

活化利用视角下电子游戏中 古籍元素植入策略与效果调查^{*}

向冰柯 田如意 陈梦蕾 黄书悦

(中山大学信息管理学院, 广州 511400)

摘要:[目的/意义]通过调研电子游戏中古籍元素的植入情况,为促进古籍在电子游戏中的活化利用提供参考和建议。[方法/过程]通过网络调查法选取10个代表性的有古籍元素植入的游戏作为研究对象,再利用跨个案研究剖析了当前古籍与电子游戏的融合方式和特点,最后使用情感分析法分析玩家评论文本,探究古籍植入电子游戏的传播效果和游戏受众对古籍元素的接受度。[结果/结论]研究总结出尊重古籍内容及精神内涵、平衡古籍植入与娱乐性、权衡植入方式等古籍元素植入策略,以便于更好地推动二者融合,促进古籍在电子游戏中的活化利用。

关键词:古籍活化利用 电子游戏 游戏设计

分类号:G255.1

DOI:10.31193/SSAP.J.ISSN.2096-6695.2022.04.09

0 引言

中华古籍文献是中华优秀传统文化的重要载体,要“讲好中国故事”,首先要保护好传统古籍,充分挖掘古籍的利用价值。近年来,为进一步弘扬民族精神、培养文化自信、提高国家文化软实力,国家对古籍工作的重视程度日益提高。2019年,习近平总书记指出,要让“书写在古籍里的文字活起来”^[1];2021年,《“十四五”规划和2035年远景目标纲要》明确提出了要“加强文物和古籍保护研究利用”^[2];2022年,“加强文物古籍保护利用”第一次被写入政府工作报告

^{*}本文系国家社会科学基金重大项目(项目编号:19ZDA344)、国家社会科学基金一般项目(项目编号:17BTQ006)阶段性成果。本文基于第二届全国大学生中华典籍文化保护与传承大赛决赛学术论文与调研报告单元优秀奖论文《古籍在电子游戏中的应用及影响研究》(中山大学周漪副教授指导)修改完成。

[作者简介]向冰柯(ORCID:0000-0001-8492-8890),女,本科生,研究方向为古籍保护与修复,Email:xiangbk@mail2.sysu.edu.cn;田如意(ORCID:0000-0003-2149-2860),女,本科生,研究方向为未成年人信息素养服务,Email:tianry@mail2.sysu.edu.cn;陈梦蕾(ORCID:0000-0002-2973-2470),女,本科生,研究方向为开放政府数据创新应用模式与服务绩效评估,Email:chenmlei@mail2.sysu.edu.cn;黄书悦(ORCID:0000-0002-0997-9177),女,本科生,研究方向为公共文化研究,Email:huangshuyue0608@163.com。

告^[3]；同年4月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《关于推进新时代古籍工作的意见》，提出要进一步完善古籍工作体系、提升古籍工作质量、加快古籍资源转化利用^[4]。活化利用是新时代古籍工作的重要要求，要实现古籍的活化利用，就要进一步培养大众对古籍的知晓度、认同感与利用意识。近年来，古籍保护受到党和国家的日益重视，在保护条件、人才培养、学术研究和古籍数字化等方面都取得了显著成果^[5]，但由于其阅读门槛较高、传播存在瓶颈、读者认知偏见等客观原因^[6]，当前古籍的读者群体仍主要是科研机构学者、高校教师和研究生等^[7-8]。因此，吸引普通民众的参与^[9]，尤其是培养青年群体的古籍保护意识^[10]愈发迫切。推进古籍活化利用、开展古籍推广，要充分利用新型的传播形态和技术^[10]，促进经典通俗化，激发阅读兴趣^[11]，其中电子游戏作为新型传播手段受到学界的关注。学者认为受众广泛、强互动性的电子游戏^[12]是社会文化传播的良好平台^[13]，其具有文化教育的功能^[14]，有利于知识的普及和文化的传播^[15]，有着推广传统文化的巨大潜力^[16]。目前，已有研究对传统文化元素植入电子游戏的方式进行分析，例如：游戏《仙剑奇侠传》的文化元素大多以游戏背景的形式呈现^[17]，其主干和支干内容均再现了神话文本，并且根据有关学术研究进行了合理改编^[18]；在游戏《暗黑破坏神》中，民间元素主要体现在游戏人物的塑造上^[19]；《三国志》中除背景和人物外，还通过游戏道具来营造历史氛围^[20]；而《古剑奇谭：琴心剑魄今何在》则将神话故事融入了游戏“世界观”的构建，同时选择标志性文化符号加入游戏的场景设计^[21]。研究表明，传统文化元素在游戏中并没有“水土不服”，反而赋予了玩家主体地位，有利于其宣泄感情和欲望、缓解现实压力^[19]、增强文化认同^[21]，也有利于文化的传承^[22]。

