

Integration of Card Board Games Design and Traditional Culture

Yurui Jiang, Dan Li, Shijian Cang*

College of Art Design, Tianjin University of Science and Technology, Tianjin
Email: sj.cang@gmail.com

Received: Apr. 15th, 2014; revised: May 15th, 2014; accepted: May 22nd, 2014

Copyright © 2014 by authors and Hans Publishers Inc.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

In the context of great fusion of human civilization, Chinese traditional culture is greatly threatened due to the erosion of western modern culture. Currently, finding efficient and effective solutions to inherit Chinese traditional culture is a pressing issue. The method of integration of card board games and Chinese traditional culture is one of them, which is a natural outcome of the development of modern culture. On one hand, it is necessary for card board games to obtain creation resources from Chinese traditional culture, and promote the significance of culture in it. On the other hand, card board games can be regarded as an effective carrier for Chinese traditional culture, which can broaden channels for inheriting and developing Chinese traditional culture. Through the analysis of literature, expression techniques of art, myths and legends, historical stories, *et al.* in Chinese traditional culture, a clear design idea is proposed for modern card board games, and meanwhile self-development of which is also promoted.

Keywords

Card Board Games, Chinese Traditional Culture, Design Elements, Design Principles

卡牌桌面游戏设计与传统文化的融合

姜语锐, 李 丹, 仓诗建*

天津科技大学艺术设计学院, 天津
Email: sj.cang@gmail.com

*通讯作者。

收稿日期：2014年4月15日；修回日期：2014年5月15日；录用日期：2014年5月22日

摘要

在人类文明大融合的背景下，中国传统文化正受西方文化的侵蚀而面临严重危机。寻找传承中国传统文化切实有效的方法是当前文化产业领域亟待解决的问题，把传统文化元素融合到现代卡牌桌面游戏设计中是其中一个行之有效的途径。卡牌桌面游戏设计与传统文化融合是现代文化发展的必然趋势，一方面现代卡牌桌面游戏需要传统文化元素作为创作取材的重要来源，提升卡牌桌面游戏蕴含的文化内涵；另一方面部分传统文化以卡牌桌面游戏为载体，拓宽了传统文化传承和发展的途径。通过对传统文化中文学、美术表现技法、历史故事、神话传说等元素的分析，为现代卡牌桌面游戏提供了清晰的设计思路，同时也推动了自身发展。

关键词

卡牌桌面游戏，中国传统文化，设计要素，设计原则

1. 引言

玩具是儿童成长的伙伴，是开启智慧的天窗[1]。随着社会不断进步，呈现在人们面前的玩具除了传统玩具外，又有了融合高科技技术和现代设计理念的新玩具，诸如电子游戏机、电子宠物、情感交互玩具、智能玩具、桌面游戏等，其中桌面游戏因为社会需求量的提升导致近几年在玩具行业中得到快速发展。桌面游戏的历史已经有两千多年，在中国的城市和农村随处可见桌面游戏的身影，其中象棋、围棋就是突出的代表，加上近代从西方流入到中国的扑克，这些桌面游戏已经成为中国人闲暇之余消遣娱乐的工具，受到了很多人的喜爱。在传统木制、毛绒、陶塑和泥塑、纸质等玩具渐渐失去光彩的时候，融入现代设计理念的桌面游戏越来越受到人们的青睐，比如传统扑克牌游戏、棋类游戏、新型卡牌游戏等[2]。在当今玩具市场，桌面游戏具有种类繁多、用户年龄段跨度大、使用范围广、传播方式多样化的特点[3]。不论小孩还是老人、学生还是上班族，喜欢玩这类玩具的人比比皆是。在桌面游戏中，卡牌类桌面游戏因其携带便利、绿色不插电、对游戏环境要求不高而受到很多人的欢迎，特别是年青人的欢迎[4]。而在信息技术快速发展的今天，人与人之间的交流正逐步被各种电子通讯工具所取代，这对人的眼睛以及身体其他部位的健康都带来了一定的负面影响。为了爱护环境，发展低碳经济，提高人的健康水平，卡牌桌面游戏将是未来桌面游戏发展的主流。

