

北方满族萨满文化对游戏设计的启示

卢思含

(鲁迅美术学院, 辽宁省大连市, 116000; 404102541@qq.com)

摘要: 本文聚焦萨满文化对游戏设计的启示, 以《尼山萨满》为研究对象, 从设计心理学视角剖析其吸引力成因, 并深入阐释萨满文化的独特魅力。首先, 阐释萨满文化作为人类早期精神文明载体的重要性, 及其在游戏领域中增强文化深度与沉浸感的价值; 其次, 从设计心理学层面分析萨满文化的吸引力根源, 指出其通过神秘感满足探索欲、借仪式感构建沉浸体验、以深层主题引发情感共鸣的心理机制; 最后, 以《尼山萨满》为例, 具体探讨萨满文化在游戏设计中的应用路径, 包括仪式化玩法还原、文化符号的视听呈现及叙事与文化主题的深度融合。研究旨在为游戏设计中文化元素的创新应用提供思路, 揭示传统文化与现代游戏产业结合的可能性与价值。

关键词: 萨满; 设计心理; 游戏设计; 恐惧心理

引言

在数字文化蓬勃发展的当下, 游戏作为文化传播的重要载体, 如何实现与传统文化的深度融合, 成为值得探索的课题。萨满文化作为人类早期精神文明的瑰宝, 其蕴含的奇幻色彩、仪式传统与生命思考, 为游戏设计提供了独特的创作维度。

《尼山萨满》以满族萨满文化为内核, 通过创新设计将文化符号与游戏体验结合, 既展现了萨满文化的魅力, 也为同类作品提供了参考。本文以此为样本, 从设计心理学视角解析萨满文化的吸引力成因, 探讨其在游戏设计中的应用路径, 旨在为传统文化与游戏产业的融合提供思路。

1. 萨满文化

1.1. 萨满文化的定义

一般而言, 萨满文化是指萨满教文化的总称。它起源于原始社会晚期, 具有显著的部族特征和明显的人类社群信仰性质。被视为人类与神灵之间的中介者或代表的就是萨满, 这个词也常常以其发音“珊蛮”、“噶玛”等方式来表达。萨满一词是为了研究方便由后来学者定义的, 源于西伯利亚满洲通古斯族语Saman, 有着知者、知晓上天之人的意思, 后来演化为萨满教巫师既跳神之人的专称。萨满教主要分布于北亚, 而我国是世界最大的萨满文化地, 女真萨满教、蒙古萨满教、青海土族萨满教等, 其中满族入关后将女真祖辈的萨满教与满族传统结合起来, 加强了对东北地区的统治。

萨满教认为万物有灵, 自然祸福皆由精灵、灵魂和鬼神主宰。尽管其在不同地区存在着一定的差异, 但普遍将火、水、树木、山河、风雨、雷电及部分动物等人格化、灵性化, 将其视作神明。其中, 祖先亡灵形成的鬼神观念, 以及对疾病与死亡的恐惧, 是其核心所在[1]。

如图1, 萨满教巫师的服饰多颜色艳丽, 花纹复杂。除了布以外, 各种飞禽走兽的皮毛羽翼甚至骨骼也被使用。面具描绘出各种怪异形象, 将自然、疾病、死亡等具象化。

萨满教被认为能赋予人一种特殊的“力量”。对此, 新萨满Mika Amaru曾表示, 人们往往难以掌控自己的生活, 正因为如此, 大家会成为所有兜售“力量”这一概念的事物的热切客户。而Joanthan Horwitz则专门对这种“力量”进行了澄清, 强调萨满所拥有的“力量”并非指权力(Might), 而是更偏向于能量(Energy)。此外, Howard Charing也对这一“力量”有着自己的解读, 将其称作生命力(Life-force)[2]。在时代性的意义下, 许多新萨满也有各自的解释和理解。但不论那种说法, 都是在给予人希望和勇气以及告诫, 在曾经, 它帮助了人类文明的发展也在过快离开安全范围的时候保护了人类[3]。例如满族萨满中, 伤害或吃狗肉是禁止的, “义犬救罕王”的传说一遍又一遍地教导人们怀有感恩之心并且善待动物。

萨满文化不单单是古老的，他是随着时代和人文科学一起进步的。



图1 萨满，神的代理人

图片来源：丹麦摄影师 Ken Hermann 拍摄于中国内蒙古的蒙古族萨满教『萨满法师』装束

1.2. 萨满文化带给人的力量--恫吓现象到自身勇气

萨满教的神明同时结合了人类和动物的元素，营造出令人恐惧的效果。这些形象绘制于约公元前14000年，在地下举行的萨满教仪式中发挥过重要作用。这种在黑暗中摸索着进行的仪式，试图炮制出当时的人从未见过的生物。长着动物头颅的古埃及神明之所以是这副模样，显然也是为了恫吓信徒，强调神存在于和人不同的疆域；在《埃涅阿斯纪》中，罗马诗人维吉尔用轻蔑的口吻提到了埃及人“各式各样面目狰狞的神灵，还有发出犬吠之声的阿努比斯”[4]。

