

中国风独立游戏中传统文化元素的应用及意义

叶玲红, 谈薛莲

(浙江科技学院, 杭州 310023)

摘要: **目的** 探讨传统文化元素在中国风独立游戏中的应用, 为独立游戏在青少年中创造积极的社会影响提供理论依据。 **方法** 通过举例分析中国风独立游戏在视觉设计、剧本创作、玩法交互 3 个方面里包含的传统文化元素, 总结并阐释独立游戏在发扬传统文化中的作用和意义。 **结论** 传统文化在中国风独立游戏中融合与渗透, 在视觉设计上展示了传统文化艺术的美感, 在叙事和交互中体现了传统文化的魅力。独立游戏能够将传统文化知识进行趣味性表达, 创造沉浸式的文化氛围, 激发受众学习和了解传统文化的兴趣。摒弃商业游戏中普遍存在的暴力、低俗等噱头元素后, 独立游戏更能发挥电子游戏与用户分享情感体验和观点的媒介作用, 在传统文化传播与深化传统文化价值意义上有积极作用。

关键词: 独立游戏; 传统文化; 中国风; 游戏视觉设计

中图分类号: J524 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)24-0144-06

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.24.023

Application and Meaning of Ethnic Cultural Elements in Chinese Style Indie Games

YE Ling-hong, TAN Xue-lian

(Zhejiang University of Science and Technology, Hangzhou 310023, China)

ABSTRACT: It aims to study the application of ethnic cultural elements in Chinese style indie game works, to provide a theoretical basis that indie game can create positive social influence among teenagers. The case study method was used to analyze ethnic cultural elements and ideology contained in Chinese style indie games from three aspects, visual design, script writing and interactive design. The effect and significance of indie game in ethnic culture heritage were summarized and explained. The penetration of ethnic culture in the "Chinese style" indie game shows the beauty of ethnic culture and art in visual design, and reflects the charm of ethnic culture in narrative and interaction. Indie games can be interesting in expression, creating an immersive cultural atmosphere, so as to stimulate the audience to learn about ethnic culture. After abandoning violent and vulgar elements that are common in commercial games, indie games can better play the media role of video games, to share emotional experience and perspectives with audience. Thus it plays a positive role in the spread of ethnic culture and deepening the value of ethnic culture.

KEY WORDS: indie game; ethnic culture; Chinese style; visual design of game

在传统观念中, 电子游戏因其成瘾性和其中的暴力等负面元素, 被认为对青少年成长有着负面影响。但也有研究指出: 游戏内容对游戏影响的性质有重要意义^[1]。若能正确利用电子游戏对青少年的吸引力和影响力, 游戏也能被发掘作为课程资源和文化载体的潜质。近年来, 市场上出现的几款以中国传统文化为核心的独立游戏《惊梦》、《说剑》、《诗云》, 皆以小而

精巧、构思独到、文化意味悠远得到业界的好评。其包含的传统文化元素对发扬传统文化的作用值得进行探讨。

1 独立游戏的概念阐释

独立游戏的概念是相对于商业游戏存在的。大型

收稿日期: 2019-08-30

基金项目: 浙江科技学院“《品牌形象设计》课程中项目设计的教学改革与实践”研究生课程建设项目阶段性成果(2017yjskc01)

作者简介: 叶玲红(1971—), 女, 浙江人, 博士, 浙江科技学院教授, 主要从事视觉传达设计研究和中国画方面的研究。

游戏公司在开发游戏的过程中,为了商业利润而在游戏中植入沉溺系统,试图在心理上引导玩家持续消费^[2]。尽管美国国家艺术基金会已经在2011年正式宣布电子游戏是一种艺术形式,但在商业资本的干预下,任何出于艺术家自我表达的艺术自由都将受到破坏。与之相对的,独立游戏是一种由个人或小型工作室自负成本进行开发,不受外部资本控制且不以利润为导向的电子游戏。可以说,独立游戏更接近一种纯粹的艺术创造。摒除了商业带来的弊端后,艺术家能够不局限于为玩家获得成就感和爽快感进行设计,而更专注于不同层次的情感体验的创造。

