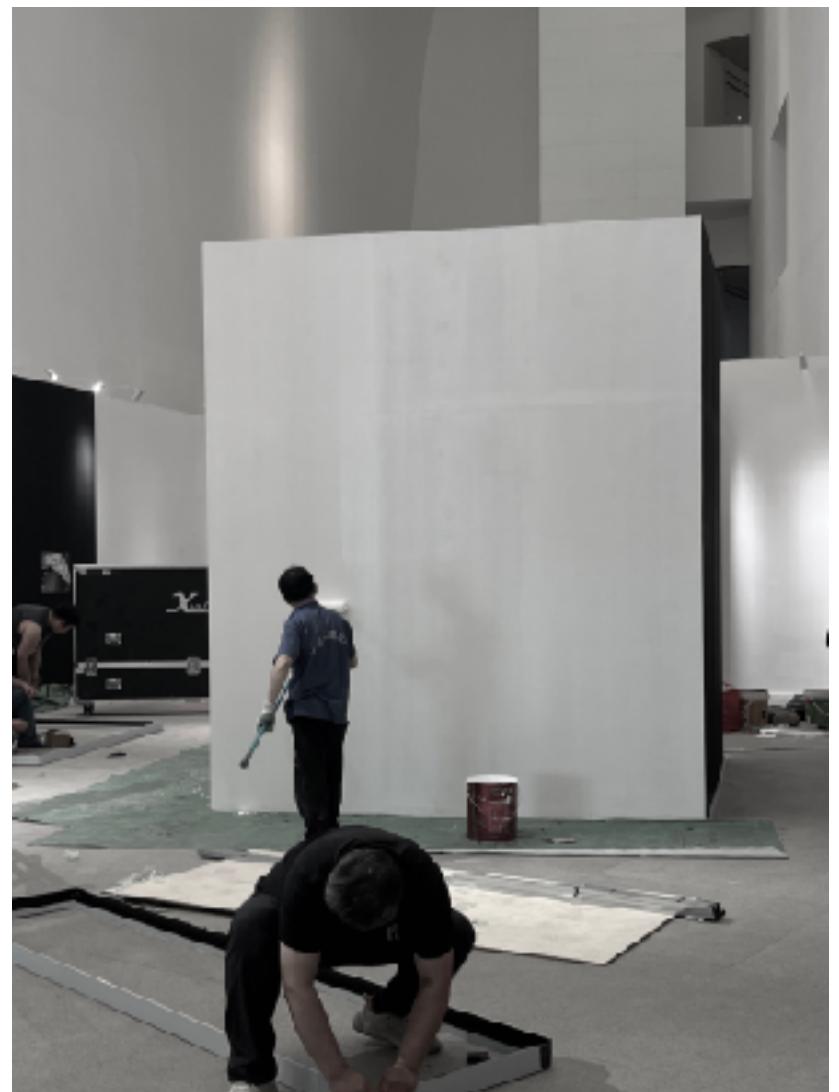
摄像头捕捉

## 节点编程 | NODE PROGRAMMING

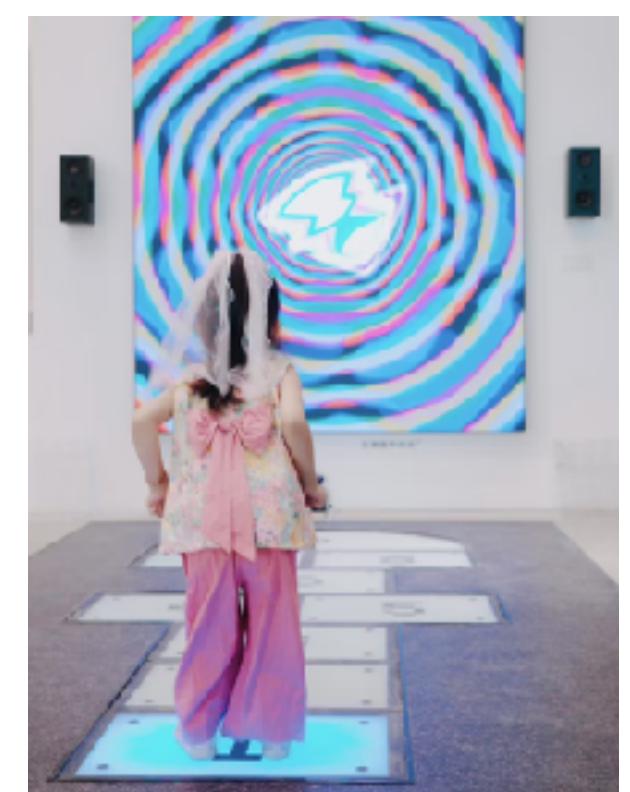
