

传统非遗文化元素融入游戏玩法的深度融合挑战 ——以《尼山萨满》游戏为例

钟汀雨¹ 周晨希¹

(1.黑龙江大学艺术学院, 黑龙江 哈尔滨 150080)

摘要: 随着中国游戏产业的蓬勃发展和国家对非物质文化遗产的日益重视, 国产游戏将传统的非遗文化与现代游戏设计巧妙融合, 让玩家在享受游戏趣味的同时, 感悟中华文化的博大精深。然而在融合的过程中, 诸多问题逐渐凸显, 成为制约非遗文化元素在游戏中实现有效融合与发展的关键性障碍。本文以国产游戏《尼山萨满》为例, 运用案例分析、文献分析等研究方法, 探讨传统非遗文化元素融入游戏设计时所面临的融合困境。通过对该游戏的分析, 揭示了其在文化元素运用深度、玩法创新适配、玩家体验平衡以及文化传承与商业性协调等方面存在的问题, 从而提出针对性的解决策略——文化内涵提炼、深度的玩法创新融合、优化玩家体验设计以及构建可持续的文化商业平衡模式等, 为非遗文化与游戏产业的有效融合提供理论依据与实践参考, 推动非遗文化在数字时代的创新传承与发展。

关键词: 非遗文化; 游戏玩法; 尼山萨满

DOI: doi.org/10.70693/rwsk.v1i7.1183

引言

非物质文化遗产是人类世代传承的文明瑰宝, 它承载着丰富的历史记忆、文化基因和民族特色, 在文化的保护和传承过程中发挥着重要的作用。党的二十届三中全会的报告指出必须增强文化自信, 发展社会主义先进文化, 弘扬革命文化, 传承中华优秀传统文化, 加快适应信息技术迅猛发展新形势, 培育形成规模宏大的优秀文化人才队伍, 激发全民族文化创新创造活力^[1]。非物质文化遗产是中华优秀传统文化的重要组成部分, 保护和传承非遗文化对于繁荣发展文化事业和文化产业具有重要意义。近些年来, 国家针对非遗的保护与传承制定了一系列相关政策, 意在拓宽非遗的传播渠道, 提高非遗的知名度和影响力。随着数字化时代的发展, 文化传承与创新的形式日趋多样化, 巧妙融合传统非遗文化元素已经成为游戏设计领域广受瞩目的探索路径。

游戏作为一种极具影响力的大众文化载体, 具有广泛的受众群体和强大的传播能力, 为非遗文化的传承与推广提供了新的契机。2024年1—6月, 中国游戏市场实际销售收入1472.67亿元, 同比增长2.08%, 增长趋势较为平稳。2024年1—6月, 游戏用户规模6.74亿, 同比增长0.88%, 再创新高^[2]。综合现今游戏市场, 越来越多的游戏开始巧妙地融入非遗内容, 大大提升提升了非遗文化的传播力和影响力。以米哈游自主研发的冒险游戏《原神》为例, 该游戏打造了一个富有中国韵味的奇特世界——璃月, 其建筑、服饰等设计元素均深受中国传统文化启发, 在保留文化内核的前提下让全球玩家沉醉其中, 使玩家能够深切感受到中国传统文化的独特魅力, 进而对非遗文化产生浓厚的兴趣。同样, 现象级手游与敦煌文化相结缘, 通过人物皮肤“遇见神鹿”展现了敦煌壁画的色彩图案和场景元素, 该皮肤备受玩家喜爱迅速成为热销榜上的“爆款”。将古老的审美工艺与现代游戏相结合, 不仅能让更多的年轻人感悟到非遗之美, 也进一步彰显了游戏在非遗传承方面的巨大潜力。

一、尼山萨满游戏现状分析

游戏《尼山萨满》是一款以满族民间传说《尼山萨满传》为背景的手游, 通过5个章节讲述了一位名叫尼山的满族姑娘深入冥界, 为无辜孩童找回灵魂的英雄事迹。作为腾讯公司的第一款弘扬少数民族文化的手游, 《尼

