

基于非物质文化遗产传播的功能游戏设计研究 ——以贵州苗绣为例

侯文静

贵州大学历史与民族文化学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2024年4月11日; 录用日期: 2024年6月12日; 发布日期: 2024年6月19日

摘要

随着数字技术的发展, 文化价值的传播往往借助新型媒介, 将抽象化的概念转变为新的表述形式。功能游戏主要通过数字化技术的利用, 将文化中的文化因子提取进行二次传递, 是一种具有社会功能的游戏形式。基于此, 笔者以贵州苗绣为例, 根据贵州苗绣的文化内涵以及图形样式与功能游戏融合, 搭建出相关的游戏框架, 试图为贵州苗绣的文化传播带去新方式, 为非物质文化遗产的创新性保护提供新思路。

关键词

数字技术, 功能游戏, 文化传播, 贵州苗绣

Research on Functional Game Design Based on Intangible Cultural Heritage Dissemination

—A Case Study of Miao Embroidery in Guizhou Province

Wenjing Hou

College of History and Ethnic Culture, Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: Apr. 11th, 2024; accepted: Jun. 12th, 2024; published: Jun. 19th, 2024

Abstract

With the development of digital technology, the dissemination of cultural values often uses new media to transform abstract concepts into new forms of expression. Functional game is a form of game with social function, which extracts cultural factors from culture and transmits them twice

文章引用: 侯文静. 基于非物质文化遗产传播的功能游戏设计研究[J]. 设计, 2024, 9(3): 593-599.

DOI: 10.12677/design.2024.93357

through the use of digital technology. Based on this, the author takes Guizhou Miao embroidery as an example and builds a relevant game framework according to its cultural connotation and the integration of graphic styles and functional games, trying to bring a new way for the cultural transmission of Guizhou Miao embroidery and provide new ideas for the innovative protection of intangible cultural heritage.

Keywords

Digital Technology, Functional Games, Cultural Communication, Guizhou Miao Embroidery

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 非遗功能游戏的研究背景与意义

1.1. 非物质文化遗产数字化的研究背景

1972 年, 联合国教育、科学及文化组织颁布“保护世界文化和自然遗产”公约, 各缔约国积极开展文化遗产保护相关工作。随后随着互联网技术的兴起, 欧美等发达国家率先尝试文化遗产与数字保护相结合的探索。1992 年, 联合国教育、科学及文化组织启动“世界记忆”工程, 最初是通过数字化采集的方式, 建立方便线上查阅的电子网站及数线上数据库, 并以图文并茂的形式配合展示与传播。之后, 随着线上数据库的发展完善, 各国家不断地更新系统, 并建立起具有本国特色的网站, 比如英国大英博物馆、法国大英图书馆等。这一时期, “非物质文化遗产”的提法尚未明确, 直至 2003 年, 联合国教育、科学及文化组织通过了“保护非物质文化遗产公约”, 非物质文化遗产这才正式进入国际视野, 被国际认可接受。

与传统的物质文化遗产的数字化保护工作相比, 非遗数字化起步较晚。目前来看, 数字技术在文化遗产保护中的应用涉及方方面面, 文物的模拟修复、古建筑的数字还原等, 都是数字技术在物质类文化遗产保护中的实践。非物质文化遗产的传播主体在人, 因此针对于非物质文化遗产的保护离不开文化的传播与传递, 近几年来, 非物质文化遗产也逐渐脱离传统文化遗产保护研究, 寻求自身的数字化保护之路。由此可见, 数字化无疑是当下非物质文化遗产保护与传播的主要方式, 对于非物质文化遗产的数字化研究, 对文化信息的保存与传递具有重要的价值。

1.2. 功能游戏的定义及发展现状

当代社会, 游戏已成为人们放松心情, 缓解压力的一种休闲方式。青少年是游戏使用者中占比较高的群体之一, 随着目前网络游戏的流行, 其潜在的危险已引起人们的重视, 如何平衡好游戏与青少年身心健康的关系, 也成为了当下值得思考的问题。随着社会对于游戏监管的力度增大, 不少网络游戏开发商更注重游戏对于社会的作用, 由此, 游戏的研发慢慢的与教育进行结合, 严肃游戏由此而生。