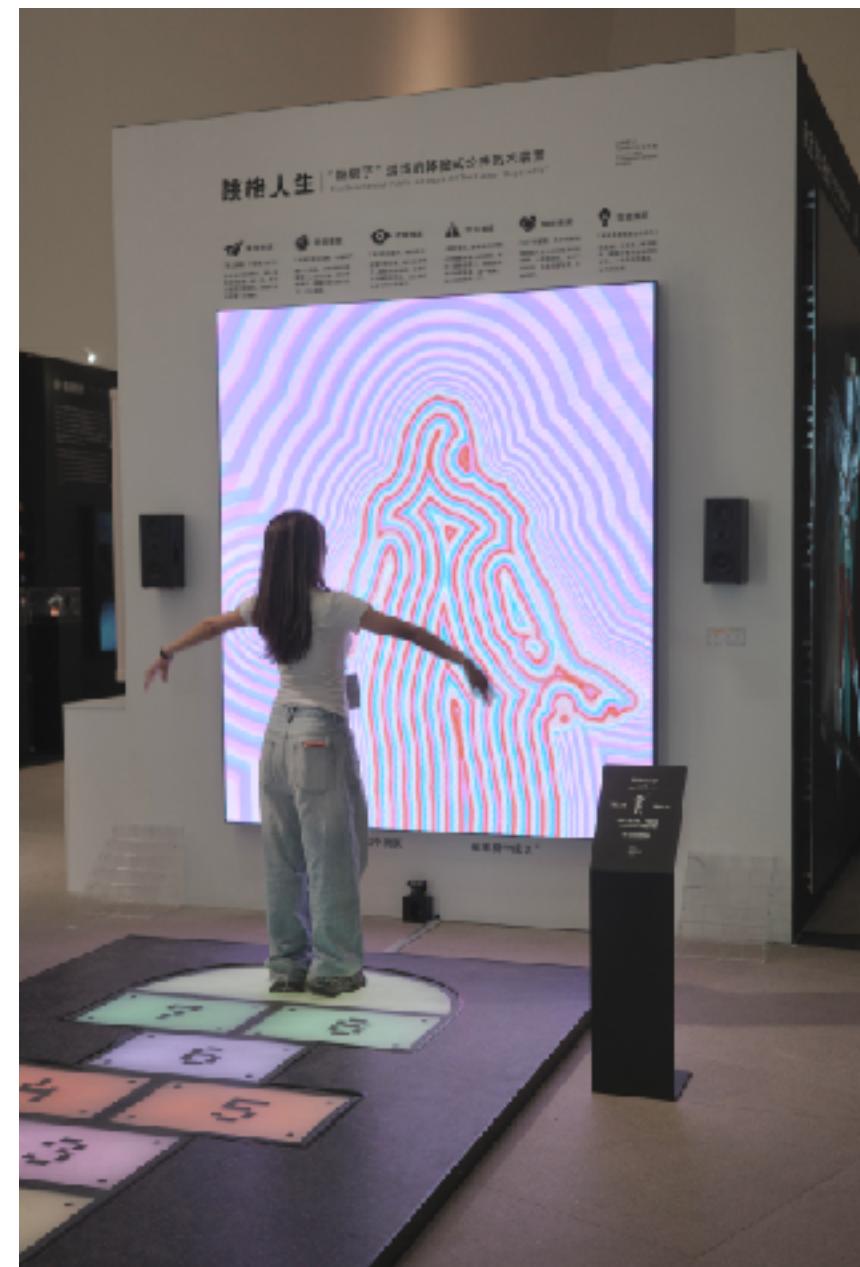


节点编程 | 我引入了 TouchDesigner 中的 Noise 节点与 Feedback + Composite + Displace 的组合结构来构建更具动态性与情绪张力的互动画面。