作者简介: 钟汀雨(2000—), 女, 硕士研究生, 研究方向为艺术设计;
周晨希(2000—), 女, 硕士研究生, 研究方向为艺术传播。

《尼山萨满》荣获 2018 年美国“Indie Cade 创意美学奖”、第三届“金陀螺”年度最佳独立游戏奖和 IMGA（中国）“最佳音效奖”。它以 9.8 分的高分被推荐在 TapTap 首页上，在 App Store 的评价是 4.8 分，豆瓣评分 9.1 分。^[3]该游戏可在 wegame 上进行下载，总推荐率达到 92.7%，玩家评论称：“画面很精美。”“作为国产免费单机游戏来说，已经很优秀了！继续加油，希望可以拓展一些剧情和关卡。”



图 1 尼山萨满

游戏《尼山萨满》的玩法结合了 2D 横板+音乐节奏游戏。玩家在扮演尼山穿梭在场景中，通过按下“A”、“L”两个键在正确的时机敲鼓击退怪物。其视觉风格设计简洁，游戏内除了顶部的玩家生命值外没有任何多余的 UI 设计。它既是一款音乐节奏类的游戏，也是一款具有传承和保护民俗文化意义的功能游戏。^[4]不同于传统音乐游戏极度重视鼓点打击感，游戏《尼山萨满》更注重让玩家在音画结合的场景里感受满族文化，制作组在美术设计上采用了具有满族特色的剪纸风格。满族剪纸承载满族生产习俗、民间传说等内容，形式上古朴苍劲，艺术特点鲜明。在满族的传说中，萨满是连接人与神的桥梁，他们将人们的愿望传达给那些被视为超凡的力量，同时也负责把这些力量的信息带给人们。游戏中运用的其他元素也取材于满族文化，例如“扣夜星”、“鹿”元素等。在游戏中，“扣夜星”是一群手拉手的小人图案，作为与玩家交互的音符出现。在满族文化里，“扣夜星”是指在小孩生病或受惊的时候，家属在晚上剪下和小孩年龄数相同的小人，并从灶坑取灰水放在炕边，把小人作为“替身”扣于盆下。第二天早上若纸人烧着，即认为“夜魔”被扣。最后家属将灰烬和纸人灰倒在屋外，目的是驱邪和保平安。在音乐音效方面，游戏《尼山萨满》融入了满族传统音乐旋律，为游戏营造出神秘的氛围。尽管游戏《尼山萨满》取得了不小的成就，但未在各大平台上的“独立游戏”或“音乐游戏”的热门排行榜上出现，与其他热门游戏相比显得相形见绌。

二、文化元素与游戏玩法的深度融合中遇到的问题

（一）文化元素显浅，运用深度不足

在游戏《尼山萨满》中，虽然大量运用了满族文化符号与剪纸艺术，但有的设计存在对文化特征把握不够、文化元素运用深度不足的现象，导致融合效果受到了一定影响。文化深度是对文化内在价值的挖掘和理解，它关注文化的深层次结构、精神内核以及文化在社会发展中的深远影响。满族剪纸是一个独特的视觉符号，它并不完全注重外在、表面的像与不像，而是以象征、概括、夸张造成意象，使其内涵超越客体对象。正所谓“写实—写意—象征”^[5]。例如在满族剪纸“蛙”中，蛙头与蛙身如此硕大，蛙腿粗壮有力，既能下海又能入地，表现出它能量无限，在满族传说中它是人们开天辟地的好伙伴。这些超越常态的符号，长期在民间传承，具有极强的视觉冲击力。而游戏中制作组对一些剪纸艺术造型把握不够——“福神”（柳树妈妈）整体造型仍然不能体现满族剪纸中女性的柔美。始母女神的题材包括妈妈神和佛朵妈妈，佛朵在满语中意为柳枝，而在满族传说中柳枝生育人类，柳叶则呈女阴状。祭祀佛朵妈妈象征家族兴旺、世代繁衍，反映出满族人民对女性孕育生命、创造万物的敬畏和崇拜。^[6]“福神”造型比起传统的柳树妈妈更加硬朗，看起来更像男性，这个形象在反映孕育与敬畏仍有欠缺。而在游戏剧情推进中，部分角色没有出现，游戏流程结束于“救出孩子”的剧情。而在满族传说中，尼山受员外夫妇委托，在成功营救孩子后，尼山偶遇了已故丈夫的幻影纠缠，并打散其幻影。这一行为被她的婆婆发现，导致她被