严肃游戏最早发源于欧美地区, 随着我国数字技术的发展逐渐引入。严肃游戏的主要目的是在教育, 通过娱乐休闲的形式向受教育者去传递信息, 这种不以娱乐为目的的游戏形式, 逐渐成为了当下游戏转型的风向。游戏作为速度快、范围广的传播载体, 在社会价值的传递中发挥着重要的作用。因此, 很多文化传播者将目光转向了游戏, 试图通过游戏去传递其所呼吁的文化理念。

功能游戏是严肃游戏中的重要分类, 是以承担某种社会应用功能为主的游戏品种。目前来看, 功能

游戏几乎已经成为了严肃游戏的代名词,它是最能体现游戏社会功能的展示形式。其中非遗类的功能游戏主要通过数字化的形式,将非遗中的文化因素提取进行二次传递,是当下对于非物质文化遗产保护要求下所创新的一种新思路新形式。

1.3. 我国非遗功能游戏的发展现状

“从动漫本体的维度,非物质文化遗产的动漫化是非遗的文化元素向动漫作品的转化,是通过动漫创作用动漫语言将非物质文化遗产元素转化为动漫影像。”[1]《尼山萨满》、《折扇》等,这些都是以我国的非物质文化遗产为主题所创作的典型的功能游戏。这些游戏通过非物质文化遗产本身的文化阐释,将其设计理念蕴含的意义注入到游戏中去,形成了非遗文化与数字技术的融合物,在数字化发展的今天,这种形式也更容易为大众所接受。“文化遗产数字化定义为采用数字采集、数字存储、数字处理、数字展示、数字传播等数字化技术,将文化遗产转换、再现、复原成可共享、可再生的数字形态,并以新的视角加以解读,以新的方式加以保存,以新的需求加以利用”[2]。与传统的非物质文化遗产传播形式,比如展演、展览相比,以游戏的形式让参与者去了解非物质文化遗产,往往更能具有沉浸式体验,更能带给使用者更多自身的感悟。新媒体的出现不仅使传播变得更为快捷迅速,而且也使得沟通交流的方式得到拓展,用户之间、传播者和接受者之间能够更方便地建立起实时沟通的渠道[3]。游戏背后非遗的文化是具有很重要的现实意义,不但能吸引大众的兴趣,更能去满足他们对于文化的需求,从而做到真正意义上的文化传递。

由此可见,游戏与传播本身就有着密切的关系,游戏本身也是一种传播的行为,基于此,将游戏与文化传播相连接,是促进当下文化传播创新途径的一种尝试。互联网的发展促进了大众传媒的创新,使得传媒行业的传播形态发生了转型。如今,传播产业的新的传播理念的介入,为传播带来了新的传播模式,这种传播模式中蕴含着对于人的主体性的思考,将参与者放于主体地位去进行传递。受到网络技术的影响,当前游戏的隐喻与情境已经对于人们的接纳程度有所提高,游戏中所传递的情感,也更容易受到大众所结合,并且也贴合以人为本的传播理念,这将会成为当下传播中的有力的突破口,对于未来我们进行文化传播中也具有重要的意义。民间的传统艺术和当代的艺术传媒本质上不属于两种相同的艺术体系,但是目前来看,将两者进行结合对于中国本土艺术再创造具有促进作用。

2. 贵州苗绣的传播现状与意义

价值是一个抽象化的理论概念,价值传播往往需要借助一定的传播媒介,以达到价值观念表达与输出的目的。近几十年来,随着新兴技术的出现,大众传媒的作用凸显,跨学科之间的合作也在价值传播中得到体现,价值传播的形式已由单一枯燥的抽象化向生动形象的具象化发生转化。大众传媒是价值传播中的重要构成因素。新世纪以来,新型媒介的出现促进了价值整合阐释,同时也拓宽了价值传播的广度与深度。因此,媒介是价值传播中的不可或缺的一项。

“历史检验、区域独特性和人文情怀”都是一个IP能否成为经典IP的关键[4]。贵州苗绣是我国非物质文化遗产苗绣中具有代表性的部分,具体细分下来,又可以分为凯里苗绣、贵阳苗绣等多种详细分类。苗绣的内容体系庞杂,其中很多图案多是以苗族人民想象,或者是依据《苗族古歌》中苗族先民的描述所形成的。

