国产恐怖游戏特色研究 ——以《纸嫁衣》为例

宁雪

北京师范大学香港浸会大学联合国际学院, 广东 珠海 519000

摘要: 目的: 本研究旨在深度剖析国产恐怖游戏如何营造恐怖氛围及其特色, 并对比中外不同。方法: 采用案例分析法、参与式观察法, 以优秀国产恐怖游戏《纸嫁衣》为例进行研究。结论: 中外恐怖游戏的异处在于其题材源于中国传统文化民俗; 玩法上以躲代战、强解密弱战斗; 思想内涵兼具儒家伦理、传统现代的冲突及部分不可明言之思。同处在于视觉听觉体验。国产恐怖游戏面临文化呈现创新及审核严格等挑战。

关键词: 国产; 恐怖游戏; 纸嫁衣; 生化危机; 中国文化

A study on the Characteristics of Domestic Horror Games — Taking "Paper Bride" as an Example

Ning Xue

United International College, Zhuhai, Guangdong 519000

Abstract: Objective: This study aims to deeply analyze how domestic horror games create horror atmosphere and its characteristics, and compare the differences between China and foreign countries. Methods: Case analysis and participatory observation were used to study the excellent domestic horror game "Paper Bride". Conclusion: The difference between Chinese and foreign horror games lies in the fact that their themes originate from Chinese traditional culture and folklore. In terms of gameplay, avoid fighting, strong decryption and weak fighting; The ideological connotation includes Confucian ethics, the conflict between traditional and modern times and some unexplainable thoughts. Both in the visual and auditory experience. Domestic horror games face challenges such as innovative cultural presentation and strict review.

Ke words: domestic; horror games; "Paper Bride"; resident evil; Chinese culture

一、研究背景、目的及意义

在当今全世界游戏产业蓬勃发展且竞争激烈的浪潮中, 恐怖游戏作为一种独特且小众的游戏类型, 凭借其独有的特质, 在游戏市场中备受瞩目。因其能够唤起玩家强烈的情感共鸣与刺激体验, 收获了不少忠实粉丝。近年来, 国产恐怖游戏逐渐崭露头角, 以其浓郁的文化底蕴、创新的游戏玩法、多种叙事方式相结合的手法以及深刻的思想内涵, 展现出别具一格的魅力。其中, 《纸嫁衣》系列游戏无疑是国产恐怖游戏中的杰出代表, 它以其精湛的制作和深邃的内涵, 为深入探究国产恐怖游戏的特色提供了一个绝佳的范例。

本文旨在深入剖析以《纸嫁衣》为典型代表的国产恐怖游戏所展现出的独特特征与规律。通过对其题材设定与民俗元素应用、玩法机制、思想内涵以及视觉呈现与听觉体验层面的细致探究, 系统地梳理出国产恐怖游戏营造恐怖氛围的方式方法。

本文有两重意义。第一重为理论意义。目前外国学者对于游戏的研究较多且聚焦在西方游戏上, 国内对于游戏的研究相对匮乏且对国产游戏尤其是国产恐怖游戏的深入探究更少。本研究以《纸嫁衣》为切入点, 系统分析其特色及营造恐怖氛围的方式, 能够填补这一领域的研究空白, 为游戏学理论注入中国元素与本土