2 传统文化元素在中国风独立游戏中的应用

文艺批评家崔柯认为中国风是文化艺术领域试图整合中国与西方、古典与现代等矛盾的一种尝试^[3]。艺术创作中试图融入中国元素或文化基因的努力,是长期以来一直存在的现象。中国风独立游戏是游戏艺术家将中国古典文化和现代信息技术相结合的产物,这种融合具体发生在独立游戏的视觉设计、剧本创作和玩法交互3个方面。

2.1 具有传统文化意象的题材在独立游戏视觉设计中的应用

视觉设计是艺术家构建的游戏世界中最先被受众感知的形象语言。丹尼尔·贝尔认为:目前居统治地位的是视觉观念、声音和景象,尤其是后者,组织了美学,统率了观众^[4]。可见视觉的塑造在艺术创作中的重要性。

传统文化元素应用在游戏视觉设计中的形式之一是题材的选择,选取具有典型中国风的事物进行写实描绘或图案式的变化,即在游戏角色的服装、场景道具、UI界面中还还原性地再现真实的中国传统人物和场景。中国传统文化源远流长,其流传下来的物质文化遗产更是数不胜数,这有助于艺术家选取符号化的事物进行细节塑造,增强传统的文化语境。例如独立游戏《惊梦》是以明代剧作家汤显祖的代表作《牡丹亭》为题材创作的一款古风解密游戏。游戏世界的视觉塑造以还原明代的建筑和民俗文化为重点,出现了很多当时盛行的景观及器物,《惊梦》中出现的部分中国传统元素见图1,例如七巧板、走马灯、祥云、石狮、屏风等。在庭院的场景中,还原了不少古典园林建筑的细节,如石灯笼、空窗、叠落山墙、门拔、栏杆望柱等。尤其是游戏中还出现了不同的望柱头的雕刻纹样,如实地反映了当时望柱雕刻“在地方民宅中可以灵活使用多种形式,而在官式建筑中有严格等级规定”的文化现象^[5]。

另一种应用形式是运用传统艺术的表现方法。中国传统艺术形式中的国画、刺绣、雕刻、剪纸、皮影、木偶等,种类丰富、雅俗共赏,并且在视觉特征上识别效果强,容易产生本土文化的亲和力。在中国,武侠类的独立游戏似乎对水墨风格情有独钟。游戏《说剑》就是一个典型案例。《说剑》不仅用水墨画来绘制人物场景、插图,而且还将印章元素融合在菜单栏的设计中,将中国画的诗书画印应用在各个元素中,浑然一体,契合整件作品“中国水墨风”的定位,《说剑》中的人物及场景见图2。



图1 《惊梦》中出现的部分中国传统元素

Fig.1 Part of Chinese cultural elements in indie game "Frightmare"

此外,中国传统色彩在游戏视觉设计中的运用起到了烘托故事气氛、塑造人物形象、渲染文化氛围以及情感基调具现化的作用。色彩的调式是一种语言,是视觉艺术中最感情化的元素^[6]。独立游戏中的色彩

语言能在第一时间让玩者感受气氛、体会情境、产生兴趣。以《惊梦》为例,游戏中的每个场景都采用了中国式传统四季色调的表达,《惊梦》游戏场景色调见图3,并借助传统象征性色调的联想烘托主人翁的