在苗绣图案中,蝴蝶、枫木等常常作为代表性的图案出现,这与苗族古歌中所提到的蝴蝶妈妈,枫木传说等有着密切相关的联系。从目前来看,关于贵州苗绣的保护,政府有专门的非遗工坊去形成产业化的生产模式,以此来打通苗绣的销售市场。此外,民间也仍然存在着苗绣的经营个体户,以苗族妇女为主,通过先前所遗留下来的图案,或者是根据书中所描述的图案,加工想象,二次创作改编绣制而成。

苗绣的特殊性在于绣，传统的机械化所生产出来的苗绣往往只带有传统的苗族图案，但是其本身经由人所加工的那一道程序丧失后，破坏了苗绣本身的蕴含。传统手工类的苗绣往往需要长时间的创作才能形成，并且售卖价格较高，纯手工类的绣制品难以在市场上广泛流通。数字化时代下，更多的文化传播都依靠网络媒介所去表达，将贵州苗绣与数字化结合也是尝试打破线下市场局限的方式。基于此，笔者以贵州苗绣为例，根据贵州苗绣的文化内涵以及图形样式与功能游戏融合，搭建出相关的游戏框架，试图为贵州苗绣的文化传播带去新方式，为非物质文化遗产的创新性保护提供新思路。

3. 贵州苗绣在功能游戏中的应用

3.1. 元素提取

贵州苗绣的纹饰元素多以蝴蝶、飞鸟、龙等图案构成“见图 1”，这些图案多是基于《苗族古歌》中的传唱内容所凝练的。《苗族古歌》在苗族聚集区广为流传，并且根据地域可分为东部苗族古歌、中部苗族古歌以及西部苗族古歌三大板块。在历史时期，苗族先民并没有形成其广泛传播的文字体系，苗族的历史记录也多是依靠口头传承，以古歌的形式流传下来。因此，在《苗族古歌》中体现着苗族先民朴实的世界观以及文化内涵。

在《苗族古歌》开篇中，开天辟地歌就是以对唱的形式，讲述了苗族先民对于世界创生的理念，直至盘古死，万物复苏，世界也因此生成。在这一部分，苗族先民将万物最初创造者追溯至云雾，云雾形成了天地，神巨人们通过自己不断创造将世界完善。由此可见，苗族先民认为万物是由物质演变的，这种朴素的唯物观念表达了他们对于哲学问题的思辨态度，而神巨人们的创造也代表了苗族先民对于劳动的认可。此外，在《苗族古歌》中还以枫木为起源讲述了蝴蝶妈妈以及 12 兄弟的故事，苗族先民对于枫木以及蝴蝶妈妈的图腾崇拜，表达了他们的对于古代图腾信仰的习俗。

《苗族古歌》不但歌颂了苗族的劳动英雄祖先，同时也体现了苗族先民对于世界形成的朴素认识。由于这些文化内涵的积淀，贵州苗绣也被孕育了更为丰富的文化内涵，它不仅仅表达了苗族先民的审美理念，同时也体现了苗族先民对于其自身文化的认可。因此，通过贵州苗绣去追溯其背后的文化内涵具有重要的价值，它不仅仅承载了苗族先民的历史文化，同时也是苗族人民文化记忆的象征。苗族人民将绣片作为情感传递的载体，使得苗绣图案成为苗族人民文化传承的“活样本”，通过一双双巧手，这些绣片被制成服饰穿在身上，那些属于苗族人民本身的文化因子也就这样被世代的流传下来。

