

基于传统“非遗”文化的互动游戏设计研究

黄秋儒¹, 杨帆², 沈艾雯³

(1.江南大学 设计学院, 江苏 无锡 214122; 2.无锡立信高等职业技术学校 江苏 无锡 214153;
3.无锡学院 传媒与艺术学院, 江苏 无锡 214105)

摘要: **目的** 通过结合当下主流媒体的传播方式, 探索设计与开发出一种具有创新性的“非遗”文化传播与传承形式。在广泛聚焦各年龄层受众的注意力的同时, 能全方位、多层次地展现传统“非遗”的特点。**方法** 以“非遗”传播方式的多样化作为突破口, 将非物质文化遗产内容与游戏载体相融合, 并择取无锡惠山泥人为实践题材, 对其相关理论进行研究, 分析其特点和发展规律, 再以此进行游戏要素设计, 进而制定出较为完整的设计策略。**结果** 以“融合多学科知识、突破常规、新视野展示传统文化”为研究核心, 采用创新视角对“非遗”文化进行保护与传承。**结论** 将无锡惠山泥人作为母体, 挖掘中国传统文化的精髓, 并对相关元素加以提取, 从而设计出以“非遗”为主题的互动游戏。在游戏过程中, 增强了沉浸感和趣味性, 同时也促进了“非遗”文化的传播与传承。

关键词: 非物质文化遗产; 互动游戏; 惠山泥人

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)12-0235-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.12.025

Design of Interactive Game Based on Traditional "Intangible Cultural Heritage"

HUANG Qiu-ru¹, YANG Fan², SHEN Ai-wen³

(1.School of Design, Jiangnan University, Jiangsu Wuxi 214122, China; 2.Wuxi Lixin Higher Vocational School, Jiangsu Wuxi 214153, China; 3.School of Media and Arts, Wuxi University, Jiangsu Wuxi 214105, China)

ABSTRACT: The work aims to explore, design and develop an innovative "intangible cultural heritage" dissemination and inheritance form by combining the current dissemination mode of mainstream media, to show the characteristics of traditional intangible cultural heritage in an all-round and multi-level way while extensively focusing the attention of audiences of all ages. With the diversification of the dissemination methods of "intangible cultural heritage" as a breakthrough, the content of intangible cultural heritage was integrated with game carriers, and the Wuxi Huishan clay figures were select as the practical subjects to study its related theories, analyze its characteristics and development rules, design the game elements with them, and then formulate a more complete design strategy. Based on the core research of "integrating multidisciplinary knowledge, breaking through conventions and presenting traditional culture in a new perspective", the "intangible cultural heritage" can be protected and inherited from an innovative perspective. In conclusion, with Wuxi Huishan clay figures as the matrix, the essence of Chinese traditional culture is explore, and relevant elements are extracted, so as to design an interactive game with the theme of "intangible cultural heritage". During the game, it enhances the immersion and fun, and also promotes the dissemination and inheritance of "intangible cultural heritage".

KEY WORDS: intangible cultural heritage; interactive games; Huishan clay figures

收稿日期: 2023-01-20

基金项目: 国家社科基金后期资助项目(22FYSB028); 国家社科基金艺术学重点项目(20AC003); 江苏省教育厅高校哲社项目(2020SJA2278); 南通市科技项目(JC2021156)

作者简介: 黄秋儒(1982—), 男, 硕士, 副教授, 主要研究方向为数字媒体艺术设计。

通信作者: 杨帆(1998—), 女, 硕士, 助教, 主要研究方向为数字媒体艺术设计、交互设计。

根据对“非遗”保护现状的市场调研和资料整理分析,着重探讨和研究目前“非遗”传承和传播中的不足之处。面对“非遗”在当下传播中所遇到的困境,本文以文化产业、现代媒体、现代教育等方面作为切入点,通过大众传播、教育传承、产业化传承等方式,研究如何更好地将“非遗”文化进行保护和传承。游戏是一种集视觉艺术、传播媒介、文化产业等多种“身份”于一身的艺术类型,以其鲜活的表现方式来包装非物质文化遗产,使“非遗”成为一种新型的传播媒介而广泛推广^[1]。同时,将动漫、游戏等相关产业链进行有效整合,以文化产品及相关市场为媒介,实现资源的有效利用,从而探寻合理发展路径,使之在“非遗”文化传播与推广中得到广泛应用。