可以看出，目前对传统文化与电子游戏融合的研究已取得了一定成果，电子游戏寓教于乐、传承文化的价值得到肯定，但目前少有对古籍类电子游戏的研究。鉴于此，笔者选取了10个有古籍元素植入的电子游戏作为研究对象，总结电子游戏中古籍的文化植入方式，分析用户对电子游戏中古籍因素的感知，以期推动古籍与电子游戏的更好融合，从而促进古籍及传统文化的有效传播与利用。

1 古籍元素植入电子游戏的研究方法

为了使得选取的电子游戏有代表性，笔者使用网络调查法对受众基数较大的第三方游戏平台展开了调查。首先，选择 Steam 平台和 WeGame 平台两大游戏平台作为 PC (personal computer) 平台调查对象。前者是目前全球游戏资源和用户数量最多的游戏平台，而后者则是国内最大的 PC 游戏平台。移动端游戏平台则是选择了活跃用户量居于国内游戏平台类应用前列^[24]的 4399 游戏盒和 taptap。然后以“古籍”“典籍”等关键词在各游戏平台检索，得到结果共 359 个。在对以上检索结果去重后，基于古籍相关度、影响力、游戏评价等综合考虑，初步筛选了 23 个与中华古籍相关的游戏。古籍相关度主要从游戏与古籍的结合程度上进行判断，优先选择古籍相关度较高的游戏。影响力具体体现为游戏的下载量和评论数，下载量和评论数越高说明该游戏的玩家越多、影响力越大。游戏评价则主要参考的是各大游戏平台的评分，剔除了评分较低（低于总分的 50%）的游戏。在此基础上，还兼顾考虑了游戏内容、设计目的、游戏类型等多个方面因

素, 最终筛选出 10 个游戏作为最终研究样本。在游戏分类上, 笔者参考学者刘研^[24]77-76 的研究, 依据游戏内容和游戏方式将研究样本分为休闲益智、角色扮演、经营策略、体育竞技四个类型。

本文通过跨个案研究的方法分析古籍元素在样本游戏的植入方式。鉴于人机互动的偶然性和游戏更新带来体验感的差异普遍存在, 笔者借鉴了刘研对电子游戏进行情感分析的方法^[24]13, 在分析中尽量控制变量, 减小这些因素对研究的影响, 采用双人编码的原则, 根据《游戏专业概论》^[25]中关于游戏的基本构成部分的介绍, 总结出古籍元素植入游戏设计的五种途径。每款游戏的编码分析过程都包括四个阶段: (1) 编码人员根据前期的方案设计对游戏进行初体验, 记录观察到的涉及古籍的游戏元素; (2) 在完成游戏的初体验之后, 两位编码人员进行整合分析, 达成共识, 并总结出古籍元素植入游戏的途径; (3) 讨论之后, 两位编码人员再次体验游戏, 对之前未发现的元素进行再记录; (4) 小组其他两名成员根据编码人员的记录在游戏中进行验证, 并形成个人的体验报告。研究的具体流程如图 1 所示。

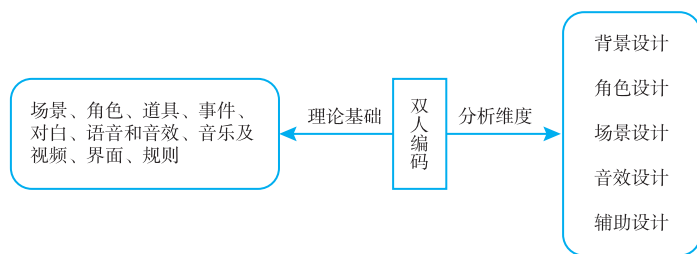


图 1 个案研究流程图

最后笔者爬取了应用平台中所选游戏样本的相关数据, 并对评论进行情感分析。游戏的评论文本表达了评论者的观点和情感, 通过分析隐藏在这些主观性评论文本中的情感倾向, 可以得到游戏玩家对游戏所呈现古籍文化的评价, 并进一步对比研究游戏中不同古籍植入方式的优劣, 从而找到玩家接受度更高的古籍与游戏融合方式, 帮助开发团队改进产品、提高竞争力, 并进一步增强古籍传播效果。