视角。第二重为实践意义, 通过分析《纸嫁衣》的成功之处, 可以为游戏开发者提供游戏设计的实践指导, 助力国产恐怖游戏产业发展。

二、文献综述与研究创新点

海内外针对游戏的研究较多。现代游戏研究的开山之作是荷兰社会学家约翰·赫伊津哈的《游戏的人》, 在理性人、工具人和经济人的概念之上, 提出了游戏的人, 在学术界将“游戏”对于人类的重要性摆在了与理性、劳动和经济同样的高度^[1]。近些年较为著名的是 Marie-Laure Ryan 在《故事的变身》中对厘清叙事与媒介的界定, 从跨学科与跨媒介的角度解释“叙事越界”的现象, 展示了故事在新旧媒介中呈现出的不同形态^[2]。在国内, 随着游戏产业的蓬勃兴起, 相关研究也日益增多。或研究同质化竞争下国产乙女手游的发展策略, 从游戏玩法、游戏收费和游戏设定三个方面出发, 提出国产乙女手游可在付费模式、题材玩法和用户调研三个方面进行优化的建议, 以使国产乙女手游更加贴合用户心理和行为, 打破经典模式的限制, 从多方位、多角度促进游戏多样化发展。^[3]或以《原神》为例, 研究国产游戏的中国传统文化传播模式, 以期和游戏行业和文化产业的创新发展以及为

政府管理和引导游戏产业提供可行性建议和参考，推动中华优秀传统文化走出去^[4]。

然而，相较于其他游戏类型，恐怖游戏的研究在国内外都相对匮乏。在“中国知网”上以恐怖游戏为关键词进行搜索，仅65条相关文献。卢璐璐在《国产单机悬疑解谜游戏的叙事研究》中“以得到游戏业界和市场认可的优秀叙事作品为案例，探寻国产单机悬疑解谜游戏的一般性叙事规律”^[5]。周璇在《中国恐怖游戏〈港诡实录〉的虚拟空间生产研究》中“从列斐伏尔的空间生产理论出发，选取中国恐怖游戏《港诡实录》为案例，采用文本分析及深度访谈法，结合马克思政治经济学批判思想，分析探讨恐怖游戏虚拟空间生产的全过程及其背后蕴含的政治经济逻辑与资本权力结构”^[6]。王瑞祯在《中国本土化题材单机游戏〈烟火〉的审美体验研究》中“以中国本土化题材的单机解谜游戏《烟火》为案例，对具体类型的电子游戏审美体验进行研究”^[7]。

但目前尚未有人对国产恐怖游戏究竟为何能营造出恐怖氛围以及其特征进行详尽深入的分析。本文将采用案例分析法、参与式观察法，对优质的国产恐怖游戏《纸嫁衣》进行分析，力求得出具有针对性与建设性的结论。

三、题材设定与民俗元素应用

在全球恐怖游戏的版图中，海外与国产呈现出截然不同的题材特色。海外恐怖游戏，典型如《生化危机》，常常将视角聚焦于末世设定。在丧尸横行、秩序崩塌的末日世界里，残垣断壁、血腥厮杀以及未知病毒的肆虐成为了恐怖氛围的主要营造元素。而国产恐怖游戏则独辟蹊径，深度挖掘本土文化宝藏，以中国传统的神话传说、民间故事、宗教信仰、民俗风情等作为故事背景和题材基石，并巧妙地融入相关民俗元素，实现了极具特色的本土化呈现。

《纸嫁衣》紧紧围绕冥婚这一古老且充满神秘禁忌色彩的传统习俗展开故事架构，这本身就可以引发玩家的内心深处强烈的恐惧与无尽的好奇。在游戏中，玩家扮演的角色往往陷入与冥婚相关的诡异情境之中，如新娘被强行献祭给未知的新郎，整个过程伴随着阴森的仪式、诡异的嫁衣以及神秘的咒语。这种违背现代伦理道德观念的设定，让玩家在情感上产生强烈的不适感和惊悚感，从而成功的营造恐怖氛围。

不仅如此，《纸嫁衣》的游戏世界中还充斥着大量如纸人、棺材、符咒、花圈等中式传统民俗元素。这些元素在中国文化中，本身就承载着深厚的神秘与诡异色彩。比如邪性十足的纸人，其颜色空洞、面容惨人，且在民间传说中，扎纸人是为了祭祀先人，甚至有纸人可以让逝者灵魂返回阳间的说法，这种超自然的关联极大地增加了恐怖感。