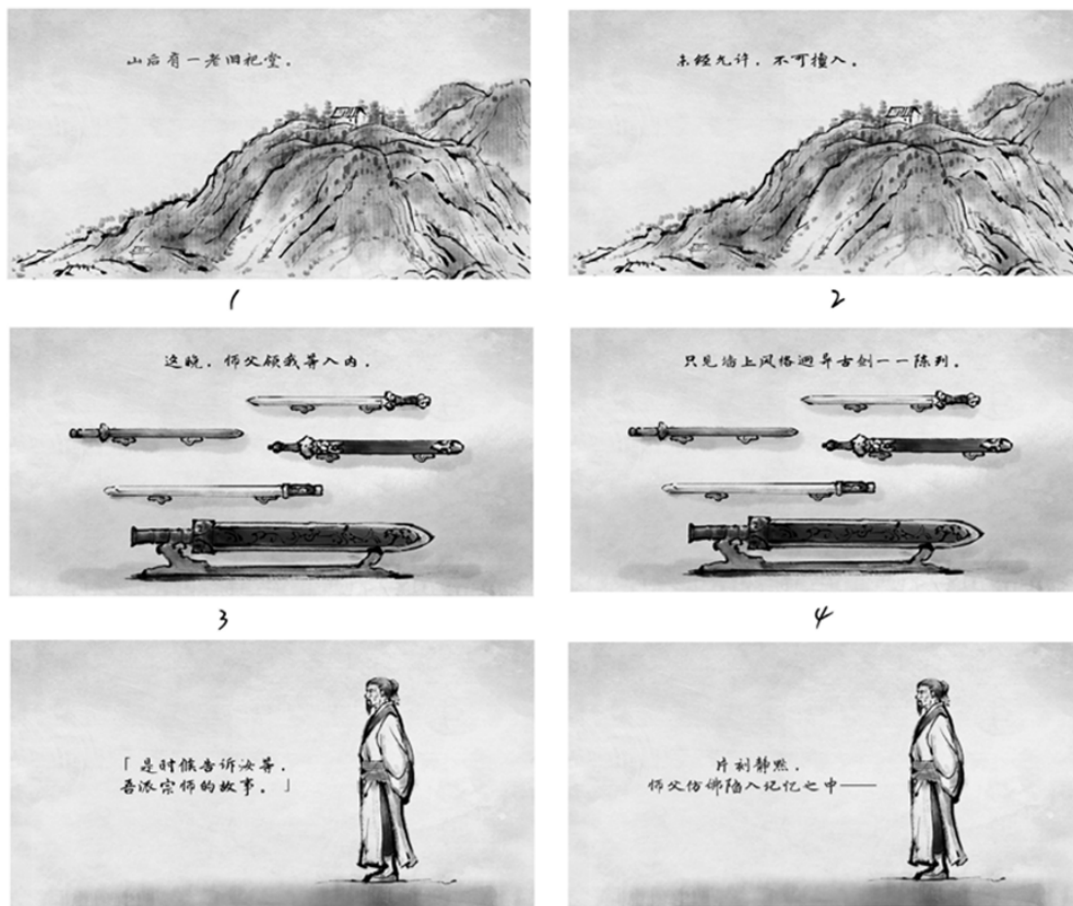


图2 《说剑》中的人物及场景
Fig.2 Characters and scenes in "Saying Sword"



图3 《惊梦》游戏场景色调
Fig.3 Scene tones in indie game "Frightmare"

心境,表现雨天和月夜的场景,用冷色烘托宁静沉寂的气氛,表达了主人公内心的孤寂;到了终章,有情人终得相见,场景色调就用了轻快柔和、冷暖相间的颜色,营造梦一般的浪漫氛围。这种中国传统色调的运用强化了传统文化情境,使视觉设计与作品主题和谐统一。

2.2 传统文化元素在独立游戏剧本创作中的应用

美国作家维多利亚·施密特认为:再独特的人物、再精彩的故事,在历史长河里都是一再出现、循环往复的。了解和使用这些原型可以化偶然为必然,化个人为全体,使读者感觉到自己并非在阅读某个作者的片面经历,而是人类的集体经验^[7]。剧本在一般类型的游戏中重要性相对较低,甚至有的游戏完全剔除了剧本。但在独立游戏的文化层面上是不可或缺的,特别是在角色扮演和文字冒险类型的独立游戏中起着至关重要的作用,它能丰富受众在游戏世界中的旅程,戏剧性强的剧本会加深对独立游戏世界的沉浸感,提高受众的情感体验。独立游戏剧本创作包括世界观的构建、人物塑造和情节设计3个方面。设计独立游戏的艺术家往往通过改编神话传说、古典文学中的故事,或是将故事里的人物作为原型投射到独立游戏剧本的创作中,有助于塑造更具说服力和感染力的游戏世界,并使游戏情节有据可依。