2 古籍元素植入电子游戏典型案例研究

笔者依据背景设计、角色设计、场景设计、音效设计、辅助设计五个方面对所选取的 10 个游戏古籍植入情况进行了梳理和分析, 从而总结出古籍元素植入电子游戏的策略, 以及古籍元素在电子游戏中的表达方式和形式特征。

2.1 所选案例古籍元素植入情况梳理

笔者从不同的游戏类型中各选取了两款及以上具有代表性的游戏进行深入分析, 从背景设计、角色设计、场景设计、音效设计、辅助设计五个方面考察古籍的植入情况。被选为案例的游戏共 10 款, 可分为四种类型: 休闲益智类, 代表游戏有《古镜记》《惊梦》《易道》《画境长恨歌》; 角色扮演类, 代表游戏有《食物语》《墨魂》; 经营策略类, 代表游戏有《率土之滨》《兵法: 战国篇》; 体育竞技类, 代表游戏有《尼山萨满》《末剑二》。

背景设计和角色设计在上述 10 款游戏中被反复使用,是植入古籍元素最便利的两种方式。《古镜记》改编自冯梦龙《喻世明言》中的《沈小官一鸟害七命》和唐传奇小说《古镜记》;《惊梦》改编自明代剧作家汤显祖的《牡丹亭》和“庄生梦蝶”的传说;《画境长恨歌》改编自白居易叙事长诗《长恨歌》;《尼山萨满》改编自满族说部^①《尼山萨满传》;其他游戏则取自架空背景。《食物语》和《墨魂》的改编方式比较独特,它们的故事内容借鉴不同时代的古籍,包括民间传说、美食典故、诗词、手稿、小传等历史材料。剩下的几款游戏不太注重故事情节的设计,但是角色设计大多还是有据可依,《末剑二》中游戏 NPC (non-player character) 来源于《山海经》《淮南子》中记录的妖怪神鬼。《率土之滨》中人物的立绘设计是从《三国志》《三国演义》《后汉书》《英雄记》等资料中汲取灵感,分析出角色人物性格以及特点。《兵法:战国篇》的角色没有对应的美术形象,但是会引用《史记》《战国策》内容作为角色介绍。

场景设计和音效设计能够增强游戏的代入感和真实感。《惊梦》依据《牡丹亭》原文,设置了花园、湖山等场景,还将经典的“黄金柳”“白玉梅”等意象融入到场景中,一定程度上还原了原著中的场景。《率土之滨》的大地图写实还原三国时代的地形和地貌,并在 2019 年联合国图书馆推出了“八阵图”新赛季,依据其馆藏《八阵图》及相关研究成果创造出新地图。《兵法:战国篇》开发方与历史自媒体史图馆进行合作,参考《中国历史地图集》《古代道路交通史》等文献资料,以 3D 地形图与行政区域图相结合的形式还原战争的地形、行政区划、一般道路、粮道等地理情况,不同战役都设置了相对应的地图。《尼山萨满》根据说部内容,采用满族剪纸风格设计了村落、冥河、鬼城、圣域等场景。

较少古籍通过辅助设计植入游戏。《古镜记》中游戏记录以连环画方式呈现,采用了类似公仔书的翻页设计,让玩家更加有阅读民俗传奇故事的感觉。《易道》中迷局的设置上融合了易经文化,每个关卡会以一句《周易》中的名句作为本关卡的解释,棋子的转动规律也结合了“四象八卦”的内容。《画境长恨歌》在玩法设计、成就奖励等辅助设计上都植入了古籍文化,如在“金石录”这个模块中,从《长恨歌》出发讲解唐代的器物和文物。游戏中的服饰、器物文物都参考了敦煌壁画、唐墓壁画等相关文献,在尊重历史的基础上进行艺术创作。该游戏在主线剧情中并设计了各种支线来讲述相关典故,通过其他诗歌和传说来弥补和丰富主线故事,并设有隐藏彩蛋和隐藏成就来增加趣味性和讨论度。成就的名称都来源于中考考纲背诵篇目的相关典故,如“牡丹之爱”“伐竹取道”“玉盘珍馐”“妃子笑”等,并以此为引,带给玩家了解其他古诗词的契机。在玩法的设计上,游戏赋予玩家画家的身份,让玩家主动去感受诗人作诗的契机和情感的表述,让玩家从被动接受变成主动思考、分享、创作。《率土之滨》则打造了《率土纵横谈》平台,以供玩家交流,并在此平台上科普经典战役等历史知识。

