

数字游戏视域下三国戏非遗元素的活化利用与传播策略

赵伟伟

韩国全州大学 韩国 全州 55069

【摘要】：数字游戏属于新出现的文化流转载体，给非物质文化遗产的活化利用带来了新可能，“三国戏”是以三国故事为题材的传统戏曲集大成者，蕴含着浓重的历史记忆与艺术价值，不过碰上受众断代和流传难题，本文站在数字游戏的角度，剖析“三国戏”非遗与数字游戏融合是否可行，从视觉符号转译，叙述内容植入，听觉元素表现，玩法机制交融这四个方面探究激活利用策略，然后又分析流传路径，受众特点和流传效果。研究察觉，数字游戏可经由“符号境”，“知识境”以及“观念境”这三个层级做到“三国戏”非遗的革新性转变，但是在转变的深度，参与的真实性以及商业逻辑这些方面仍然存在诸多问题，所以要形成起多方协作的机制，促使非遗在数字时代得以活态传承。

【关键词】：数字游戏；三国戏；非物质文化遗产；活化利用；文化流传

DOI:10.12417/3041-0630.26.05.041

1 引言

非物质文化遗产是民族文化的活态记忆，蕴含着世代传承的价值观念与审美情趣，“三国戏”属于以三国故事为题材的传统戏曲集合体，包含京剧，川剧，越剧，豫剧等诸多剧种，其表演程式，脸谱造型，声腔音乐凝结着中国传统艺术的核心内涵，但是伴随娱乐方式渐次丰富化，传统戏曲陷入观众老龄化，流传渠道变窄的窘境，怎样让“三国戏”非遗在年轻群体当中重获生机，成了迫切须要解决的课题^[1]。

数字游戏不断兴起，给非遗传承带来新机会，统计显示，近十年来拿到版号而且仍在运营的国产游戏中，大约四分之三传递着中华传统文化，而在市场收入较高且受玩家欢迎的国产游戏中，这个比例甚至达到八成，三国，武侠，仙侠等成为流传传统文化的主要主题，不少游戏企业正在同文博机构以及非遗传承人深入合作，搭建起“虚实结合”的文化数字平台，使得用户可以得到沉浸其中并能互动认识的文化感受^[2]。

本文着眼于数字游戏视角下“三国戏”非遗元素的激活运用及流传策略，探究游戏怎样把传统戏曲元素转为成可供体验的数字内容，促使非遗由“被保护”变为“被运用”，给传统文化在数字时代的更新性转化和改进性发展赋予理论参照和实行途径。

2 数字游戏与“三国戏”非遗：融合的可行性分析

2.1 “三国戏”非遗的核心文化价值与元素构成

“三国戏”不是某个单独的剧种，而是指所有以三国故事为题材的传统戏曲作品的总称，它的文化价值首先表现在把历史叙事艺术化展现出来，《捉放曹》《空城计》《群英会》《定军山》这些剧目都是如此，三国戏把宏大的三国历史浓缩成舞

台上的唱念做打，塑造出曹操，诸葛亮，关羽等令人难忘的艺术形象，川剧和三国有着很深的联系，几乎包含了所有的三国故事，这表明三国戏在地方戏曲里十分常见^[3]。

从元素形成角度而言，“三国戏”非遗包含诸多层次，视觉方面，脸谱色彩与图案带有符号化的性格暗示，红色的脸谱象征关公的忠诚与正义，白色的脸谱则显示曹操的狡猾与奸诈；服饰造型蕴含古代衣冠制度及刺绣工艺，听觉方面，声腔板式表现出地域音乐特色，川剧高腔高昂激昂，京剧皮黄悠扬婉转，越剧柔美细腻，各有其独特的韵味。在表演上，程式化动作诸如起霸，走边，开打等，凝结着代代传承下来的身体记忆，叙述方面，经典情节像“桃园结义”，“千里走单骑”蕴含着忠义，诚信等传统价值观念，这些元素一同塑造了“三国戏”非遗的文化核心，给数字游戏的转换赋予了充裕的素材源泉。

2.2 数字游戏的类型、特征与传播优势

数字游戏属于“第九艺术”，其具备交互性，沉浸性以及社交性这三个核心特点，按照类型划分，角色扮演类游戏（RPG）长于营造故事并让玩家产生代入感，策略类游戏（SLG）重视资源的分配及战局的分析，卡牌类游戏（CCG）侧重于角色的收集及其相互配合。各种不同种类的游戏给文化要素的表现给予了多种化的承载平台^[4]。

数字游戏在流传方面存在诸多优势，其一，受众面十分广泛，国产游戏拥有大量用户群，而且以年轻人为主力军，可以触及传统流传途径很难覆盖到的人群。其二，流传方式较为隐秘，把文化内容融入游戏机制当中，玩家在享受娱乐的时候不知不觉便完成了文化接触，做到了“润物细无声”的流传效果，