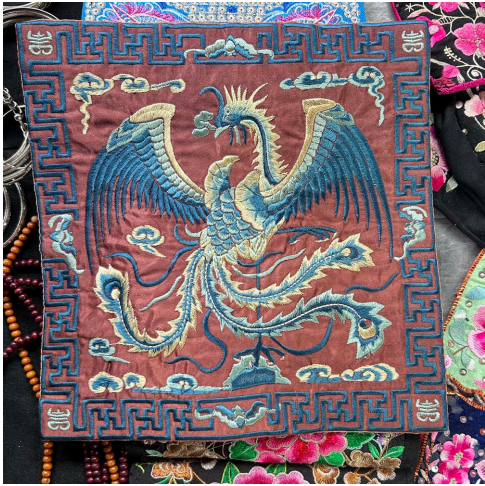


Figure 1. Decorative elements of Guizhou Miao embroidery
图 1. 贵州苗绣的纹饰元素

3.2. 内容设定

以贵州苗绣为主题对游戏的内容进行框架设定,游戏核心应重点突出的贵州苗绣的文化价值。因此,在选取苗绣纹样时,应选有代表性以及强叙事性的图案,以此作为功能游戏所搭建的图样载体。在《苗族古歌》中,“蝴蝶妈妈”、“枫木”等都是苗族人民所信仰的图腾,是苗绣中具有代表性的纹饰图样,此外,强叙事性要求我们在选取相应的文化内容时,能梳理出背后应有故事线逻辑。依靠图案本身追溯它的本源,描述《苗族古歌》中的文化内容,去构建符合游戏设定的游戏世界观,即内容框架,通过该形式,将苗绣在功能游戏之中的内容设定得到具体的体现。

与此同时,在内容选取时,应注意对于苗族传统的历史文化的尊重,在对其文化内容进行创意开发的基础上,可以针对其本身固有的文化展开合理的想象,但不能随意的去篡改苗族原本的历史文化。由此可见,对于苗绣的功能游戏开发主要目的是为了去传播苗族本身的文化内容,而不是通过创意开发谋取更多的经济价值。因此,在游戏内容设定之初,应明确功能游戏开发的目的是以文化传播的与传承为主线,将经济利益放在次要位置。

3.3. 游戏机制

3.3.1. 游戏机制的设置原则

关于游戏机制原则的设置,应通过内外两方面去制定。首先,游戏机制的内核本质上是一种知识传递方式的革新。这种沉浸式的设置可以通过具体的游戏模型表现出来,也就是通过沉浸式的体验感受去吸引参与者进入游戏。其次,视觉传达设计在功能游戏之中也是非常重要的,视觉传达是通过主动传播的形式实现传播事物的可视化。它更偏向于交互设计,注重交互性的体验和感受,侧重点在于其本身的功能性。

具体来看,视觉传达设计可以分为文字、插图和标志三大部分。关于文字的设计,在游戏设计的游戏字体上,可以采取“老苗文”进行艺术性的创意设计。苗族本身没有自己的文字体系,其仅有的存在文字也是小范围中流传使用,在游戏的某些标题设计中,可以通过比较醒目的方式将传统的“老苗文”插入到游戏界面中,作为解密或者通关的关键线索。针对于游戏插图的设计部分,可以将游戏背景设置更贴合神话传说中的描述,并且通过贵州苗绣上的色彩搭配作为背景概念图的渲染“见图2”。最后,游戏商标是游戏典型的代表性标志的凝练,在设计以贵州苗绣为主题的游戏时,可以引用蝴蝶或者枫树这种具有苗族文化代表性的图腾来作为游戏的商标,不但更能突出纹饰图案的典型特征,契合游戏的整体故事背景,同时也能加深游戏体验者对于苗族文化的印象。

除此以外,游戏设置还应需要注意一些问题。首先,游戏本身是娱乐的,因此游戏在设计时应保留趣味性,增强游戏中的故事情节。《苗族古歌》中的很多传说都可以作为游戏的创意来源,深入挖掘《苗族古歌》中的文化信息,对于游戏背景的搭建以及游戏机制的设置具有重要的意义。此外,互动性也是游戏设计中的重要原则之一,游戏作为线上传播的媒介,需要与用户产生连接互动,因此,交互性如何展开是使游戏真正运行起来的关键。

3.3.2. 游戏机制的玩法实践

以“非物质文化遗产”为主题的游戏机制的运行设置通常采取两大类,即放置类或关卡类。《江南百景图》是放置类游戏中比较代表性的游戏,是一款古风模拟经营类的手游。《江南百景图》让玩家在明朝江南地区为游戏背景设计属于自己的“专属城市”,实践建筑规划、城市管理、经营赚钱,并安排居民的日常起居以及工作,让玩家以上帝视角去体会游戏中的世间百态。该游戏的主题选取了明朝的江南胜景,通过根据玩家的个人习惯打造玩家自己心中的江南百景图。游戏以水墨画的形式展现,在游戏