指控并被官府判决扔到井中。最终因为她的善行得到了民众的支持，为她请愿平反。尼山萨满招魂的正当性还源于丧子夫妇符合“善有善报”的原则，即夫妇二人的善良使他们的诉求得到了好的结果。在人物设定上，丧子的夫妇乐善好施，慷慨大方。在故事情节上，夫妇二善待受到驱赶的乞丐。乞丐在少年的葬礼上来到夫妇家，被仆人驱赶，但被夫妇善待，夫妇遂才得到乞丐老人的指引，获得关于尼山萨满的信息。这个情节正是自然因果与善恶报应的结合。^[7]这个民间传说的故事是善恶有报的价值体现，也反映了满族传说中朴素的道德观。剧情的删减改编使玩家难以体会到满族文化内涵，也导致了文化元素运用深度不足的问题。而同样是民族文化主题的作品经典动画《火童》，人物的造型更符合传统剪纸的韵味。《火童》以哈尼族神话题材为原型，讲述了哈尼村寨的火种被妖魔盗取后，少年明扎历尽艰辛为村寨取回火种，最终舍身成仁的故事。在哈尼族心目中，火种反映着一种对本民族根的寻求，与民族命运延续与发展，个体与族群共为一体，以对火及火种不同民俗方式来表彰其信仰。^[8]整部动画以“火”贯穿始终，在《阿扎取火种》的基础上增加令角色更加丰满的内容，这也展示了哈尼族的文化内涵。相比之下，《尼山萨满》的文化元素应用深度仍需提高。



图2 柳树妈妈对比

（二）游戏玩法单一，不足适配内涵

游戏玩法与文化适配在非遗游戏开发中起着重要的作用。玩法提供娱乐性和趣味性，而文化适配则丰富游戏体验，增加玩家的代入感和情感链接。游戏《尼山萨满》融合了节奏音游的玩法模式，玩家通过按下按键进行敲鼓打怪。实际上满族萨满文化是非常庞大的，敲鼓驱灵治病只是其中一部分。萨满法师日常要为氏族的成员医病，负责氏族内部的各种大事测算吉凶，还要主持各种祭祀典礼。^[9]满族萨满教万物有灵的文化内涵难以在简单的音游玩法中体现，满族文化中崇拜自然和祖先的传统仅在过场中简单表示，并未做更多的交互。满族文化受萨满文化的影响较大，例如婚礼要举行“婚祭”。婚祭的目的是为了驱邪祈福，新人需要向祖先的牌位跪拜，这是满族文化中祖先崇拜的体现。音乐在音乐节奏类游戏玩法中是一个重要的组成部分，游戏中音乐与大多音游的音乐不同，这些音乐以器乐为主，辅以少量的山歌唱调，空灵悠扬。《尼山萨满》背景音乐主要包括《望祭山》、《额尔春》、《海东青》、《松花江神》、《摇篮曲》等音乐，这些音乐的创作与选材无一不透露出萨满文化古朴苍凉、神秘又神圣的独特魅力。^[10]音乐游戏非常注重乐曲的节奏感，玩家能跟随节奏在正确的时机按下按键，但是民族乐曲相对现代音乐节奏感不明显，导致玩家难以正确按下按键。游戏玩法单一导致了非遗文化无法全面体现，音乐节奏游戏又与民族乐曲存在一定的适配性问题。鉴于游戏玩法与文化适配的重要性，本游戏应从更好地结合民族乐曲和音乐游戏玩法的基础出发，设计更多的游戏玩法的同时丰富民俗文化情节，以提高玩法和文化的适配性。