略有遗憾的是尚未有一款中国风的独立游戏在剧本创作上达到了非常合理且引人入胜的水准。《惊梦》以《牡丹亭》作为故事蓝本,主要人物有书生与画中女子,讲述的是书生解开重重谜题解救画中仙的故事,改编自原剧本中柳梦梅拾得杜丽娘画像,杜丽娘魂游后园与柳梦梅重逢幽会的情节。与原剧作相比,游戏剧本缺少戏剧冲突,人物的形象也略显单薄。

2.3 传统文化元素在独立游戏玩法交互中的应用

游戏作为第九艺术,具备其他艺术形式不具有的交互性,以及更加真实的沉浸感和临场感^[8]。受众在游戏过程中就仿佛在与艺术家的思想进行对话,成为了创作者构造的世界的一部分。交互性是游戏的根本

属性,游戏的交互性不单指游戏对玩家的操作作出反馈的过程,也包括玩家为了将游戏继续下去而进行的思考过程。英国教育传播与技术署在一项教育游戏项目中发现:游戏令学习者着迷,原因是他们的结构而不是内容,游戏的结构要素包括动态视觉、交互作用、目标的呈现、控制的规则等^[9]。如在独立游戏的玩法和交互中融合传统文化元素,受众在玩游戏的过程中就很容易加深对传统文化的记忆和对传统语境的解读。

古诗是中国传统文化中极具民族特色且影响力广泛深远的一种文学形式,也是电子游戏中很常见的一种中国元素。例如《仙剑》系列的开篇总是有一首七言古诗,作用是将故事的情感基调展现在玩家面前。独立游戏更是将古诗设计成解谜的关键,融入到游戏的玩法当中。《诗云》以中国古诗为谜题,谜题设计分为两个层次。首先将题设中的部分汉字进行了拆解,玩家需要将这些支离破碎的偏旁部首重新组合,形成完整的汉字。第二层解谜需要按照诗歌的顺序将汉字找出来连线,连成诗歌后谜题解开,同时画面呈现一种墨色晕开的视觉效果。《惊梦》里将古诗作为解谜的提示,只有读懂了诗中的提示才能获得指引,一步步揭开谜题。例如“落花游鱼总有意,两情同念断桥追”一句里就蕴涵盖了用落花指引游鱼修复断桥通过关卡的提示信息,《惊梦》游戏场景之一见图4;再如“三分春色归杨柳,半点残雪在花前”,提示观者要提取画面中的绿色赋予杨柳,再将雪的白色赋予花丛才能顺利通关。这些诗句中的蕴意需要观者进行阅读和理解,在思考的同时也感受到了传统文学的意味所在。

《说剑》利用书法书写理法和舞剑理法的相通性,融合在独立游戏玩法的设计中,在第一关主人公学剑的时候,就像初学书法时写描红一样,用手指滑动来控制墨迹在屏幕上的走向,使其跟着汉字的笔顺走,只有将汉字描摹成功时才能通关。制作者巧妙地将书法与剑法相类比,挥毫泼墨之间,一位剑客的江湖豪情仿佛也写在这屏幕的方寸之中了,《说剑》UI功能解析见图5,《说剑》中的教化内容见图6。



图4 《惊梦》游戏场景之一

Fig.4 One of the Game Scenes of "Frightmare"