## 制作过程 | PRODUCTION PROCESS



## 展览现场 | TOPIC SELECTION DIRECTION



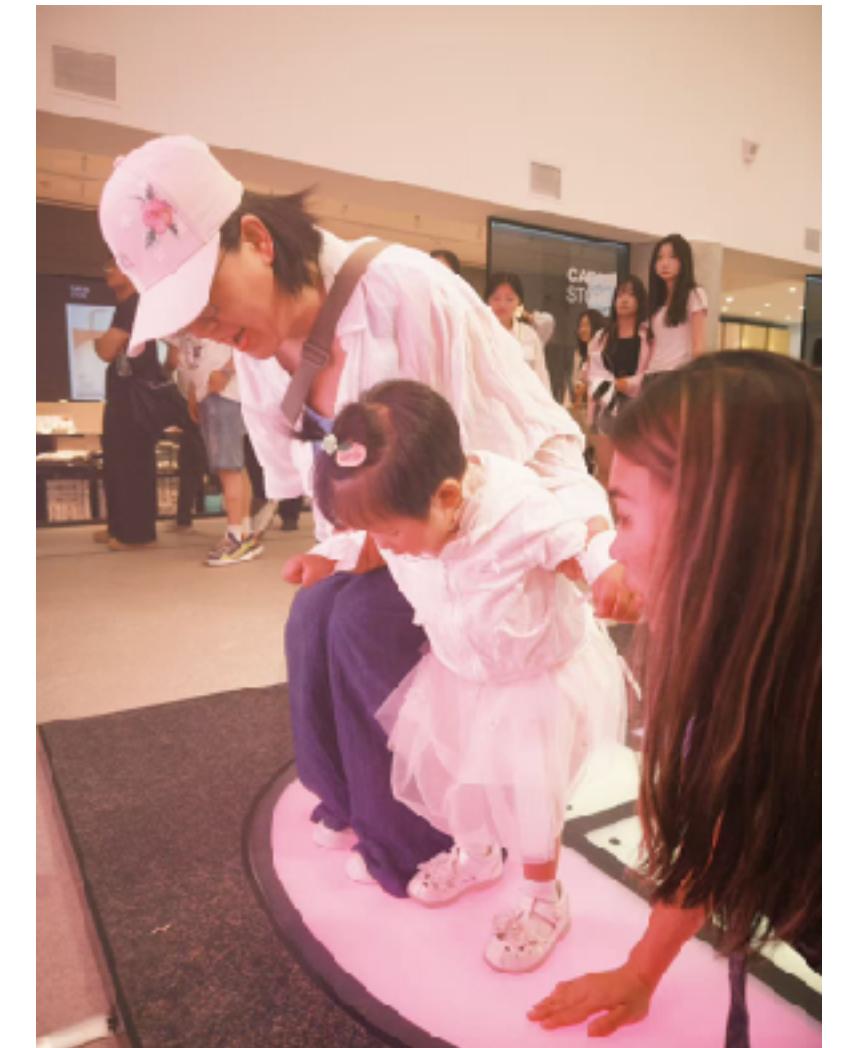
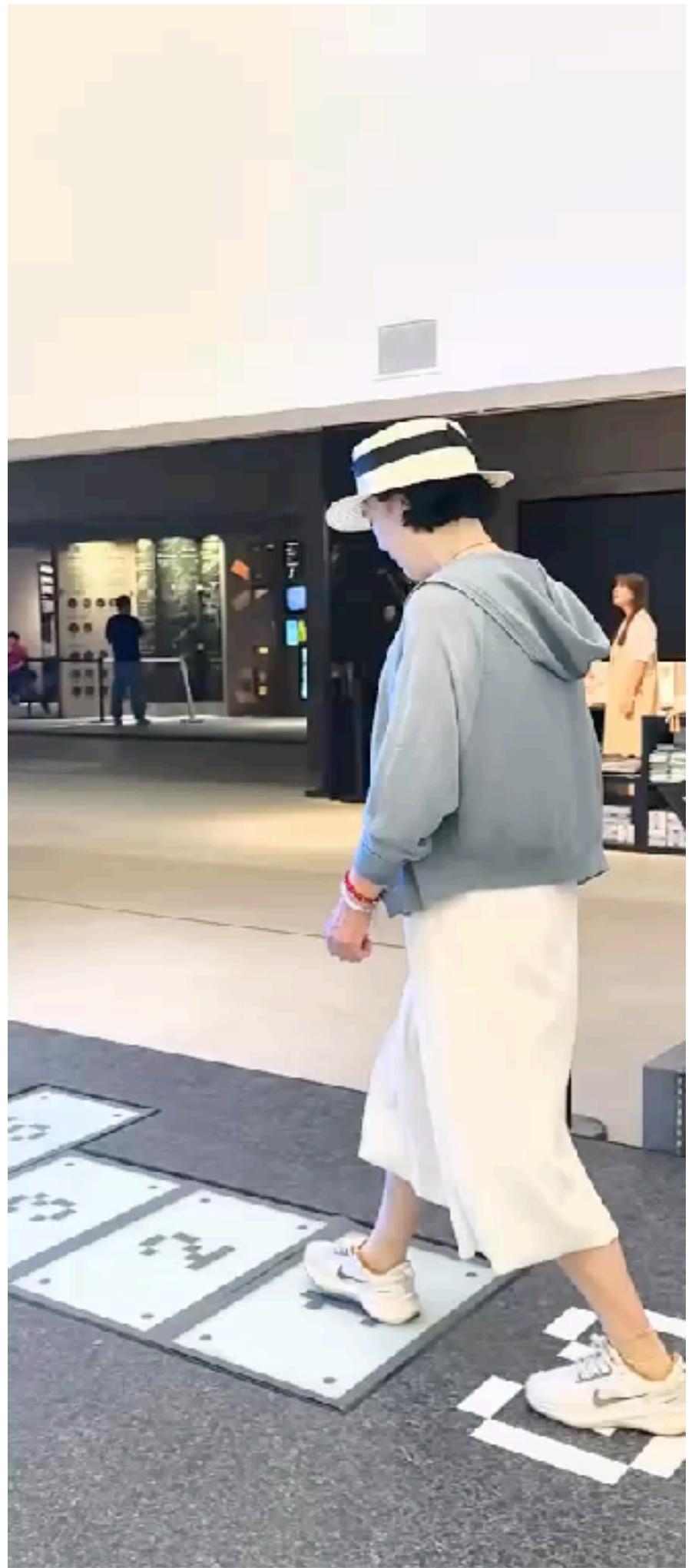
## 作品反馈 | WORK FEEDBACK