总体而言,《画境长恨歌》是这 10 款游戏中与古籍结合得最好的游戏,故事改编的完整度和场景的还原程度高,角色形象的设定、游戏规则以及游戏道具等的设定都完美融入了古籍内容。对于《长恨歌》的改编不是停留在表面,而是通过游戏玩法的设计,采用“状态改变”的机制,让玩家可以通过“生”“情”“灭”3 种操作改变物品和人物状态,从中深刻体会到诗词中具体字词的含义和情感。当然,其他游戏在对古籍的化用中也都有独特之处,具体内容见表 1。

表 1 古籍游戏基本情况介绍

游戏类型	游戏名称	背景设计	角色设计	场景设计	音效设计	辅助设计
休闲益智	古镜记	《沈小官一鸟害七命》《古镜记》	《古镜记》	国风手绘美术风格,取材于苏杭园林	配合场景的真实的人声、鸟声等	游戏记录仿真翻书阅览
	惊梦	《牡丹亭》《庄生梦蝶》	《牡丹亭》	还原《牡丹亭》中的典型意象	采用了古筝、箫等中国传统乐器	文案直接引用原文
	易道	《周易》	无	中国水墨画	以传统的琴箫为主体的古风轻音乐	以《周易》中的名句为线索提示
	画境长恨歌	《长恨歌》	《长恨歌》	以中国传统绘画技法	古风轻音乐	游戏成就的名称
角色扮演	食物语	架空背景,借鉴各色食物的相关典故	主角原型为中华厨祖伊挚的孩子	根据菜肴不同的起源地转换成相关的场景	中国风为主	无
	墨魂	架空背景	参考诗词、小传、手稿等历史材料	漫画式的美术风格	无	游戏的建筑,相关UI设计的名字取材于诗歌
经营策略	率土之滨	三国背景	三国相关人物	利用了国家图书馆馆藏《八阵图》及相关研究成果	恢宏大气的古风轻音乐	玩家可以根据相同的地形重新还原历史经典战役
	兵法: 战国篇	战国	战国名将	参考《中国历史地图集》《古代道路交通史》等文献资料	以气势恢宏的鼓乐为主	章节目录以竹简形式呈现
体育竞技	尼山萨满	《尼山萨满传》	《尼山萨满传》	满族剪纸风格美术	满语配音	无
	末剑二	《山海经》《淮南子》	《山海经》《淮南子》中记录的妖怪神鬼	国风水墨画的风格	具有武侠风格的国风乐曲为主	部分元素有古籍原文说明

2.2 古籍元素植入策略和表达特征分析

古籍在电子游戏中通过复制还原、拼贴组合、解构创新进行表达传播,通过对10款游戏中古籍元素的植入情况分析,笔者从主题素材、视觉设计、游戏机制、叙事方式四个方面总结出古籍植入电子游戏的策略和表达特点:

(1) 电子游戏偏好以世界观宏大、故事情节曲折的中华古籍作为改编素材。《西游记》《山海经》《三国志》是目前比较热门的古籍改编素材,产生了许多优秀的游戏作品。这得益于这些古籍的世界观足够宏大,角色数量充足,玩家能够在这个世界观中创造出多种可能性。这类游戏用户粘度较强,玩家在角色扮演中受到潜移默化而又深远长期的影响。有些古籍虽以短篇为主,角色有限,但是故事情节曲折丰富,同样具有很大的改编空间。《古镜记》以三言二拍中的《沈小官一鸟害七命》为蓝本、《画境长恨歌》以《长恨歌》为根基,这些都是短篇改编成游戏的典范。中国的古籍浩如烟海,游戏设计者既能从中挑选未被开发的古籍进行开发,也能对原有古籍内容推陈出新,以不同的表现手法重新焕发古籍的生命力。

(2) 中国传统美术风格和符合史实的角色设计使电子游戏更具沉浸感和真实感。《古镜记》《画境长恨歌》以及《惊梦》，这三款游戏最大的共同点是使用了中国传统的绘画技巧，以留白的技法、厚重典雅的色彩勾勒出中国传统的风土人情。《尼山萨满》参考了《剪纸萨满》等多部著作，设计了村落、冥河、鬼城、圣域等场景，如将村落主要设计为象征东北森林的绿色，冥河则是以偏暗的紫色调为主，富有强烈的民族特色。《末剑二》设计了黄泉渡口、黄泉栈道、酆都城、酆都廊宫四个场景，参考了《山海经·海内经》和《淮南子·地形篇》。《率土之滨》考据三国相关古籍，分析各个角色的特质，科学地设计人物的整体形象、服饰以及佩戴的武器，尊重当时的时代特征突破了传统影视形象。《墨魂》采用漫画式的美术风格，但由于没有按照诗人各自的年代特征进行服装发型设计，诗人形象之间区别不大。该游戏在某些人物设计上被玩家指出以大众的刻板印象创建立绘，严重不符合诗人形象，人物设计过于扁平化且不符合诗人的综合历史印象，致使游戏体验感欠佳。