1 简介

1.1 “非遗”文化传承与传播现状

中国“非遗”文化是中华民族在长期的社会实践活动中所形成的一种文化观念、知识技能或社会实践,是由各个民族共同传承下来的无形智慧结晶^[2]。如今,“非遗”文化传承面临着如何延续这一难题^[3]。作为国家级非物质文化遗产之一的惠山泥人,同样面临技艺失传、传播受限等发展问题^[4]。其捏制工艺技术传承以泥人艺术家们传授徒弟和泥人工坊形式进行,传播方式则以售卖旅游纪念品及博物馆工艺品展示等传统模式为主,这样的传承模式导致惠山泥人工艺的继承与发展受到了一定的限制。

在大多数情况下,“非遗”文化采用传统的师傅带徒弟,口授、面授的方式进行传承,其传承核心是以人为本,主要是以“人”作为载体的传承模式^[5]。民间工艺仅靠口传心授这一传统方式来传承,难免会使传播广度受限,受众范围比较狭小,容易导致后继无人的现象发生^[6]。目前市场上质量参差不齐的惠山泥人艺术品和旅游纪念品,这使大众难以对惠山泥人产生文化认同感。同时,缺少合适传承人这一现象,也导致许多“非遗”濒临绝迹之危。局限性的保护模式和环境,同样不利于文化的延续和流传^[7]。

1.2 互动游戏在“非遗”文化传播中的积极作用

传统形式的内容传播已经不能适应当代年轻人的审美需求,随着互联网信息时代的来临,为非物质文化遗产传承形式的创新提供了新机遇。互动游戏是一种具有新一代消费人群的新兴行业,已逐渐成为人们日常生活的必需品,它为非物质文化遗产的数字化传播提供了新的路径。将非物质文化遗产融入人们的日常生活中,在普及型的传播形式下,使其成为具有文化教育意义的娱乐活动。这样能够调动大众的积极性,促进“非遗”实现“活态”传承。

在新媒体时代,传统的“固态式”信息传播方式向“网络+动态”的传播方式发展。互动游戏这一数

字化形式,是对非物质文化遗产新的传承方式的创新运用,通过设计赋予其更显著的文化内涵。以这种模式进行“非遗”文化传播,既传达知识、弘扬文化,又可以增强玩家的互动性和传播的广泛性。将互动游戏与“非遗”文化融合,既实现了教育性和娱乐性,又是“非遗”文化数字化工作的一种新尝试。通过增强民众对文化的认识,并抓住年轻人的关注点来促进非物质遗产的传承和发展。

2 基于“非遗”的互动游戏设计研究

随着传播模式的变化,活态化传承使“非遗”传承有着更持续和更广泛的传播效果^[8]。增强现实技术(AR)、虚拟现实技术(VR)、混合现实技术(MR)等,使非物质文化遗产的电子保存、展示和利用得到了进一步的发展。游戏通常带有一定的文化色彩,同时又超越语言和文化界限,可以被更广泛地传播和被接受。这一传播方式,把游戏的趣味性和文化信息的真实性相结合,让人们在体验中更好地感受到文化内涵。而且,大众更愿意接纳与其自身文化背景相适应的游戏。由此,要提高“非遗”在游戏中的传播效应,就必须要了解大众的心理需求。通过游戏所涵盖的各种要素进行整合设计,以此来迎合不同年龄群体的不同心理需求。不仅如此,还可以通过“再加工”和“再创造”等途径来对“非遗”信息进行可视化设计,让传播范围更加广泛。

2.1 游戏故事

每款游戏都有自己的故事载体,其中最直观的表达方式就是剧情,具有代入感的剧情通常能够提升玩家的参与感。游戏故事对民族文化的传播主要体现在游戏题材与游戏故事情节两个方面^[9]。

以游戏题材为切入点,需要从两个层面来思考中国传统“非遗”文化的传播:其一是选材来源决定着游戏背景所折射出来的时代内容,同时也代表着玩家的日常生活习惯和偏好;其二是选择游戏题材时,会对叙事内容、表达方式产生一定的影响,以此映射出典型的“非遗”文化背景。