在桌面游戏市场，西方国家的现代桌面游戏占据着主导地位，而我国现代桌面游戏在近几年才开始发展，已经涌现了一批优秀的桌面游戏作品，例如风靡全国的卡牌桌面游戏《三国杀》、《西游劫》、《英雄杀》等就是其中出色的代表[5]，这些桌面游戏得以流行的共同特点是基于中国传统文化元素、加入现代设计理念、采用卡牌实现，其中传统文化因素是桌面游戏创作来源的精髓。如何把中国博大精深的传统文化与现代桌面游戏设计相结合，是现代玩具设计师首先要考虑的问题，也是本文着重解决的问题。把中国传统文化和桌面游戏结合起来，一方面可以迎合消费者的喜好，增强桌面游戏的生命力；另一方面可以发展中国的传统文化，继承人类宝贵的文化遗产。

2. 桌面游戏是传统文化传承的载体

2.1. 传统文化与桌面游戏的联系

第一，中国传统玩具中存在桌面游戏。中国传统文化历史悠久，风格多样，不同地区、民族、风俗

都有不同的文化元素，是人类文明进程的符号体现，是古代劳动人民智慧的结晶，也是中华民族的象征[6]。在全球文化大融合的今天，保持中国传统文化的生命力就必须通过多元化的传播途径加以传承，把中国传统文化元素与卡牌桌面游戏相结合，设计出符合现代人思维观念、审美情趣的玩具就是其中有效途径之一。在桌面游戏这个概念出现之前，勤劳智慧的中国人其实在潜移默化的劳动实践中通过各种玩具有效的传承了中国文化，比如象棋、围棋、六博、塞戏、格五、弹棋、双陆等[7]，这些都是古代桌面游戏的代表，其诞生都是把传统文化融合到实物载体中，并通过巧妙的设计游戏规则实现游戏者之间的博弈，虽历经千年，但仍被广大人民喜爱。由于受工艺条件和游戏条件的限制，桌面游戏载体主要采用木材和石材，而不像民间玩具那样选材千变万化。即便到现在工艺制作水平大幅提高，能用于桌面游戏的材料也就是木材、塑料和卡牌等为数不多的几种。

第二，传统文化中蕴含着丰富多彩的桌面游戏创作元素。中国民间玩具种类繁多，单从它的分类标准就能看出，如材料、功能、艺术风格、实用对象、民俗、地域风格、机制原理、工艺操作、年代、季节、节日、主题等[8]，每一种分类标准就是传统文化在民间玩具中的体现。历史人物、文学作品、神话故事、民俗风情、岁时节令等玩具中常用题材完全可以作为卡牌桌面游戏创作的源泉，此卡牌桌面游戏的开发要积极挖掘传统文化中有益于设计的创作元素，走出一条文化产业发展的新道路。

第三，寓教于乐中利用桌面游戏学习传统文化。传统文化和民间艺术所蕴含的知识是现今学生要着重学习的知识之一，不论是里面的寓意、故事、还是所蕴含的智慧都是现今教学的侧重点。将中国传统文化和民间艺术的元素融入桌面游戏创作中，不仅可以提高人们了解传统文化的兴趣，还可以直接从游戏中学习传统文化，达到寓教于乐的目的。把要传承和发展的传统文化通过设计规则、人物形象借助载体恰当融合在一起，可以促进文化在生活中的传承。

2.2. 卡牌桌面游戏可以作为传统文化传承和发展的途径

第一，推广中国传统文化需要借助多种有效途径。在科技飞速发展的今天，途径广、速度快是文化传播的特点。人们生活中的学习、娱乐等活动不再单纯的受一种文化的影响，而是受多种文化共同熏陶。随着生活和工作范围的逐步扩大，旅游、留学、影视传播、跨国工作等是各国文化引进和融合的过程，外来文化的侵蚀和本土文化的熏陶互相交织对人生观、世界观、价值观的树立有着非常大的影响。全球文化的融合对本土文化的传承会产生巨大的压力，尤其是对有着上下五千年历史的中国，虽然采取多种方式保护传统文化，但仅靠国家以保护非物质文化遗产和课堂教育的方式来推广和保护，相对于随处可见的外来饮食、影视、书籍的现状，这种保护力度是远远不够的。由于中国传统文化推广和传承面临着巨大的压力，要利用一切有效途径推广中国传统文化，在发展中传承。