赵伟伟，1991.10，男，汉族，韩国全州大学（全州市 55069），博士研究生，研究方向：传统文化传播与演变。

其三,玩家能够深入参与到体验当中来,玩家既不是单纯的文化观赏者,也是文化的参与者,甚至是文化的重新创造者,北京师范大学所作的报告表明,有66.8%的玩家对玩有关传承传统文化的游戏抱有兴趣,还有65.6%的玩家乐意在游戏之外去进一步认识相关文化,这显示出游戏对于文化流传有着积极的推动意义^[5]。

3 数字游戏中“三国戏”非遗元素的活化利用策略

3.1 视觉符号的转译

视觉符号属于“三国戏”非遗最为直观的要素,包含脸谱,服饰,道具以及舞台布景等等,在数字游戏中,这些视觉要素需执行数字化转译,要保留传统艺术特点,也要契合游戏的美学风格和技术需求。

脸谱的数字化转译表现为角色皮肤设计,《三国杀OL》同川剧大师康勇携手,按照川剧传统戏服推出界赵云·川剧《截江夺斗》主题皮肤,把川剧脸谱的构图逻辑及色彩象征变成游戏角色的视觉标识。成都皮影戏市级传承人周军针对蜀汉名将姜维展开皮影创作,用皮影形式表现人物个性与历史功绩,游戏也同步推出了以皮影戏为题材的角色主题皮肤“守毅无疆谋姜维”,经由传统皮影制作技法细致描绘,塑造起带有独特韵味的数字形象。

服饰道具的转译包含非遗技艺的数字化表现,《少年三国志2》在六周年庆典时与成都皮影戏合作,把女娲补天,伏羲演卦这些神话用皮影戏形式展现出来,游戏还关联了苏绣非遗传承人姚老师,用“双面双异绣”技艺来设计大乔小乔的角色皮肤——姐妹俩的扇面,一面绣着白牡丹,另一面绣着粉芍药,这与“二乔南屏”的传说相契合,使得传统工艺成为角色叙述的一部分。

在场景营造方面,《梦三国2》把温州的雁荡山,楠溪江,百丈漈,泰顺廊桥等自然与人文景观融入到游戏地图当中,还重现了楠溪江苍坡李氏大宗祠的戏台,将其打造为昆曲古戏台,使得玩家能够在游戏场景里沉浸其中,领略传统戏曲所占有的物理空间。

3.2 玩法机制的融合

游戏活化非遗的最高层次在于融合玩法机制,把戏曲的核心特点转为游戏规则与机制,从而让玩家在操作过程中领略戏曲的艺术精髓。

策略游戏同戏曲谋略相融合有着与生俱来的优越性,《梦三国2》属于MOBA类游戏,它把三国典故变成成战术规划,玩家在对战时可领略到“空城计”“苦肉计”之类的谋略精妙之处,这种融合并非依靠外在的视觉标识,而是把戏曲蕴含的战略思维转变成游戏的关键规则。

角色养成与戏曲传承关联存在考察价值,玩家经由塑造戏曲角色,渐渐获取新的唱段,服饰,身段,模仿戏曲演员的成长路径,此设计使得玩家在塑造期间领会戏曲技艺的汇集与传承。

从社交机制角度看,游戏可规划戏班组建,搭台唱戏之类的社交玩法,促使玩家合作开展戏曲表演。2025年中国国际动漫节期间,电魂网络推出“游戏+非遗”跨界体验项目,并设立非遗工坊,经由剪纸,蚕丝扇绘制等互动活动让观众领略传统文化魅力,此类线下活动与线上玩法相融合,塑造起更具层次的文化体验场景。

4 数字游戏中“三国戏”非遗的传播策略与效果

4.1 传播路径分析

数字游戏中的“三国戏”非遗流传路径表现出多层次特性,其一为游戏内容本身所蕴含的流传形式,经由角色皮肤,场景地图,背景音乐这些游戏自带的要素,使玩家在平日的游戏进程里接触到非遗文化,这属于一种入门简单,触及面广的流传手段,玩家不需要特意去学就能得到文化的熏陶。

游戏与非遗项目展开短期合作,推出主题活动与限定内容,这些活动与宣传推广相配合,成为流传热点。《三国杀OL》同成都皮影戏达成合作,并在王者之战大师赛成都站举办联合发布会,线上线下齐发力,把赛事流量引向非遗流传,游族网络与四川省川剧院在“616少年节”期间启动“国风少年守护计划”,利用节日节点营造流传话题。

第三点是衍生内容流传情况,游戏与非遗合作时会制作纪录片,宣传片,短视频之类的衍生内容,并在视频平台执行流传。《原神》和贵州非遗合作时,推出了藤编手工艺者角色形象IP“蓝砚”,还请非遗代表性传承人现场讲解藤编和蜡染的历史由来,《未定事件簿》同甘肃文旅厅合作,提炼敦煌飞天,九色鹿等文化元素用作联动卡面,这些都产生了二次流传效果。

4.2 受众分析

数字游戏中的“三国戏”非遗其受众表现出突出的圈层特性,核心圈层由戏曲爱好者以及传统文化爱好者构成,该群体会对非遗内容抱有较高的接纳度并存在认知需求,不过对于游戏形式也许会持保留观点。中间圈层为三国题材的游戏玩家,由于自身对三国文化感兴趣所以会留意相关素材,属于那些较为被动接触到非遗内容的人群,外围圈层则是泛游戏用户,并无特定的传统文化倾向,但有可能因为游戏要素而去了解一些相关内容。