以传统文化为游戏选材的来源,让用户更易了解历史背景和文化知识^[10]。这类游戏通常来源于民间传说,或者以其原型为母体,创建一个与游戏场景需求所匹配的场景故事,这就需要对游戏中的相关细节进行合理设计。在选择游戏题材方面,笔者提出了以下两个建议。

1) 尝试将不同的主题混合在一起,共同作为一个故事的素材,以此来弥补因为剧情太过单一而导致的可玩性不足问题。例如在武侠题材中,可以加入一些神话元素,通过将多样化主题的合理融合,增强玩家对游戏的兴趣,吸引更多新玩家,实现更大范围的“非遗”文化传播。

2) 巧妙地将国内外主题相结合,避免只关注国内的主题。借鉴国外作品的取材及创作案例,根据本土受众的需要,对原有情节内容进行重新创作,将中国“非遗”的文化内涵与精神注入到受众日常生活之中,给玩家带来全新的体验。

2.2 游戏场景设计

一款游戏产生用户黏性,不只是体现在玩法等操作方面的吸引力,视觉直观感受和游戏场景也同样重要。作为“第九艺术”的游戏,以写实、唯美、卡通等多种形式的场景构成^[11]。风格的选择则要满足玩家的内在需要,虚拟的游戏场景很容易吸引玩家,让其在沉浸感的环境中感受到不同于现实的“美”,从而增加对游戏的认同感。恰当的场景类型可以为用户提供更好的视觉体验,提高用户的黏性。在这种状态下,游戏制作者在创作时,要以真实的场景为基础并超越现实,制造出具有冲击力和震撼力的画面。

创作者不仅要汲取非物质文化遗产中的“营养”,还要通过对其背后的精神感知进行升华,以满足观众对“美”的需求,让更多的玩家沉迷于游戏场景。由此,玩家在领略“非遗”文化美的同时,也更大幅度地了解其文化内涵,从而使传播更广泛、更高效。

3 惠山泥人 APP 设计实践

本文重点研究对象为无锡惠山泥人。采用文献检索,实地调查,走访相关知名专家,从中抽取具有代表性的要素,进行互动游戏设计。通过实地考察、收集、筛选、设计,以此完成“非遗工坊”系列 APP 的创意构思。这类游戏的设计思想以“寓教于乐”为核心,以考究的画面、贴切的背景及流畅的剧情为主线,加入丰富的互动与趣味,使玩家的感官与情绪感知得到最大程度的提升,从而增强玩家的文化认同^[12]。笔者通过对惠山泥人中的“非遗”元素进行探讨,提出了可实践的游戏设计思路,以下将分4个部分对设计实践过程进行阐述。

3.1 题材选择

惠山泥人是民间的一种传统工艺品,是反映劳动人民的生活和审美趣味的一种艺术形式^[13]。选用无锡惠山地区的黑泥为原料,其质地柔和细腻,可弯曲,搓揉不开裂,成型稳固,能“雕刻”出不同的形状。它以线条柔和、色彩绚丽、形体灵巧著称于世,其中所蕴含的精湛技艺,是中国历代泥人匠人的智慧结晶。

惠山泥人的历史渊源和神话展现在人们面前,其丰富多样的文化形态令人目眩神迷,传说中所包含的各个元素都值得人们去挖掘和研究。经过不断整合和剖解文献,结合人力和物力等诸多因素,最后确定了以典型的“大阿福”为游戏主角,并围绕这一具有民族特色的人物形象加以展开。

选取大众熟知、受欢迎的人物形象,使玩家更易于从具有文化特征的角色上获得文化认同感^[14]。“阿福阿喜”来源于无锡的民间传说,其胖墩墩的孩子形象,脸上挂着灿烂的笑容,怀里抱着一只温顺的野兽,看起来很是可爱,见图1。“大阿福”是由古代传说中的人物塑造而成,常被视为吉祥的象征,以求一方平安^[15]。根据“大阿福”憨厚可爱的性格特性,加以其自带的文化输出效应,对形象的塑造与游戏的宣传起着积极地作用。



图1 《大阿福》中大阿福泥人形象
Fig.1 Da A Fu clayfigure in "Da A Fu"