The image is a collage of screenshots from a messaging application, likely WeChat, showing interactions with visitors at a graduation exhibition. The screenshots are arranged in a grid-like structure.

- Top Left:** A message from a visitor asking if they can use a QR code to get more information about the exhibition.
- Top Middle:** A message from a visitor expressing admiration for the interactive digital artwork.
- Top Right:** A message from a visitor asking for a photo of a specific artwork.
- Second Row Left:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Second Row Middle:** A message from a visitor expressing admiration for the artwork and asking for a photo.
- Second Row Right:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Third Row Left:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Third Row Middle:** A message from a visitor expressing admiration for the artwork and asking for a photo.
- Third Row Right:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Fourth Row Left:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Fourth Row Middle:** A message from a visitor expressing admiration for the artwork and asking for a photo.
- Fourth Row Right:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Bottom Row Left:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.
- Bottom Row Middle:** A message from a visitor expressing admiration for the artwork and asking for a photo.
- Bottom Row Right:** A message from a visitor asking for a photo of a QR code.

Each message includes a timestamp (e.g., Yesterday 10:56, Sunday 17:38, Sunday 20:12, Monday 07:49, Monday 15:37) and a small profile picture of the sender. The messages are in Chinese, and the overall layout is a grid of 12 individual messages.

## 作品反馈 | WORK FEEDBACK



作品简单直白挺好  
每件作品都是一面镜子  
世界就是个巨大的镜像  
单纯遇见纯真

爱是宇宙中最大的能量  
活在爱 创造与相信中  
而非猜疑 算计和匮乏中  
相信相信的力量



# 致谢

这段时间里，我经历了许多推翻，不断修改毕设方案，重新推导、重新出发。一路走来，感激之情难以言表。特别感谢几位老师给予我莫大的帮助与支持——我永远记得在最困难的时候，马老师在课上跟我说：“感觉如何？有问题随时联系我。”还有卢老师简单却有力的鼓励：“我相信你可以的。”正是这些话，让我在迷茫中有了继续前行的勇气。

我也要感谢四工的同学们，包容我这个说话直接、行动火急的火象星座班长。特别感谢我们小组的每一个人。今天，是我最后一次以“四工班长”的身份站在这里答辩，在这里希望能够发最后一条通知：希望未来的我们，都能不为谁停驻，不为谁洄溯。愿我们继续跳跃，在认知与创作之间，跳出属于自己的下一个格子。



感谢各位老师观看  
望批评指正