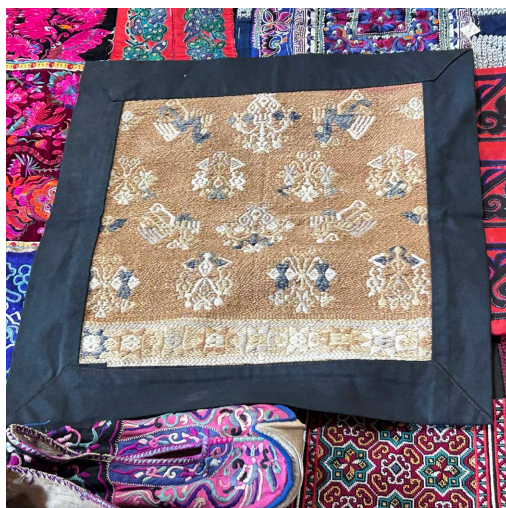


Figure 2. Decorative elements of Guizhou Miao embroidery
图 2. 贵州苗绣的纹饰元素

中贴合大的历史背景，且游戏中的人物多是历史中真实存在的人物。此外，在游戏中还存在可以互动的 NPC 以及一些不定期的小日常任务，这种不追求任务量的游戏机制设计带给玩家一种灵活随意的体验感以及极大的可玩性。从《江南百景图》的画风设计到游戏中人物的外形设计，共同构建出带有古色古味的江南，经营元素贯穿在游戏之中，不但具有策略性的玩法，也兼具中国特色，还原了中国传统的历史、建筑以及艺术风格。

针对关卡类的游戏设置，可参考敦煌莫高窟于 2023 年所推出的《数字敦煌沉浸展》小游戏。这款游戏是在国家文物局“互联网 + 中华文明”的行动计划指导下，由敦煌研究院联合腾讯等企业共同推出的。该游戏以莫高窟的第 285 窟为主题，以互动性游戏为主线，通过线下宣传与线上推广相结合的方式，不但使线下到莫高窟参观的游客看到了无法对外开放的第 285 窟，同时也可以使线上的用户采用更便捷的方式了解到敦煌石窟。《数字敦煌沉浸展》项目的打造采用了多种数字技术，比如三维建模、游戏引擎的物理渲染、VR 虚拟现实场景等，1:1 高精度去立体还原了敦煌第 285 窟。其高清分辨率使得线上用户可以更直观的欣赏到壁画色彩与图样，并且在探索洞窟时还可以根据游戏内容去了解壁画中的情景，体验到敦煌莫高窟的文化内涵。因为第 285 窟作为敦煌石窟中的早期石窟，其艺术价值高、历史文化悠久，其壁画内容保存完好，体现了中西多元文化的交流特征。但出于保护的需要，该石窟一直没有对外进行参观。因此，敦煌与腾讯进行的游戏开发的形式，它本身的意义已经远超于了石窟本身的文化宣传，更多的是通过数字技术的手段为文化遗产的传播提供了思路。

4. 总结

“中华元素的有效继承和传播，从一定程度上来说，是在当前社会语境下与人们现代生活进行再融合的过程。”[5]由此可见，在当代社会，游戏在青年群体中传播广泛，如何利用好游戏实现文化的传播，使非物质文化遗产得到传承与保护，我们需要在价值传播方面进行一定的创新突破。将文化融入游戏，形成一种融媒体的产品，既能吸引大众的兴趣，同时也能保留非物质文化遗产原本的价值，使得两者形成互动关系，以此去打通非物质文化遗产的传播壁垒，为其价值传播创造更好的条件。

注 释

文中所有图片均为作者自摄。

参考文献

- [1] 陈少峰. 非物质文化遗产的动漫化传承与传播研究[D]: [博士学位论文]. 济南: 山东大学, 2014.
- [2] 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.
- [3] 廉同辉, 李思欣, 王裕城. 非物质文化遗产 IP 的构建与传播研究——以南京云锦为例[J]. 兰州文理学院学报(社会科学版), 2024, 40(1): 33-37.
- [4] 邵陆芸, 韩超. IP 介入湖州绉绢文化创意产业链的构建研究[J]. 包装工程, 2021, 42(20): 361-367.
- [5] 刘坚. 云南省少数民族传统体育非物质文化遗产保护与传承研究[D]: [博士学位论文]. 北京: 北京体育大学, 2012.