3.2 情节设计

从游戏情节设计的角度来看,“大阿福”的故事背景为动画故事的独创性奠定了基础。相传,古代无锡惠山脚下有一个怪物名为“青饕”,它经常攻击平民和家畜,令人日夜不得安宁^[16]。其后名为“沙孩儿”的两位天神,化身为大阿福的身份,进入深山与青饕大战,终将怪物降服,见图2。人们制作了两个泥人形象,以表对天神“沙孩儿”化身的“大阿福”英勇壮举的感激和纪念之情,见图2。惠山泥人 APP 基于原有传说故事,加以去粗取精和创作,由此在游戏中制作出了一小节动画。在查阅大量的资料后,经过多次的筛选和修改,将皮影、剪纸等艺术形式巧妙地融合到了动画中,最终确定了游戏中的相关角色形象。

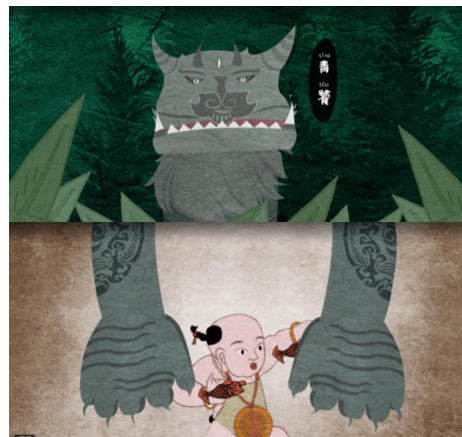


图2 《大阿福》动画短片中青饕、沙孩儿形象
Fig.2 Image of young munchy and sand boy
in animated short film "Da A Fu"

在游戏策划阶段,选取数十款国内外具有一定影响力的游戏案例作为参考样本,并从中筛选出有价值的细节部分,加以改进和创作。这些案例种类繁多,

主题多样,通过对相关文献的搜集和梳理,目前关于非物质文化遗产项目的成功案例较少。因此,本文试图从多元化视角着手,进行构思和规划。如《魔兽世界》这样的大型游戏,不适合短时间开发。故而,笔者从开发周期较短的《熊猫餐厅》游戏中汲取灵感,并受到了风行一时的《脸萌》APP的角色扮演功能的启发,对惠山泥人APP进行创作设计。

在整体的策划中,不仅要满足游戏的娱乐性和趣味性特征,也要强调惠山泥人所包含的文化信息,故将最具代表的工艺特色作为核心,并赋予其游戏的形式属性加以设计。因此,游戏以《大阿福》短动画为开篇,先将“大阿福”的传奇故事讲给玩家听,再以《泥人工坊》互动环节为主线,围绕着爷爷和小姑娘一起制作“大阿福”泥人展开。游戏中以真正制作泥人的传统工艺为基础,将工艺步骤精简再设计,并加入到游戏环节中,实现传统工艺与创意环节相结合,使玩家在互动中不感到枯燥乏味。玩家可以根据自己的需求对泥人进行设计,体验到艺术家们捏制泥人时的完整工艺流程,从而满足趣味性与知识性相结合,达到传播惠山泥人所蕴含的文化内涵目的。

3.3 风格确立

在整个APP创作中,建立动画短片和游戏形象与风格是非常关键的,它决定着剧本的脚本创作、角色的设定、场景画面及制作方向,是先于游戏环节传达的信息^[17]。因此,开头的短片选取皮影和剪纸等多种传统元素进行画面设计,突出了作品的整体

风格。在场景设定中采用古香古色的风格,毛笔、砚台、卷轴及剪纸风格的亭子等元素,见图3。由此,让玩家将符号所代表的文化与情感匹配。在游戏环节中,最佳呈现形象角色——“大阿福”的方案则是低龄化和Q版化,见图4。外观的吸引力是表层的,“大阿福”形象所拥有的不仅是可爱的外表,其所蕴含的文化内涵也极为重要。

3.4 工艺体验设计

整个游戏系统中玩家体验度最高的则是互动环节,这决定着游戏的可玩性^[18]。实质上,“游戏在本质上就是一种交互性活动。”^[19]在游戏交互环节的设计中,要坚持“可玩性、自由度、操控性”原则,保证玩家良好体验感。在“非遗工坊”系列APP——惠山泥人篇的设计实践中,选取代表性的“大阿福”形象为蓝本,玩家根据需求制作符合自身审美的泥人形象,在游戏的互动过程中,感受到惠山泥人的制作工艺。