（三）游戏体验不佳，未与深度平衡

玩家体验是游戏的核心，文化内涵深度是游戏独特性的体现。将两者处理得当可以增强游戏的吸引力和深度，从而建立与玩家之间的情感链接。而非遗游戏常出现不能平衡游戏性和深度的问题——过于注重深度的游戏往往欠缺娱乐性，反之则容易深度不足。构成游戏基本结构的3大因素能够最有效、最可靠地产生“心流”，即自我选择的目标、个人最优化的障碍和持续不断的反馈。^[11]在游戏《尼山萨满》中，玩家扮演尼山不断敲鼓击退怪物得到更高的分数，以此推进故事剧情并最终救出孩子。总体而言创作者更希望注重深度，然而游戏体验仍有不足——首先游戏场景互动较少，重复率较高而导致玩家得到的反馈不足最终容易疲惫的问题。其次难度的设置不够

合理——有的音符速度设计和节奏不匹配，节奏判定有一定的延迟，导致玩家得到的反馈减少，体验感下降；再次的以画面设计为主的关卡要求玩家高度集中注意力完成操作，导致玩家不能同时欣赏游戏画面和音乐。游戏中的亮点“民族音乐”在这里也成了一把双刃剑——一方面民族音乐可以更好地体现满族文化，但另一方面由于其存在节奏感相对较弱的原因，所以并不适合在音乐节奏游戏中出现。从该游戏在文化体现和引导方面也存在不足——游戏删去了满族传说中“萨满带着鸡、狗、酱和纸到达阴间，并用它们通过了重重考验”这一细节；最后在国内网站下载该游戏时，游戏开场时默认语言为英语，配音语言为满语，许多玩家容易错过开场剧情。非遗与游戏融合常面临玩家体验与文化深度的平衡难题，这需要制作组去不断尝试寻找一个合适的点。

（四）商业性质过重，难与文化协调

非遗文化具有深厚的内涵和历史价值，但在激烈的市场竞争环境下，部分游戏为了追求商业利益，往往会对文化元素进行过度简化以提升市场吸引力。以知名手游《王者荣耀》为例，尽管和很多非遗文化进行联动，但文化深度欠缺，例如“霸王别姬”皮肤运用了京剧元素，但只是将京剧元素用于表面，实际上整体设计还是以欧美体系的金属装饰为主，人物造型未体现京剧文化的精髓。《尼山萨满》的美术设计依旧无法脱离现有游戏形象——例如“鱼”的形象仍旧和《魔兽世界》或《英雄联盟》中西方鱼人的形象较为相似，独特性略显不足。尼山和师父角色的设计，在人物概括上还是受到欧美风格的影响，人物造型运用直线偏多。在传统的剪纸造型上，曲线的使用更为频繁，而过于追求文化遗产的游戏又显得无趣，市场吸引力不足。以另一款传统游戏《匠木》为例，该游戏偏重文化遗产，游戏玩法是将不同形状的木制零件进行拼合，其游戏形式过于单一，持续反馈不够，游戏性不足，最终导致无法吸引更多玩家进行持续运营。如何在传承与创新、娱乐与教育间找到平衡，是非遗游戏制作组需要不断探索的目标。由于我国的游戏设计起步时间较晚，大多数成熟的游戏作品出自国外，国产游戏往往会受到这些作品的影响。商业性质应该与文化遗产互相协调，游戏既要有独特性，又要在一定程度上进行商业包装增加吸引力，这样游戏才能拥有不断的生命力。



图3 《王者荣耀》霸王别姬皮肤

三、迎接挑战的策略

（一）精准提炼内涵，提升游戏深度

在融合非遗文化与游戏时，要注重文化符号的准确性和内在深度。非遗游戏不仅应该把握文化符号的外观，还需要通过互动剧情等方式揭示其内涵。在前期制作上，邀请文化专家参与游戏制作过程，对非遗文化符号进行研究解读；在改编文化故事时，应遵循尊重原著和适度创新的原则，保留文化故事中的核心情节与价值观念，将其融入游戏环节。对于游戏《尼山萨满》而言可在剪纸造型上再做考究，增加满族文化的独特性。游戏剧情增加员外夫妇、尼山丈夫等角色，扩大主线剧情，反映满族传说的善恶观。设计满族文化仪式的游戏关卡，玩家需要按照正确的仪式流程完成操作，才能推进游戏剧情并得到奖励。文化深度增加，让游戏独特性更加明显，才能让玩家在游戏过程中深入体验到满族非遗文化的独特魅力。