通过对传统民俗文化的深入挖掘与精心雕琢，《纸嫁衣》成功地构建起一个神秘与惊悚的游戏世界，玩家置身其中，持续体验到来自本土文化的惊悚魅力。

四、玩法机制

中外恐怖游戏在玩法机制上呈现出鲜明的差异与各自的特色。国外恐怖游戏，尤其是以《生化危机》系列为代表的作品，往往侧重于战斗对抗元素。玩家在游戏中可以获取各种强大的武器，通过激烈的战斗与对手进行正面交锋，战斗系统在游戏中占据着重要地位。这种玩法机制强调的是玩家在危险环境中的主动出击与对抗能力，给予玩家一种较为直接和强烈的力量感与掌控感。然而，国产恐怖游戏则走出了一条截然不同的道路，以躲代战和强解密弱战斗成为其核心玩法机制。

以《纸嫁衣》系列为例，玩家置身于充满超自然灵异现象的中式恐怖场景里，如古老的庭院、废弃的庙宇、偏远的山村等。面对鬼魂邪灵等无法用常规武力对抗，只能依靠躲避来求生。当玩家在狭窄昏暗的走廊中听到诡异的声响逐渐逼近，他们唯一的选择就是迅速寻找可以藏身的地方，然后躲进去。这种只能躲不能战斗的机制极大地强化了玩家游戏中的无助感与脆弱性，从而营造出一种持续的紧张与惊悚氛围。

《纸嫁衣》游戏里布满了大量精心设计且与中国传统文化深度融合的谜题。这些谜题涵盖了从古老的五行八卦、奇门遁甲到民间传说、宗教仪式等丰富多样的文化元素。玩家需要依据传统建筑中蕴含的风水布局知识来破解机关，或解读神秘符文中隐藏的信息以找到关键道具，又或按照特定的祭祀流程顺序来完成场景的还原从而推动故事发展。相比之下，战斗元素在游戏中所占比重极小，即使偶尔与鬼魂邪灵等相遇，也并非依靠武力战斗来解决问题，而是通过完成特定的解谜任务或者遵循某种神秘的仪式规则来化解危机。这种强解密的设计使得玩家得以运用智慧与观察力，逐渐揭开游戏复杂而神秘的故事脉络，不仅提升了游戏的文化内涵与深度，也为玩家带来了一种独特的探索乐趣与成就感。

五、思想内涵

中外游戏中基本都包含因果报应与善恶有报的观念。那些因恶行引发灾难的角色受到惩罚，而秉持正义与善良的主角们虽历经磨难，却在与邪恶斗争中实现自我救赎，这传递出一种正向的道德警示与价值观引导。

但中式恐怖游戏扎根于本土传统文化，儒家的家族伦理观念在其中占据重要地位。以《纸嫁衣》为例，在家族秩序与角色关系层面，长辈权威尽显，如游戏里村中长者主导祭祀等事务，年轻一代只能遵循，这为故事冲突奠基；长幼尊卑明确，主角解谜常需依家族规矩行事，不然会遭致不利，增添游戏曲折。在情感与道德约束方面，亲情复杂，聂莫黎与聂莫琪姐妹因家族迷信不公产生嫉妒怨恨，体现亲情受家族伦理影响的双面性。

传统习俗与现代观念的冲突也是一大亮点。游戏借冥婚等封建迷信习俗展现其危害，焚铃村村民因盲目信奉导致诸多悲剧。而主角们在解谜过程中运用现代思维和知识对抗封建迷信，这促使玩家在游戏过程中也能反思如何正确对待传统文化，在传承精

华时摒弃糟粕。

在当下的文化语境中，国产恐怖游戏也在某些程度上，成为一种极为特殊的表达出口。在现实环境里，诸多思想内涵因各种限制而难以直接言说，而国产恐怖游戏则以隐喻、象征等巧妙手法，将那些被压抑、被禁忌的话题，社会的隐疾、历史的伤痛等，融入到游戏的情节、场景、角色之中，为这些不能被直白表述的思想内涵开辟了一条迂回却有效的宣泄通道，让玩家在游戏过程中得以去感知、去思考。