无锡惠山泥人的传统技艺包含揉、搓、捏、挑、印、拍、剪、色、压、镶、贴、划、扳、推、插、揩、糊、装等步骤,再通过绘彩工艺对其进行上色^[20]。基于惠山泥人的互动游戏则以此为基础,将极为复杂的制作工艺过程精简,使玩家能在“动手”泥人的过程中感受到惠山泥人的精湛技艺。通过对整个传统技艺进行提取,将游戏的体验设计设定为“挑模子”“上五官”“选发型”“上衣色”“择衣饰纹”“配裤色”“找环饰”这七大环节,见图5。



图3 游戏《泥人工坊》中游戏场景
Fig.3 A scene from game "Mudder Workshop"



图4 游戏《泥人工坊》中界面
Fig.4 Interface in game "Mudder Workshop"

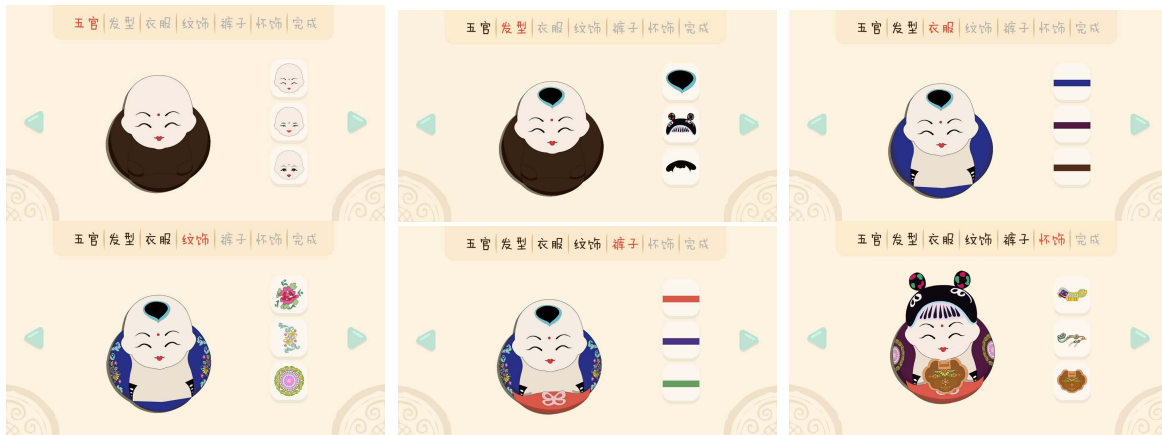


图5 游戏《泥人工坊》工艺体验界面
Fig.5 Process experience interface in game "Mudder Workshop"

在每个环节中,根据实际传统工艺情况制作了不同、可挑选的样式,玩家能根据自我需求对各个元素进行挑选,最终完成泥人作品。这让玩家在获得成就感的同时,也传播了惠山泥人的工艺技艺。考虑到玩家对工艺技术的操作认知并不成熟,操作困难,设计时将可视化的文字内容用以展现工艺的具体细节。由此,让玩家达到操作和游戏难度的平衡,并使其达到心流体验,增强用户黏性。能够让玩家在沉浸体验中,潜移默化地了解惠山泥人独特工艺技艺。

4 结语

游戏动画是一种连接着人类文明成果和当代流行趋势的桥梁,它以其独特的艺术表达方式,在感受视觉、听觉和触觉的过程中,充分地彰显出非物质文化遗产的文化精髓。数字艺术中的动画、游戏等,都是兼容并蓄的。以迎合现代审美需求的方式,将其与“非遗”文化融合,使玩家不仅能欣赏其韵味,还能体会中华文化的博大精深。

当下,随着动画在跨文化交流和文化传播等领域的广泛应用,其逐渐发展成为一种普及性、高水平的艺术形式,并日渐演变为一种世界性的语言。以非物质文化遗产为载体,通过游戏的形式对信息进行广泛传播,能迅速、高效地传承和发扬民族文化。在此过程中,它深刻地改变着人们的艺术趣味、消费倾向和文化取向。通过网络和即时通信平台的巧妙运用,游戏使文化交流变得更为便捷。因此,将“非遗”与游戏相融合,以轻松娱乐的形式来获取知识,也成为文化交流的一种重要手段。同时,传统文化要素的加入使游戏的内容更加丰富,风格特征更加突出,玩家的兴趣更为浓烈。因此,在全世界携手推进文化交流的时候,更加迫切需要对非物质文化遗产的文化内涵进行研究和挖掘。与此同时,针对性地融合动画、游戏等产业,可以更有效地推动民族文化的保护和弘扬。