游戏用户的年龄结构以年轻人为主,这同传统戏曲观众老龄化的情况形成互补,游戏成了戏曲走近年轻群体的关键渠

道,从动机方面来讲,玩家接触非遗内容的动机存在三种类型:其一为审美所动,被视觉美感所吸引;其二为知识所引,对历史文化抱有兴致;其三为社交所促,由于社群议论而加入其中。

北师大所发布的报告表明,接近六成的玩家对于流传传统文化的游戏体验感满意,需着重留意的是,65.6%的玩家认可“玩过此类游戏之后会想要在游戏中了解相关传统文化”,这显示出游戏不但做到了文化接触,而且能引发深入学习的意向。

5 面临的挑战与优化建议

5.1 存在的挑战

当下,数字游戏同“三国戏”非遗的融合遭遇诸多挑战,其一在于文化转化缺乏足够深度,有些合作仅限于简单采用视觉符号,譬如给游戏角色套上戏曲风格的外衣,但这并未触及戏曲艺术的核心要素,脸谱所隐含的象征意义,声腔体现的地方文化特色以及程式动作背后蕴含的身体记忆等深层次文化内涵常常被漠视。

玩家缺乏参与的真实感,游戏中出现的非遗都是经由数字化转换而来的,并非其原始形态,这样的“间接体验”也许会造成认知偏误,使得玩家误判自己已经熟知戏曲的整体情况,怎样协调简化展示和文化真实性之间的关系,这是一项必要慎重对待的任务。

商业逻辑和文化逻辑存在张力,游戏企业把营利当作目标,非遗内容要服务于游戏的商业目标。一旦商业诉求和文化诉求发生冲突,常常是后者妥协于前者,这种由短期营销导向的合作很难产生持续流传,热潮褪去之后,非遗项目也许会回归到边缘地位。

第四,存在专业壁垒方面的限制,游戏团队缺少戏曲专业知识,非遗传承人不了解游戏设计逻辑,二者需经过磨合。有些合作由于专业交流短缺而仅仅停留在表面,无法完全发挥出

双方的优势。

5.2 优化策略

针对前面提到的难点,可以从如下几处改良操作策略,形成深层次的前期研究机制,游戏团队要在合作开始之前,系统地探究“三国戏”非遗的历史根源,艺术特点以及文化意义,防止仅仅浮于表面地加以利用,《梦三国2》团队多次前往温州展开考察活动,诚恳地同南戏博物馆以及传承人展开对话交流,这样的研究态度很值得人们去模仿。

《少年三国志2》在吴川月饼制作技艺的代表性传承人郑日康的指导下,发布了中秋非遗特别科普视频,而且,《无限暖暖》在非遗代表性传承人的指导下,把南京绒花,缂丝团扇融入到游戏中,传承人参与其中,可以保障文化表现的准确性和专业性。

创建效果考量与反馈机制,跟进玩家对于非遗内容的认识改变,态度转变及其后续行为,按照反馈来改良内容设计,北师大所公布的报告给出了系统的研究框架,可供操作时作参考。

6 结语

数字游戏给“三国戏”非遗的活化利用与流传带来了新可能,经由视觉符号转译,叙事内容植入,听觉元素表现,玩法机制融合,游戏可以把传统戏曲元素变成成交互式的数字体验,使得年轻人群体在娱乐过程中接触到非遗文化,认识它并且认同它,从流传效果来讲,这款游戏做到了认知层面的传达,也引发了态度上的改变,有些案例甚至激发了玩家自发的进一步参与行为。让非遗在数字时代“活”起来,并非只是把传统文化搬到屏幕上那么简单,而是要在尊重其本质特征之时,找到与数字媒介相融合的点,当玩家在游戏中控制戏曲角色,倾听传统唱腔,体会经典故事情节的时候,一场跨越时空的文化交流便得以开展,这也许便是非遗传承在数字时代所呈现出的新形式。

参考文献:

- [1] 岳桂宁.文化传播视域下数字游戏的符号体系与叙事模式分析——以《黑神话:悟空》为例[J].声屏世界,2026,(02):80-82.
- [2] 汪佳美,吴易萱,江韶华.数字游戏视域下的辽宁非遗传承与传播[J].上海服饰,2025,(12):195-197.
- [3] 马启之.品牌传播视域下国产独立数字游戏的创作与传播策略——以《逃离鸭科夫》为例[J].中国广告,2025,(12):91-93.
- [4] 汪海波,吴达森,任荫虹.场景理论视域下宣纸技艺数字游戏的叙事建构与设计转译研究[J].宿州学院学报,2025,40(11):71-75.
- [5] 孙婉如,吕亚兰,周建东.数字游戏视域下传统体育文化的无损耗转译研究——以《黑神话:悟空》武术招式交互设计为例[A]第十四届全国体育科学大会学术成果汇编——墙报交流(武术与民族传统体育分会)[C].中国体育科学学会,中国体育科学学会,2025:3.