(3) 游戏机制、玩法设计和交互设计创新古籍元素植入方式。《墨魂》在交互式阅读中加入了一些诗文填词等益智类游戏。《食物语》融入了对战环境的回合制机制，在普及中华传统美食文化的同时，增强了刺激性和可玩性。《兵法：战国篇》中根据《孙子兵法》《六韬》进行兵种、兵法策略的设计，革新原来“骑兵克步兵，步兵克工兵”的简单设计，新开发出“武车”“翼车”等新兵种。

(4) 故事的叙述方式拓宽古籍植入的空间。《食物语》和《墨魂》这两款游戏不是采用线性的讲故事方式，而是偶发性的，只有触发相关内容才会展开剧情。它们包含的背景庞杂、人物繁多，古籍可植入和改编的空间较大。也可以在主线之外，通过增加复线、隐藏成就、多种结局等方式培养用户粘性。《画境长恨歌》以诗句作为谜题，并附有相关评析，而且在每一个复线上会添加和此作品相关的其他古籍内容，通关支线会解锁各种隐藏成就。《古镜记》设计了20多种结局，玩家不同的选择会造就不同的结局，从而增强了用户粘性。

3 基于数据分析的古籍植入电子游戏传播效果调查

本研究选取的游戏样本（手游）除《兵法：战国篇》之外均可以在taptap平台上下下载，使用Python爬虫在该平台上针对研究样本进行数据采集，采集内容包括作品的评论文本、评论人及评论人打分（《兵法：战国篇》平台不同，因此没有对其进行统计）。使用Python软件根据特定关键词筛选出和本研究内容相关的评论数据，并对数据进行清洗（去重、去缺失值、分词并去除停用词），并通过SnowNLP分析清洗后的评论内容的情感倾向，生成 $[0, 1]$ 区间的数值（数值 $\in [0, 0.5]$ 为消极情感，数值 $\in [0.5, 1]$ 为积极情感），进行统计分析。

本研究主要选择古籍相关评论占比、古籍相关评论积极情绪占比、关注数和评分作为游戏传播效果的评价指标。通过对比古籍相关评论的占比可以看出玩家是否关注到游戏中的古籍元素；而古籍相关评论积极情绪占比则可以体现玩家对游戏中呈现的古籍文化的评价；作品关注数和作品评分可以从整体上衡量游戏的传播范围和影响力。

表2为各个游戏的作品关注数量（部分作品未显示下载量，所以选择关注数这一共有指标代

替下载量指标)、作品评分、作品评论数、古籍相关评论数、古籍相关评论占比以及古籍相关评论积极情绪占比。

表 2 各游戏的影响力和古籍相关评论情况

游戏类型	名称	作品关注数	作品评分	作品评论数	古籍相关评论数	古籍相关评论占比	古籍相关评论积极情绪占比
休闲益智	惊梦	51 375	9.2	671	243	36%	100%
	古镜记	392 883	7.5	2 478	275	11%	89%
	易道	32 929	9	135	36	27%	86%
	画境长恨歌	559 598	9.6	7 616	2 836	37%	99%
角色扮演	墨魂	590 825	8.1	9 309	2 041	22%	94%
	食物语	1 227 865	6.5	9 135	707	8%	79%
经营策略	率土之滨	843 224	5.4	9 910	477	5%	75%
体育竞技	尼山萨满	102 995	9.4	1 423	281	20%	99%
	末剑 2	489 478	9.3	1 915	58	3%	97%

对古籍相关评论占比情况、情感分析结果、作品关注数和作品评分三个方面进行数据分析, 具体阐释如下:

(1) 古籍相关评论占比情况

古籍相关评论是指含有评价古籍元素内容的评论, 例如《画境长恨歌》中有评论为“对《长恨歌》诗歌的理解加深”。类似评论可以反映出古籍元素的植入效果和影响深度。从古籍相关评论占比的数值来看, 其中占比最高为 37%, 有三款游戏的古籍相关评论占比不超过 10%, 可以看出用户对于游戏的关注点更多还是在于游戏的娱乐性, 大部分用户并没有关注到游戏中的文化成分或者关注到但并未产生感想体会, 说明研究样本对古籍内容的传播作用不高。其中古籍相关评论占比最多的游戏是《画境长恨歌》, 古籍相关评论占比最低的是《末剑二》, 结合上述案例分析可知,《画境长恨歌》在主题、画面、玩法等多个层面都植入了古籍元素, 而《末剑二》仅在视觉设计上有古籍元素的植入, 因此植入方式影响了古籍元素的关注度。