（二）推动多样玩法，深度融合内涵

将玩法和文化结合是游戏发展的一个趋势，这种趋势有助于提升游戏的文化价值和吸引力。游戏不仅是娱乐的工具，还是推动文化传承与创新的载体。近期火爆的《黑神话悟空》之所以“出圈”是因为其玩法众多，增加了玩家的新奇感，而每种玩法里又蕴含着中华传统文化。在战胜各种敌人之后，玩家会得到用来升级的经验值、用来换取资源的“三界通货”“灵蕴”，还有新的武器、披挂、珍玩、精魄和根器，并不断解锁新的剧情和关卡。围绕一

场战斗，衍生出了加点选择、技能搭配、装备搭配、战斗连招等关于战斗风格与方式构筑(也被称为“Build”)的玩法，以及硬核玩家进一步给自己设置“不必要的障碍”的玩法，例如速通竞赛、无伤 BOSS 战、禁法宝技能闪身的战斗等，以获得“没困难制造困难也要上”的乐趣。^[12]游戏玩法上应能反映文化内涵，《尼山萨满》可在保留节奏音玩法的基础上，增加反映满族文化民俗的交互设计，如收集尼山举行仪式的物品，设计救回孩子的谜题等，让整个游戏的玩法更加多样，也推动了玩法和文化的融合。

(三) 注重玩家体验，平衡文化深度

增加非遗文化和游戏的融合度，需要注意玩家体验和文化遗产的相互平衡。玩家的体验应该让他们产生“心流”，得到不断的反馈，文化运用也应该具有一定深度。游戏《尼山萨满》作为叙事类音游，若要注重文化内涵，可适当降低游戏难度，让玩家有更多的精力去感受满族文化。游戏运营应该关注用户体验，国内版本的游戏下载默认应该是中文，增加玩家第一印象的好感度。同时增加游戏场景的互动和游戏模式，减少玩家因为重复操作而带来疲惫感。在游戏过程中，适当提供文化解释，帮助玩家更好地理解游戏内容。注重玩家体验，平衡文化深度，游戏才能具有吸引力和持久的生命力。

(四) 平衡商业性质，构建产品矩阵

文化内涵是游戏商业价值的核心支撑。创作者需要通过挖掘非遗文化的独特魅力，打造具有文化特色的游戏品牌形象矩阵，同时要注意不能过度包装。例如《黑神话悟空》将数字绘画和中国传统水墨画进行结合，过场动画制作参考了中国古代绘画的构图，人物绘画也还原了中国人物水墨画中的神韵，具有独特性。其后续运营常和各种景区进行联动，在文化旅游、文创产业等领域进行跨界合作。在商业联名层面，瑞幸咖啡看准了其 IP 价值，游戏上线一周内，其联名产品“腾云美式”成为线下商业爆款产品；由于游戏内设优化对于电脑硬件配置的要求，故某种程度上加剧了玩家组装及升级电脑的趋势，电脑硬件和 PS5 游戏主机销量同样火爆，部分硬件还因货源紧张涨价。^[13]《纸嫁衣》制作了系列以中国民俗文化为主题的解谜游戏，形成游戏矩阵，提高了游戏竞争力。截至今年 7 月，《纸嫁衣》系列已更新至第五部，TapTap 评分均在 9 以上。^[14]《尼山萨满》需要平衡商业性质，挖掘满族文化中具有独特性的元素。后续可通过推出系列作品，形成产品矩阵，并与满族文化景区合作，通过游戏吸引游客。同时将景区的文化资源融入游戏开发中，多方面展示满族文化，实现文化遗产与商业利益的良性互动。



图 4 《黑神话悟空》过场画

五、结论

“非遗+游戏”的梦幻联动不仅为游戏设计行业注入了巨大的潜力与价值，更为非遗文化的与时俱进发展提供了可鉴思路。然而在这一融合过程中存在着诸多融合挑战，包括文化元素显浅、游戏玩法单一、游戏体验不佳和商业性质过重等问题。为解决这些困境，需要精准提炼内涵、推动多样玩法、注重玩家体验以及平衡商业性质等，并制定相应的措施。利用古老文化与现代科技的完美融合，一方面让游戏内容更有深度，进一步提升游戏自身的正面价值；另一方面让非遗文化更有活力，让更多的人了解、喜爱和传承中国传统非遗文化的艺术韵味。在保持非遗文化本真性的基础上，不断创新游戏表现形式，大力促进游戏与非遗的跨界融合，推动非遗文化与游戏产业