第二，利用卡牌桌面游戏传承中国传统文化。在传统文化发展面临多元文化冲击的压力下如何保护和传承中国传统文化，取决于对文化艺术的认识、挖掘和创新。传统文化形式多样，保留和发展的方式也不尽相同，现今保留的传统文化多半是以生活产品的形式保留下来的。对于个人而言，推广和继承的方式可以将传统文化与自己的生活和工作相结合，再度让传统文化回到人们的日常生活中，而在卡牌桌面游戏创作中融入传统文化，通过游戏这种轻松愉快的方式将所蕴含的传统文化推广出去，这种方式比起纯粹的课堂教育要更易被接受，因此利用卡牌游戏与生活联系的紧密性，可以作为传统文化推广的一个有效途径。

3. 流行卡牌桌面游戏中的传统文化元素

卡牌桌面游戏之所以流行的根本原因是巧妙的游戏规则设计，游戏规则要在实际操作中需要借助故事情节实现。目前，卡牌桌面游戏主要分为六大类，即对战类、经营类、衍生类、推理类、欢乐休闲类、

抽象类，而每类卡牌桌面游戏中又包括游戏场景、游戏机制、附加元素、输赢判定、优缺点及创新点。为了突出中国传统文化元素在卡牌桌面游戏中的灵活应用，下面结合具体的实例来说明，如表 1。

从表 1 中展现的四款流行的卡牌桌面游戏中可以看出，具有文学背景且有广泛群众基础的历史题材以及民俗传说是桌面卡牌游戏创作的主流，传统文化中的文学元素、美术表现技法、历史元素、神话元素、民俗元素在桌面卡牌游戏设计中得到了很好的继承。

4. 传统文化与卡牌桌面游戏设计的结合

4.1. 桌面卡牌游戏设计原则

一个完整的桌面卡牌游戏，不管是策略经营类还是其它益智类桌面卡牌游戏，设计要考虑的因素都不是单一的，除了要重点考虑卡牌游戏实施时的核心规则外，还要对可能包括的相关环节进行分析。一个成功的卡牌桌面游戏的开发体系是按照“金字塔规则”来执行[9]，即顶层确定游戏机制、中间层确定设计环节、底层确定设计环节的实现，如图 1。设计环节的具体实现包括角色、题材、方式、胜负关系、附加道具、载体形式等，其具体实现如表 2，其中角色设计与创作题材是最容易与传统文化结合起来的

Table 1. Design elements of four popular card board games

表 1. 四款流行桌面卡牌游戏的创作元素

游戏名称	游戏机制	文学元素	美术元素	历史/神话/民俗元素	文化传承
三国杀[5]	角色扮演	古典历史小说	中国传统山水画中的水墨风格与现代钢笔速写相融合，包含写意画和工笔画	采用家喻户晓的历史人物及其人物性格、英雄事迹	认识中国三国时期的历史，有助于了解中国传统水墨画
西游劫[5]	角色扮演	古典神话小说	现代绘画艺术和传统水墨渲染相结合	采用耳熟能详的神话人物，弘扬正义	从神话传说中领悟人生哲理，同样有助于了解中国传统水墨画
风声	角色扮演	现代谍战小说	现代工笔画	抗日战争时期地下特工的故事	认识新中国成立前受到外敌侵略的那段历史
斗福	策略经营	民间传说	现代写意人物	民俗文化中春节属相中的十二生肖	认识中国的传统节日及其背后的故事

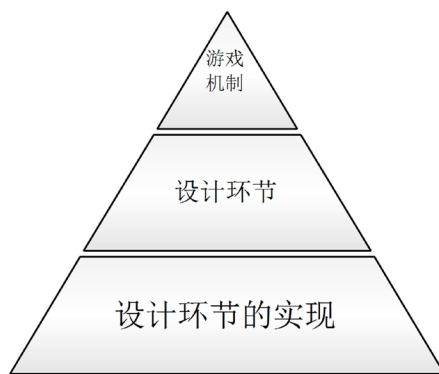


Figure 1. Design principle of card board games

图 1. 卡牌桌面游戏设计原则

Table 2. Implementation of card board games design

表 2. 卡牌桌面游戏设计环节的具体实现

设计环节	角色	题材	方式	胜负关系	附加道具	载体形式
设计环节实现	1.角色数量 2.角色关系 3.角色属性 4.角色寿命 5.角色变换	1.历史故事 2.神话传说 3.民俗场景	1.对战 2.合作 3.对战 + 合作 4.自娱自乐	1.大小对比 2.过关数量 3.技能等级	1.奖惩道具 2.过程道具 3.装饰道具	1.固定 2.组装