(2) 情感分析结果

古籍相关积极情绪是指对植入的古籍元素持赞美态度的评论, 如《墨魂》中玩家都肯定了游戏中普及的古代诗词和古代知识。但是玩家对古代诗人的立绘设计和部分情节设计有所不满, 认为其不符合史实或大众认知, 这属于古籍相关的消极情绪。从评论的整体情感分析情况来看, 古籍相关评论积极情绪占比均在 75% 以上, 最高可达 100%, 说明玩家对游戏中的古籍文化成分接受度较高。其中,《惊梦》和《画境长恨歌》的古籍相关评论积极情绪占比位居前列, 笔者对其相关评论文本进行了人工分析。

在《惊梦》的相关评论中, 很多玩家提到画风优美、色彩搭配好、玩法简单这样的特点, 称游戏很好地融入了文化, 并通过这款游戏去了解《游园惊梦》和《牡丹亭》。而分析《画境长恨歌》的评论发现, 游戏中唐玄宗和杨贵妃的凄美爱情故事给玩家留下深刻印象, 对比高中语文课

本中的内容,该款游戏更能使他们沉浸其中,进而对长恨歌有更深刻的了解,并想推荐给更多高中生。同样地,很多玩家也提到该款游戏玩法简单易上手、画风精美、科普用心、参与感强的特点。而相关的负面评论主要集中于玩法单一和游戏性、趣味性不强等。

以上分析说明,一款古籍游戏的成功,既需要保证植入内容的可靠性,也需要保证游戏本身的观赏性和趣味性,这样才能在吸引玩家的同时,有效地传播古籍文化。

从不同游戏类型的情感分析情况来看,同一类型游戏的古籍相关评论积极情绪占比也会有所不同,游戏的题材并不会直接影响到玩家对其中古籍元素的接受度。但可以看出休闲益智类的游戏,古籍相关评论积极情绪占比均为较高水平。结合上述案例分析内容,此类游戏更易与古籍结合得较紧密,可玩性较高,游戏开发者可以多尝试将古籍作品改编为休闲益智类游戏。

(3) 作品关注数和作品评分

从作品关注数来看,笔者发现部分游戏虽然与古籍文化元素融合较好,但游戏本身缺乏传播力,以《惊梦》为例,其作品关注数为 51 375,古籍相关评论只有 243 条。而同样与古籍元素融合较好的《画境长恨歌》关注数高达 559 598,古籍相关评论为 2 836 条。《尼山萨满》《易道》等以缺乏有影响力古籍为剧本的游戏关注数较少。由此看出,作品关注度和古籍原作关注度均会影响古籍传播的效果,说明加大游戏宣传力度、拓宽游戏宣传方式和渠道,让制作精良的优秀古籍游戏进入大众视野尤为紧要。而作品评分与古籍相关评论积极情绪占比有一定关系,《食物语》和《率土之滨》的作品评分都较低,相应的积极情绪占比在所调研的游戏中也是较低的。

4 思考与启示

从上述数据来看,古籍植入游戏的做法在一定程度上得到了玩家们的认可,《食物语》《画境长恨歌》《墨魂》等有古籍元素植入的游戏也受到了玩家们的欢迎,部分游戏在 taptap 平台上的关注数超过了 50 万,有的甚至达到了 100 万。总结其经验,至少有以下几点:

(1) 尊重古籍内容,保证植入内容的正确性

要保证古籍植入效果首先就要确保植入内容的正确性。作为古籍游戏内容的制作方,游戏开发者应该树立尊重古籍、传承文化的态度,审慎严谨地对待古籍植入。一方面,游戏开发者可以效仿《率土之滨》团队向专家学者或学术机构寻求支持,另一方面也可以自行开展古籍的深入学习。《画境长恨歌》团队便是后者的代表,该团队不仅扎根于《长恨歌》原文,还参考了陈寅恪、许渊冲等多位学者的研究成果。这部作品很好地传递了《长恨歌》的主旨,让玩家能够随着游戏情节走进诗词之间,领略千年前唐明皇与杨贵妃的爱恨嗔痴。该游戏也受到了玩家的广泛欢迎和认可,游戏评分高达 9.6 分,古籍相关评论积极情绪占比高达 99%。与之相反,《墨魂》受到较多质疑和争论,在诗人形象塑造上,人物扁平化甚至完全脱离原型是《墨魂》被诟病较多的地方。《墨魂》作为文学向的作品与《王者荣耀》完全魔改人物的宣传方向是不同的,如果人物不基于历史形象来改编的话,则会对玩家造成错误的引导,也会让一些了解诗人的玩家产生负面情绪,从而影响游戏和古籍文化的传播。