六、视觉呈现与听觉体验

在游戏的视觉与听觉构建领域，画面风格与音效音乐的巧妙运用是营造恐怖氛围的两大关键利器，但中外恐怖游戏在这方面并没有非常大的区别。在视觉上，无论是国内还是国外的恐怖游戏，都倾向于运用阴暗色调、诡异光影以及惊悚的角色和场景设计来构建恐怖场景。在听觉上，阴森的背景音乐、突如其来的尖锐音效等，也是中外恐怖游戏共同的营造恐怖氛围的手段。这种相似性反映了人类对于恐怖感知的共性基础，即通过特定的视听刺激引发内心深处的恐惧与不安情绪，从而达到营造恐怖氛围、

增强游戏体验的目的。

七、结语

通过对《纸嫁衣》这一典型国产恐怖游戏，在题材设定、玩法机制、叙事方式以及思想内涵等多方面的深入剖析，我们清晰地洞察到国产恐怖游戏所独具的特色与魅力。但我们也能发现，中外在恐怖游戏的视听效果呈现上是相似的，因为对于黑暗、危险以及未知事物形成的这种本能的恐惧反应，是人类的共性。

尽管国产恐怖游戏小有成果，但其在发展过程中仍面临诸多挑战。在文化呈现上，如何在传承传统文化的同时避免过度依赖民俗元素的堆砌，实现更深入、更创新的文化表达，是亟待解决的问题。且在市场环境上，国内审核机制严苛，惊悚及敏感文化元素易触红线，开发者须精准拿捏尺度，在合规中留存恐怖魅力。

展望未来，国产恐怖游戏应继续坚守本土文化特色，积极吸收国外优秀游戏的经验与技术，不断创新与突破。通过深入挖掘更多元化的传统文化资源，打造出更具思想深度、文化内涵与娱乐价值的恐怖游戏作品。

参考文献

- [1] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人：关于文化的游戏成分的研究 [M]. 中国美术学院出版社，1996.
- [2] 瑞安·M.L.). 故事的变身 [M]. 译林出版社，2014.
- [3] 戴晓彤. 同质化竞争下国产乙女手游发展策略研究 [J]. 新闻研究导刊，2023, 14(19): 250-252.
- [4] 张京兰, 姚佳. 国产游戏的中国传统文化的传播模式研究——以《原神》为例 [J]. 传播与版权，2023, (14): 82-86. DOI: 10.16852/j.cnki.45-1390/g2.2023.14.030.
- [5] 卢璐璐. 国产单机悬疑解谜游戏的叙事研究 [D]. 上海大学，2023. DOI: 10.27300/d.cnki.gshau.2023.001370.
- [6] 周璇. 中国恐怖游戏《港诡实录》的虚拟空间生产研究 [D]. 兰州大学，2022. DOI: 10.27204/d.cnki.glzu.2022.001911.
- [7] 王瑞伟. 中国本土化题材单机游戏《烟火》的审美体验研究 [D]. 贵州师范大学，2023. DOI: 10.27048/d.cnki.ggzsu.2023.000273.
- [8] 谭雅·克什温思卡, 韩真真. 游戏于恐惧：生存恐怖游戏的表征、规范和情动 [J]. 文化艺术研究，2022, 15(04): 108-110+116.
- [9] 蔡元博. 鬼文化恐怖游戏道具的和谐化设计方案 [D]. 深圳大学，2022. DOI: 10.27321/d.cnki.gszdu.2022.000175.
- [10] 高悦. 国产恐怖游戏中的中国题材恐怖叙事研究 [D]. 宁夏大学，2022. DOI: 10.27257/d.cnki.gnxhc.2022.001392.