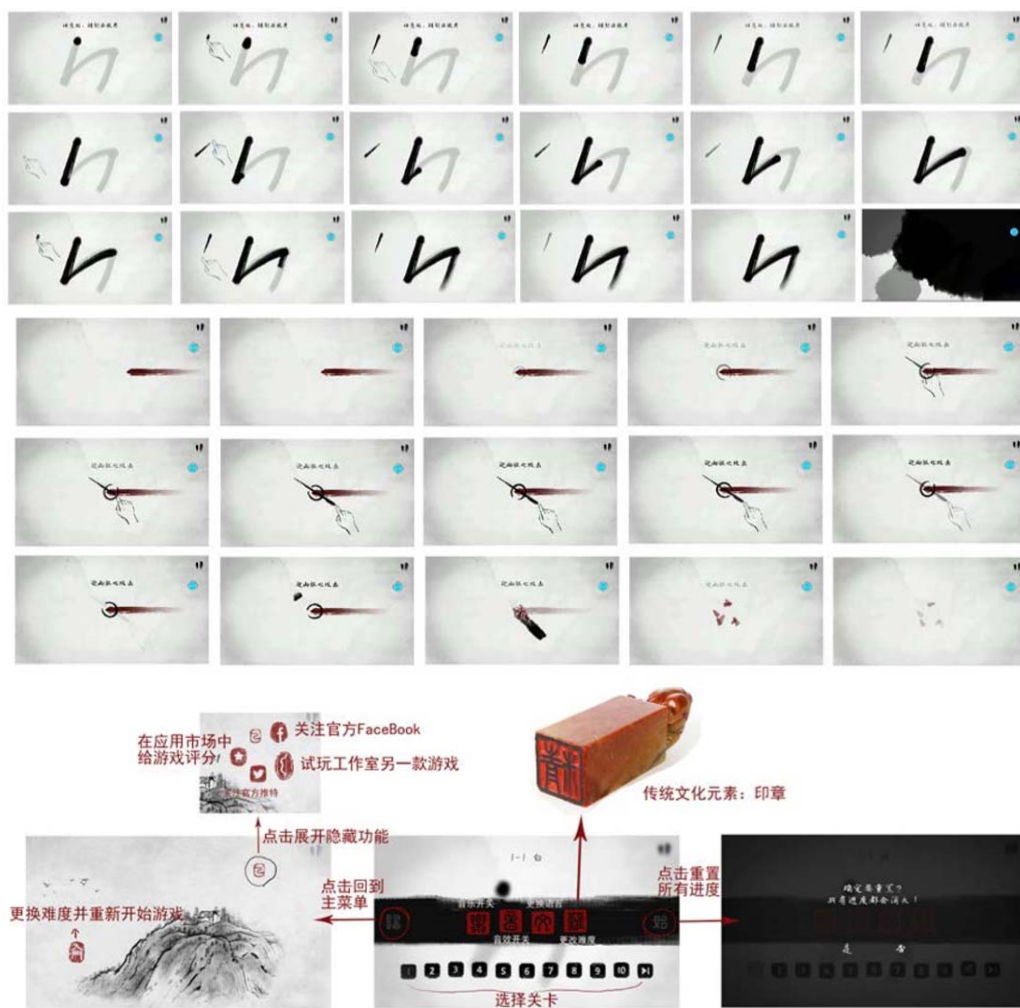


图5 《说剑》UI功能解析
Fig.5 Analysis of UI Function in "Saying Sword"



图6 《说剑》中的教化内容
Fig.6 Educational contents in "Saying Sword"

3 中国风独立游戏在发扬传统文化中的积极意义

社会对电子游戏的负面情绪来源于其中的暴力、低俗等博人眼球的噱头和沉溺性系统设计,这些因素对青少年心智成长有害无益。作为一种强有效的信息载体,对电子游戏善加利用的话,也能使其发挥积极的社会影响。中国风独立游戏将传统中国文化进行趣味化表达,对传统文化的传播和发扬具有潜移默化的作用。

3.1 激发学习了解传统文化的热情

兴趣是探索知识的动力,而激发兴趣的关键在于学习资料的趣味性和学习过程带来的愉悦感。游戏化教育和教育的游戏化一直是教育者和游戏行业关注的焦点,电子游戏是文化和知识的趣味化表达与传递,其对兴趣的激发作用不可小视^[10]。受众在中国风独立游戏中接触到传统文化,不仅停留在阅读和欣赏文化的层次,而且需要进一步去思考和使用传统文化知识。在这一过程中的基础上经过合理引导成为自主性学习,使独立游戏成为潜质的课程资源,那是大众所期待的。