(2) 提高游戏吸引力, 增强古籍传播效果

兼具古籍植入深度与游戏性的电子游戏能获得更好的古籍传播效果。古籍植入深度意味着其传播的古籍元素不是停留于表面, 而是深入到了古籍内涵的层面。较高的娱乐性有效增强了电子游戏的吸引力, 从而能吸引更多的玩家来体验游戏, 增强古籍文化的影响范围。例如, 文本设计深深扎根于古籍的《墨魂》和《画境长恨歌》就以其深厚的文化底蕴、精美的画面以及多样的玩法赢得了口碑与流量, 在 taptap 平台都收获了 50 万以上关注, 古籍相关评论占比均高于 0.2, 古籍相关评论积极情绪占比均高于 0.9。这两款游戏的成功恰恰是这一策略的最佳写照。反观同样画面优美、古籍植入程度高的《惊梦》, 由于其在游戏的玩法上缺乏吸引力, 从而关注度没有以上两款游戏高。

(3) 区分游戏类型, 选择适宜的古籍植入方式

古籍植入电子游戏没有固定的模式, 但是不同类型的游戏侧重的古籍植入方式有所不同。休闲益智类游戏一般会选取篇章短小的古籍作品, 较为注重古籍完整性植入, 因此会将古籍的故事情节作为游戏的主线, 玩法设计和游戏规则会根据古籍中的不同篇章表达的差异做出改变。角色扮演类游戏通常是以古代人物或是某一事物作为主体, 将古籍中涉及这些人物或是事物的内容作为游戏的背景补充。经营策略类和体育竞技类游戏中古籍呈现出来的内容有限, 一般是作为游戏开发者灵感来源或是考据资料, 玩家不太容易在这两类游戏中感知到古籍内容和价值。总体而言, 休闲益智类游戏中古籍元素传播效果较好, 玩家可以通过游戏去了解背后的古籍文化。这类游戏从游戏剧本、游戏机制、游戏视觉设计、游戏的辅助设计等方面都有较大的古籍植入的空间, 留给游戏开发者发挥的空间较大。

5 结语

游戏作为第九艺术, 有较大的受众群体, 通过游戏的方式来活化传承古籍是值得推广的。目前, 古籍类电子游戏中古籍元素的植入方式各有特色, 取得了较好的传播效果, 但有待进一步破圈。经过上述案例分析和数据统计, 笔者发现, 要提高游戏中古籍的植入效果, 就要在确保植入内容正确性和植入方式多样化的同时, 进一步提升游戏性, 并在视觉画面上融入中国传统美术。总体而言, 古籍游戏的发展顺应了古籍活化传承的趋势, 拓宽了古籍传播渠道, 丰富了古籍文献的利用方式, 进一步挖掘了古籍的数字资源价值, 使古籍内容得到更有效的保护和传承。但是对电子游戏改编古籍方式的探索依然任重道远, 需要游戏开发者和古籍研究学者的共同努力, 在游戏的玩法、机制上创造出古籍植入的新方式, 从而更好地传播古籍, 传承文化。

【注释】

①满族说部是指满族的一种长篇散文体叙事文学, 是国家级非物质文化遗产之一。

【参考文献】

[1] 吴国武. 激活古籍善本新生命, 彰显中华文明新气象 [EB/OL]. [2019-5-21]. <http://culture.people>.

com.cn/n1/2019/0521/c40478-31096414.html.