两个环节。由于创作题材确定好后，就可以设计角色形象，因此创作题材是整个桌面游戏设计环节中与传统文化联系最紧密的环节，需要在传统文化中发掘适合桌面游戏的创作灵感。

4.2. 民间艺术中适合卡牌桌面游戏设计元素的选取

除了表 1 中列出的几个比较流行卡牌桌面游戏外，传统文化中还有很多适合桌面游戏开发的历史题材、民俗场景、神话传说。通过深入研究，列举出一部分适合卡牌桌面游戏设计的题材，如表 3。

4.3. 传统文化在卡牌桌面游戏设计中的应用

传统文化形式各异、种类繁多，在卡牌桌游中的具体运用也各具特色。下面结合当下最流行的卡牌桌面游戏《三国杀》为例[5]，说明传统文化元素在卡牌桌面游戏的创作的应用。《三国杀》是当前市场上最为流行的卡牌桌游之一，它所蕴含的传统文化就是属于当前运用到桌面游戏设计中最常见的一种元素——历史题材。这里从题材选取、游戏机制、附加元素、输赢判断、优缺点方面简要分析《三国杀》中所蕴藏的传统文​​化，探究其成功的根本原因。

第一，题材运用的特点分析。历史题材是当前桌面游戏设计运用最多的传统文化元素之一，这一题材可以借用元素主要包括历史故事、历史人物、时代变迁、时代特点等。就《三国杀》而言，主要是借用的历史人物，针对每个人的个性，赋予与之相对应的技能。如关羽的技能是可以将手中所有的“红色牌”当“杀”使用，称为“武圣”，也就是说，其他人不能对对方造成攻击的牌对“关羽牌”而言可以当作武器使用，对应着三国中关羽身手矫健，武艺高强这一特点。这里每一个人物的技能、形象的设计除了游戏使用，更突出了历史人物美好的品质和特性。每一个人物都有一项特殊的技能，形象的设计也栩栩如生。在玩的过程中，不仅获得了玩的乐趣还恍如自己也就是其中一人，仿佛穿越到了三国时期，从中可以切身感受他们的人生观、世界观、价值观[10]。

第二，游戏机制。这是一款多人合作与竞争的桌面卡牌游戏：从人物关系上分为两组，一个中心人物主公，一组人想尽方法力保主公安全；另一组人暗地里谋杀主公。这里需要同伴之间的合作，也需要玩家敏锐的洞察力。

第三，附加元素。每个人物设计的同时都有一项与众不同的技能，例如赵云有龙胆，谁选择了这张卡牌，可将“杀”和“闪”替代使用出牌；项羽可以将任意一张红牌当“杀”打出；刘备，仁德之称，可以将任意数量的手牌以任意分配方式交给其他角色，若给出的牌张数不少于两张时，回复 1 点体力等等。这些都是根据人物的性格和特点所增加的附加功能，虽然和真实的人物的现实状况不一致，但在一定程度上这些鲜明的技能可以加强人们对这个角色的想象和定义，也更好的理解这个角色，这就体现了传统文化元素运用到卡牌桌面游戏中的学习价值。甚至通过游戏，对游戏里的人物和故事产生浓厚的兴趣，进而去学习三国历史，达到了寓教于乐的目的。

Table 3. Traditional culture applied into the design of card board games

表 3. 可用于桌面游戏创作的部分传统文化题材

创作题材	在桌面游戏中的潜在应用
历史	三国演义：互相博弈、对立合作
	战国七雄：角色扮演、策略计谋
	三十六计：角色扮演、计谋应用
	华容道：互相配合，智闯难关
	坚壁清野：城池占据
	朝秦暮楚：出奇制胜
	揭竿而起：角色扮演，闯难关、图大业
	背水一战：以多敌少
	南征北战：双人游戏，相互对抗
	烽火戏诸侯：问答竞猜、辨别真假
经营	围魏救赵：援助类型
	抗日战争：游击战、谍战等
	物品买卖(生活类)：传统美食、不同时代的交易方式和货币形式
衍生品	物品买卖(商业类)：当铺、客栈、裁缝铺(物品制造、销售、互换、订制)
	动漫(中国传统动画)：大闹天空、小蝌蚪找妈妈等
小说	电视剧：名著改编类(红楼梦等)、地方特色(走西口、闯关东等)
神话	电影故事：地雷战、地道战等
民俗	历史小说：四大名著、封神演义、杨家将等
励志故事	山海经、八仙过海，白蛇娘子，七仙女等
	与传统节令相关的传说
	破釜沉舟、孔融分梨、荆轲刺秦王等