此外,受众在破解谜题的试错过程中容易激发对知识的深层次理解和记忆。例如《诗云》需要受众熟悉古诗词的诗句顺序和写法,受众在干扰项中寻找正确的诗句连接路径时,会不自主地默念这一诗句,无形中加深了记忆。

3.2 承载传统文化的艺术魅力

电子游戏能够表达的信息十分丰富,包括视觉、声音、文字、动态等。表达的丰富性使之具有成为新型媒介的潜力。商业游戏注重游戏性和成就感的营造,往往忽略电子游戏与用户分享观点、感受、情绪的功能。而独立游戏可以专注在这一领域取得突破,使电子游戏的媒介功能得到很好的发挥。中国风独立游戏与传统文化结合之后,便不仅仅是一种娱乐创意产品,同时也成为了传统文化的载体。它可以通过丰富的表达手段,展现传统文化艺术的美感和魅力。

中国风独立游戏能够在视觉上展现古代器物、建筑等物质文化遗产,以及绘画、书法、剪纸等传统艺术形式,并借由互联网这一便捷途径和其对青少年群体的吸引力,将传统文化之美传播到广泛的群体中。除视觉之外,中国风独立游戏的音乐也能展示传统中国民乐之美。游戏的背景音乐会细心地选用竹笛、古筝、二胡等传统中国乐器演奏的乐曲,既是艺术家对传统民乐的重视和喜爱,又是塑造文化氛围的需要。诗歌与古典戏剧在独立游戏中的运用使古老的文学艺术通过新的媒介形式散发自身的光辉,对传统文化的再生产有着重要意义。

4 结语

随着游戏业的不断壮大和影响力扩张,独立游戏作为艺术创作形式和文化载体的价值会被越来越多的人认识到,也会有更多心怀梦想的艺术加入到独立游戏人的行列中。但同时也要清醒地认识到,电子游戏始终像一把双刃剑,从游戏中获得知识与乐趣离上瘾沉迷只有一线之隔。如何把握好沉浸与沉溺的尺度,在独立游戏的趣味性、教育性以及社会影响之间取得一个平衡,是独立游戏艺术家努力的方向。

怎样深度挖掘中国传统文化元素,在传统文化元素中寻找独立游戏的创作主题,并渗透教化思想,是游戏行业开发产品的重要问题。鉴于受众的接受度和市场的营运成本,应该减少对中国传统元素的表面运用,结合游戏市场发展的需要和改善青少年受教育环境的需求,合理选择剧本,提高角色造型、场景设计、风格定位、交互方法的原创性,让中国传统文化在游戏中得到潜移默化的渗透。

参考文献:

- [1] 赵永乐,何莹,郑涌. 电子游戏的消极影响及争议[J]. 心理科学进展, 2011, 19(12): 1788-1797.
ZHAO Yong-le, HE Ying, ZHENG Yong. Controversy in Negative Influence of Video Games[J]. Advances in Psychological Science, 2011, 19(12): 1788-1797.
- [2] 李典峰. 电子游戏从沉溺通向自由的艺术蜕变[J]. 北京大学学报(哲学社会科学版), 2015, 52(6): 147-153.
LI Dian-feng. From Addiction to Freedom: The Change of Electronic Games into Art[J]. Journal of Peking University(Philosophy and Social Science), 2015, 52(6): 147-153.
- [3] 李雷,杭春晓,崔柯. 中国风向哪里吹: 当前艺术文化中的中国元素[J]. 文艺理论与批评, 2013(1): 38-47.
LI Lei, HANG Chun-xiao, CUI Ke. Chinese Elements in Contemporary Literature and Art[J]. Theory Criticism of Literature and Art, 2013(1): 38-47.
- [4] 丹尼尔·贝尔. 资本主义文化矛盾[M]. 北京: 三联书店, 1989.
DANIEL B. Cultural Contradictions of Capitalism[M]. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 1989.
- [5] 王其钧. 古建筑日读[M]. 北京: 中华书局, 2017.
WANG Qi-jun. Daily Reading of Chinese Ancient Architecture[M]. Beijing: Zhonghua Book Company, 2017.
- [6] 冯东,付玉,薛勇. 电子游戏视觉艺术设计中的民族文化元素应用研究[J]. 宁夏大学学报(人文社会科学版), 2010, 32(1): 209-211.