- [2] 中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要 [EB/OL]. [2021-3-13]. http://www.gov.cn/xinwen/2021-03/13/content_5592681.htm.
- [3] 政府工作报告 [EB/OL]. [2022-3-5]. http://www.gov.cn/gongbao/content/2022/content_5679681.htm.
- [4] 中共中央办公厅 国务院办公厅印发《关于推进新时代古籍工作的意见》 [EB/OL]. [2022-4-30]. http://www.gov.cn/gongbao/content/2022/content_5687500.htm.
- [5] 王波. 高校图书馆古籍保护与利用工作的现状、亮点、问题与建议 [J]. 大学图书馆学报, 2022, 40(3): 21-28.
- [6] 刘敏, 赵国强. 高校图书馆古籍阅读推广实践与思考——以聊城大学图书馆为例 [J]. 图书情报研究, 2020, 13(1): 46-51.
- [7] 彭妙霞. 浅析古籍文献的阅读推广——以肇庆地区公共图书馆古籍为例 [J]. 文化创新比较研究, 2018, 2(14): 79-83.
- [8] 史伟. 高校图书馆古籍文献的开发与利用 [J]. 图书馆学报, 2010, 32(3): 93-95.
- [9] 周余姣, 田晨, 武文杰, 等. 古籍传承性保护的理论探索 [J]. 图书馆杂志, 2020, 39(12): 14-19.
- [10] 安平, 陈怡爽, 赵洪雅. 2019年“中华古籍保护计划”宣传工作综述 [J]. 古籍保护研究, 2020(2): 7-20.
- [11] 吴诺曼, 张黎俐. 新媒体环境下的古籍阅读推广实践与启示 [J]. 高校图书馆工作, 2018, 38(6): 86-88, 91.
- [12] 李国新. 中国古籍资源数字化的进展与任务 [J]. 大学图书馆学报, 2002(1): 21-26, 41-91.
- [13] 任玮. 作为媒介的电子游戏: 属性、特征与传播形态——以“动森”系列为例 [J]. 视听, 2021(2): 133-134.
- [14] 郝淑红, 屈晓晖. 网络游戏在图书馆工作中的应用 [J]. 图书馆学报, 2011, 33(1): 95-96.
- [15] 罗原. 电子游戏跨界少数民族文化传播的正向社会价值 [J]. 四川戏剧, 2021(5): 170-173.
- [16] 郭晓蓓, 李子恒. 网络游戏: 推广中国传统文化的一种潜力 [J]. 科教导刊, 2015(18): 160-161.
- [17] 杜骏飞, 李耘耕, 陈晰, 等. 网络游戏中的传统与现代——《仙剑奇侠传》的文化解读 [J]. 新闻大学, 2009(3): 124-132.
- [18] 李诗晓. 从神的世界走来——从《仙剑》系列游戏论中国游戏对神话的运用 [J]. 湖北省社会主义学院学报, 2009(1): 78-80.
- [19] 梅仕士. 论民间文化元素在电脑游戏创作中的运用——以网络游戏《暗黑破坏神》为例 [J]. 民俗研究, 2007(4): 79-102.
- [20] 史旻昱. 游戏对文化的重构与传承——以游戏《三国志》为个案 [J]. 新闻大学, 2015(2): 32-38, 67.
- [21] 包媛媛. 中国神话在电子游戏中的运用与表现——以国产单机游戏《古剑奇谭: 琴心剑魄今何在》为例 [J]. 云南师范大学学报(哲学社会科学版), 2014, 46(4): 86-91.
- [22] 陈刚. 基于三国文化在PC游戏中的继承研究 [J]. 中国科技信息, 2009(20): 152-153, 157.
- [23] 易观千帆. APP榜 [EB/OL]. [2022-05-27]. <https://qianfan.analysis.cn/sail/view/tuna/rankApp>.
- [24] 刘研. 电子游戏的情感传播研究 [D]. 杭州: 浙江大学, 2014: 76-77, 13.
- [25] 陈洪, 任科, 李华杰. 游戏专业概论 [M]. 北京: 兵器工业出版社, 2007: 71-77.

Investigation on the Strategy and Effect of Implanting Ancient Book Elements in Electronic Games under the Perspective of Activation and Utilization

Xiang Bingke Tian Ruyi Chen Menglei Huang Shuyue

(School of Information Management, Sun Yat-sen University, Guangzhou 511400, China)

Abstract: [**Purpose/significance**] By investigating the implantation of ancient book elements in electronic games, we can provide reference and suggestions for promoting the activation and utilization of ancient books in electronic games. [**Method/process**] The author selected 10 representative games with ancient book elements implanted as research objects through online survey, and then analyzed the integration methods and characteristics of current ancient books and electronic games through cross case studies. Finally, the author used emotional analysis to analyze the player's review texts and investigated the communication effect of ancient book elements implanted in electronic games and the acceptance of ancient book elements by game audiences. [**Result/conclusion**] The research summarized the implantation strategies of ancient book elements, such as respecting the content and spiritual connotation of ancient books, balancing the implantation of ancient books with entertainment, and weighing the implantation methods, in order to better promote the integration of the two and promote the activation and utilization of ancient books in electronic games.

Keywords: Activation and utilization of ancient books; Electronic games; Game design

(本文责编: 周 霞)