第四，输赢判定。通过自己手中的牌或人物的技能将对方的手牌所代表的人物击败，直至对方人物寿命耗尽，则为赢。这是输赢竞技与合作相结合的游戏，输赢非一招定局，人物也非一招致命，就像人的命运一样，起伏不定，当遭遇进攻“生命”垂危之际，玩家要想反败为胜，必须想办法补救，在游戏中培养好的心态，面对低谷不气馁，知道一切皆有可能，对应着现实的生活也是一样的，要有永不放弃的生活态度；而另一方想要打败对方，就必须坚持到底，一鼓作气方能有赢的可能，这对应生活中积极向上的心态，也是传统文化中精神元素的体现。

第五，优点和缺点。优点是游戏过程讲述的就是中国传统历史故事，让我们这些在现代社会中生活的人进入角色后能感同身受的去体会不同时代人的特性、环境的氛围，同时也宣扬了我国四大名著的精髓，可玩性高。缺点是非完整故事，其中故事、人的特性用的太多过于复杂，不容易记住人物特性，即便是按照历史人物的个性来设计的人物技能，但太多就不易记住，游戏复杂程度对于不同人群没有区分、人物形象的设计可根据不同年龄层次设计，不适于儿童和老人玩，而实际上老人更对历史人物感兴趣。

第六，创新。把中国优秀传统文化与现代桌面游戏相结合，在玩的时候不仅觉得新鲜可玩，同时也散发了一些熟悉的历史文化的味道，意犹未尽。

5. 结论

传统文化是民族的精神所在，智慧和经验的结晶，它反映的是人们的生活状态和情感需求，是收集了中国历史发展中的各种元素而形成的，集聚了世世代代人的努力。同样卡牌桌面游戏也是因人们生活的需求而存在，是时代变化的产物，是在生活节奏飞快的今天给予人们心灵和身体放松的产品。本文通过对传统文化和卡牌桌面游戏设计的认识，对现今流行的卡牌桌面游戏中蕴含的传统文化元素进行系统的分析归纳，并挖掘和提炼出适合卡牌桌面游戏创作的传统文化元素，在一定程度上可以避免同类产品的重复设计。以卡牌桌面游戏创作展示传统文化的使用价值，一方面为卡牌桌面游戏创作提供积极有益的参考，有利于桌面游戏的发展；另一方面通过对传统文化可用元素的挖掘和提炼，将知识与娱乐相结合，达到寓教于乐的效果，提高人们主动学习传统文化的兴趣，有利于传统文化的继承和推广。

项目基金

本文受天津科技大学基金项目(批准号：20120228)、天津市文化艺术科学研究规划项目(批准号：D12022)、国家级大学生创新创业训练计划项目(批准号：201310057085)资助。

参考文献 (References)

- [1] 方百寿, 胡媛媛 (2013) 玩具与休闲中的性别角色差异. *洛阳师范学院学报*, **12**, 141-144.
- [2] 马文刚 (2011) 桌面游戏玩具的设计研究. 上海交通大学, 上海.
- [3] 何琛 (2012) 桌面游戏对现代人娱乐生活影响初探. *广东青年职业学院学报*, **3**, 94-96.
- [4] 蒋萍 (2009) 网游已落伍“桌游”正流行. *理财*, **10**, 90-91.
- [5] 张大牙 (2011) 一生必须要玩的 81 款桌游. 北京航空航天大学, 北京.
- [6] 赵东海, 梁伟 (2011) 中国传统文化精髓述略. *内蒙古大学学报(哲学社会科学版)*, **1**, 61-66.
- [7] 董小英 (2000) 游戏规则——维特根斯坦与语言游戏情结. *外国文学动态*, **4**, 44-48.
- [8] 李友友 (2005) 民间玩具. 中国轻工业出版社, 北京.
- [9] 杨淑娥, 韩志丽 (2009) 金字塔结构选择特征研究. *财贸研究*, **1**, 107-113.
- [10] 苏海伦 (2011) 从桌游《三国杀》看中国经典文学作品的开发利用. *西南交通大学学报(社会科学版)*, **5**, 44-47.