(下转第163页)

- 35(10): 29-32.
- [2] 杨君顺, 程远. 论知觉对象与背景的关系[J]. 包装工程, 2006, 27(1): 159-161.
YANG Jun-shun, CHENG Yuan. Discussion of the Relation Between the Percept and the Background[J]. Packaging Engineering, 2006, 27(1): 159-161.
- [3] BLOCK R A. Temporal Cognition[J]. Current Directions in Psychological Science, 1997(6): 12-16.
- [4] 凤四海, 黄希庭. 时间知觉理论和实验范型[J]. 心理学, 2004, 27(5): 1157-1160.
FENG Si-hai, HUANG Xi-ting. A Review on the Theories and Experimental Paradigms of Time Perception[J]. Psychological Science, 2004, 27(5): 1157-1160.
- [5] ANDERSEN P K, KRISTENSSON P, WÄSTLUND E. Let the Music Play or Not: the Influence of Background Music on Consumer Behavior[J]. Journal of Retailing and Consumer Services, 2012, 19(6): 553-560.
- [6] HANCOCK P A, RAUSCH R. The Effects of Sex, Age, and Interval Duration on the Perception of Time[J]. Acta Psychologica, 2010, 133(2): 170-179.
- [7] WITTMANN M, PAULUS M P. Decision Making, Impulsivity and Time Perception[J]. Trends in Cognitive Sciences, 2008, 12(1): 7-12.
- [8] 李世国, 顾振宇. 交互设计[M]. 北京: 中国水利水电出版社, 2012.
LI Shi-guo, GU Zhen-yu. Interaction Design[M]. Beijing: China Water Power Press, 2012.
- [9] 王玉珊, 李世国. 情感记忆在交互设计中的价值与应用[J]. 包装工程, 2011, 32(2): 56-58.
WANG Yu-shan, LI Shi-guo. The Value and Using of Emotional Memory in the Interactive Design[J]. Packaging Engineering, 2011, 32(2): 56-58.
- [10] 唐纳德·A·诺曼. 设计心理学 3: 情感设计[M]. 北京: 中信出版社, 2010.
DONALD A N. Design Psychology 3: Emotional Design[M]. Beijing: China Citic Press, 2010.

(上接第149页)

- FENG Dong, FU Yu, XUE Yong. Ethnic Cultural Elements' Application in Video Game Art Design[J]. Journal of Ningxia University(Humanities & Social Science Edition), 2010, 32(1): 209-211.
- [7] 维多利亚·施密特. 经典人物原型 45 种[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2014.
SCHMIDT V. 45 Master Characters[M]. Beijing: China Renmin University Press, 2014.
- [8] 黄石. 从游戏走向艺术——论独立游戏的艺术语言与视觉风格[J]. 装饰, 2017(4): 38-41.
HUANG Shi. From Game to Art: On the Artistic Language and Visual Style of Independent Games[J]. Zhuangshi, 2017(4): 38-41.
- [9] 魏婷, 李艺. 国内外教育游戏设计研究综述[J]. 远程教育杂志, 2009(3): 67-70.
WEI Ting, LI Yi. Review of Educational Game Design at Home and Abroad[J]. Journal of Distance Education, 2009(3): 67-70.
- [10] 张胤. 游戏者学习者: 论电子游戏作为校本课程的价值发掘及建构[J]. 教育理论与实践, 2002, 22(5): 60-64.
ZHANG Yin. Player-Learner: A Discussion of the Value Searching and Construction of PC Game as School-based Curriculum[J]. Theory and Practice of Education, 22(5): 60-64.