参考文献:

- [1] 王宏昆. 数码游戏与非物质文化遗产传承[J]. 青年记者, 2014(12): 38-41.
WANG Hong-kun. Digital Games and Intangible Cultural Heritage Inheritance[J]. Youth Journalist, 2014(12): 38-41.
- [2] 黄永林. 数字化背景下非物质文化遗产的保护与利用[J]. 文化遗产, 2015(1): 1-10.
HUANG Yong-lin. The Protection and Utilization of the Intangible Cultural Heritage in the Context of Digitization[J]. Cultural Heritage, 2015(1): 1-10.
- [3] 马晓娜, 图拉, 徐迎庆. 非物质文化遗产数字化发展现状[J]. 中国科学: 信息科学, 2019, 49(2): 121-142.
MA Xiao-na, TU La, XU Ying-qing. Development Status of the Digitization of Intangible Cultural Heritages[J]. Scientia Sinica (Informationis), 2019, 49(2): 121-142.
- [4] 徐协. 多重语境下无锡惠山泥人的传承与变迁[J]. 文化艺术研究, 2017, 10(3): 154-164.
XU Xie. The Inheritance and Development of Huishan Clay Figurine in Multiple Contextualization[J]. Studies in Culture & Art, 2017, 10(3): 154-164.
- [5] 杨红. 目的·方式·方向——中国非遗保护的当代传播实践[J]. 文化遗产, 2019(6): 21-26.
YANG Hong. Objective, Method, Direction—Contemporary Communication Practice of Intangible Cultural Heritage Safeguarding in China[J]. Cultural Heritage, 2019(6): 21-26.
- [6] 裴杰. 民间工艺的传承与发展[J]. 人民论坛, 2019(5): 136-137.
PEI Jie. Inheritance and Development of Folk Crafts[J]. People's Tribune, 2019(5): 136-137.
- [7] 宋俊华, 王明月. 我国非物质文化遗产数字化保护的现状与问题分析[J]. 文化遗产, 2015(6): 1-9.
SONG Jun-hua, WANG Ming-yue. An Analysis of the Current Situation and Problems of the Digital Protection of Chinese Intangible Cultural Heritage[J]. Cultural Heritage, 2015(6): 1-9.
- [8] 黄永林, 纪明明. 论非物质文化遗产资源在文化产业中的创造性转化和创新性发展[J]. 华中师范大学学报(人文社会科学版), 2018, 57(3): 72-80.
HUANG Yong-lin, JI Ming-ming. On the Creative Transformation and Innovative Development of Intangible Cultural Heritage in Cultural Industry[J]. Journal of Central China Normal University (Humanities and Social Sciences), 2018, 57(3): 72-80.
- [9] 汤金羽, 朱学芳. 数字非遗传承中严肃游戏项目开发与应用探讨[J]. 图书情报工作, 2020, 64(10): 35-45.
TANG Jin-yu, ZHU Xue-fang. Discussion on Development and Application of Serious Game Projects in Transmitting Digital Intangible Cultural Heritage[J]. Library and Information Service, 2020, 64(10): 35-45.
- [10] 杨媛媛, 季铁, 张朵朵. 文化遗产在严肃游戏中的设计与应用[J]. 包装工程, 2020, 41(4): 312-317.
YANG Yuan-yuan, JI Tie, ZHANG Duo-duo. Design and Application of Cultural Heritage in Serious Games [J]. Packaging Engineering, 2020, 41(4): 312-317.
- [11] 李瑞森, 战晶. 游戏美术设计[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2017.
LI Rui-sen, ZHAN Jing. Game Art Design[M]. Beijing: Posts & Telecom Press, 2017.
- [12] 潘志庚, 袁庆曙, 陈胜男, 等. 文化遗产数字化展示与互动技术研究进展[J]. 浙江大学学报(理学版), 2020, 47(3): 261-273.
PAN Zhi-geng, YUAN Qing-shu, CHEN Sheng-nan, et al. State of the Art on the Digital Presentation and Interaction of Culture Heritage[J]. Journal of Zhejiang University (Science Edition), 2020, 47(3): 261-273.