的多方共赢。

参考文献:

- [1] 中共中央关于进一步全面深化改革.推进中国式现代化的决定[EB/OL].(2024-07-21)[2024-08-10]. https://www.gov.cn/zhengce/202407/content_6963770.htm.
- [2] 2024 年 1—6 月中国游戏产业发展概况分析——基于《2024 年 1—6 月中国游戏产业报告》数据[J].中国数字出版,2024,2(05):48-51+56.
- [3] 王丙珍.文化创意产业视域下非遗的传承与传播——以《尼山萨满》及其功能游戏为例[J].西南学术,2022,(00):126-140.
- [4] 林好雨.民俗文化在手游中的传播路径及创新——以《尼山萨满》为例[J].文化创新比较研究,2023,7(01):115-118.
- [5] 陆南.满族民间剪纸的造型特点与装饰语意探究[D].吉林艺术学院,2009.
- [6] 许加.生态女性主义理论视野下非物质文化遗产保护[D].吉林大学,2024.
- [7] 李佳琦.《尼山萨满》的死亡叙事与善恶报应观[J].满语研究,2023,(02):76-81.
- [8] 陶昌平.从民俗美学角度浅析哈尼族动画《火童》[J].电影文学,2013,(13):55-56.
- [9] 满族萨满简史[EB/OL]. (2024-10-10)http://www.360doc.com/content/24/1010/14/43995321_1136197575.shtml.
- [10] 阚旭阳.从严肃游戏看萨满文化的保护与传承[D].吉林艺术学院,2020.
- [11] [美]简·麦戈尼格尔.游戏改变世界[M].闫佳译.北京:北京联合出版公司,2016.
- [12] 曹书乐,石岗龙,何威.玩法为器,文化为魂:《黑神话:悟空》的国际传播与游戏推动文化走出去的创新机制[J].福建师范大学学报(哲学社会科学版),2024,(06):119-131+171-172.
- [13] 孟伟,崔津铭.“网络爆款”的跨文化传播与商业赋能——基于游戏《黑神话·悟空》的考察[J/OL].沈阳师范大学学报(社会科学版),1-8[2024-11-30].
- [14] 许心怡,吴可仲.《纸嫁衣》改编电影:中式恐怖游戏能否出圈? [N].中国经营报,2023-12-11(B16).

The Deep Integration Challenge of Incorporating Traditional Intangible Cultural Heritage Elements into Gameplay

Zhong Tingyu¹, Zhou Chenxi¹

¹ School of art, Heilongjiang University, Harbin 150080, China

Abstract: With the vigorous development of China's game industry and the nation's increasing emphasis on intangible cultural heritage, domestic games have skillfully integrated traditional intangible cultural heritage (ICH) with modern game design. This allows players to appreciate the essence of Chinese culture while enjoying the fun of games. However, numerous problems have surfaced during this integration process, becoming key obstacles hindering the effective fusion and development of ICH elements within games. Taking the domestic game Nishan Shaman as a case study and employing research methods such as case analysis and literature review, this paper examines the challenges faced when integrating traditional ICH elements into game design. Through analyzing this game, it reveals issues in areas such as the depth of cultural element utilization, adaptation to gameplay innovation, balancing player experience, and reconciling cultural preservation with commercial viability. Consequently, it proposes targeted solutions—refining cultural essence, achieving deep integration through gameplay innovation, optimizing player experience design, and building sustainable cultural-commercial balance models. These strategies aim to provide a theoretical foundation and practical reference for the effective fusion of ICH and the game industry, thereby promoting the innovative inheritance and development of intangible cultural heritage in the digital era.

Keywords: Intangible Cultural Heritage (ICH); Gameplay; Nishan Shaman