萨满教的形成与原始社会的权利有关，在政治上有主要氏族部落的团结，对于同一图腾崇拜下的氏族，它增强拉近了以血缘或地缘关系为纽带的人们之间的认同感。这些恫吓一部分来自经验，一部分来自未知，还有一部分是统治者为了保证权利而给予的。

而随着时代的发展以及人文科学的崛起，未知的部分变的已知。人们也重新赋予神明新的力量，重新解释人与自然的关系，从顺从到平等，再到反抗。北方满族萨满传说中，《天池》、《太阳和月亮的传说》、《月亮阿沙》、《北极星》等，解释日月星辰的来源和风雨雷电等自然现象，《嘎思奋玛发》中，贪婪、害人的萨满被猎人处死，人心大快，《尼山萨满》中人反抗了天神。

2. 萨满文化对人的吸引

2.1. 视觉刺激

如图2，萨满教的服饰多为颜色艳丽并且有大量的纹样装饰，使用的面具通常以凶恶的尖牙利齿怒目圆睁的形象居多。这样的形象在看到的瞬间便会给人极大的视觉刺激。在形成视知觉之前的瞬间，高饱和的色彩就已经能吸引眼球了。在视知觉形成时，大脑识别出图形信息立即调动知觉、记忆和思维，将凶恶的未知形象与危险联系。

萨满教形成时期染料是极难获得的，因此强烈色彩代表了上天的力量和高贵。对于平时少见的艳丽颜色的出现，人们会被马上吸引。色彩心理学将这种现象称为色彩心理效应。原始时期强烈色彩的动植物一般意味着有毒与危险，对色彩的注意保护了人类，这种注意倾向便被保留在基因之中。



图2 萨满面具

图片来源：呼和浩特博物馆，内蒙古呼和浩特，010051

2.2. 对未知事物的恐惧与心理学悖论

人类对未知有一种本能的恐惧，这种恐惧是一种保护机制。人类头脑是一种生存机制，以恐惧为中心发挥作用，几乎每个头脑活动都可以解释为对生存的恐惧，它是所有情绪之母。对未知的恐惧保证了人类的生存，未来会怎么样、死后会去哪里、我来自哪里等等这些哲学问题都是一种对未知的恐惧。因生存而产生恐惧，也因为恐惧才可以生存。

萨满教是原始宗教，并非宗教那样硬性规定什么，但它已然有了抚慰恐惧的作用，如满族萨满教告诉人们死后归往何处，告诉人们尊敬自然，告诉人们基本的道德伦理等。东北有着五大仙之说，它源于满族及满族萨满文化，而在今东北一些山村处还有着胡仙或黄仙之祠堂。《清稗类钞》中说，“胡、黄、白、柳、灰”为京津间称，谓之五大家。治病法，或开药丸，或饮以圣水，病愈则谓己之有功；病不愈，则谓命当如此，人不得而咎之。对未知事物的恐惧，必然使人们产生敬畏大自然的意识，因此将动物神圣化，信仰某种程度上抚慰了恐惧，维系了生存，甚至起到了统治作用。

然而人总是有一种奇怪的心理，明明害怕却被其吸引。这种自我矛盾的心理帮助了人类文明对未知的探索 and 发现。害怕未知，所以要去知晓，只要知晓了就不会害怕了，于是人们能够在安全范围的边界上探索，将科学发展。

2.3. 传统文化的吸引力

中国青年报社社会调查中心与问卷网（wenjuan.com）于2020年共同开展的调查，涵盖2006名受访者。结果显示，高达97.0%的受访者青睐富有创意的传统文化展示形式，89.6%对为增强传播效果而对传统文化内容进行的适当调整表示接受，超过半数喜爱传统元素与现代元素的融合[5]。萨满文化是文明最开始的部分，它的神秘和力量，以及它对中华民族的道德观念的形成有着不可磨灭的重要作用。传统文化的吸引力来自文化自信，以极强的渗透力、吸引力、影响力和感染力，影响着有形的存在和有形的现实。传承中华民族五千年的文明史的，养育一代代中华儿女的，都是千年来沉积下来的文化。

3. 《尼山萨满》的成功原因

2018年7月，章诣与5位同事合作推出第一部作品《尼山萨满》。这是款“音乐游戏”，游戏以剪纸风格呈现，玩家扮演萨满按照节拍敲击神鼓，到阴间救出一位员外的孩儿，见图3。游戏共五关，正常情况下半小时内可以通关。作为初出茅庐的学生，他们对游戏是否能得到众多奖项并没有抱很高期望。上线后，游戏不仅在AppStore得到了编辑推荐，在TapTap上获得了9.6的高分，而且也得到了很多玩家和媒体的自发性讨论，甚至一些满族文化的圈子也可以看到他们的讨论。



图3 《尼山萨满》游戏截图

图片来源：《尼山萨满》游戏截图

3.1. 恐惧的吸引与内心的力量结合

对于第一次接触萨满文化的人看到萨满文化中各种凶神恶煞的面具会下意识地感到恐惧。而《尼山萨满》将满族萨满文化以满族剪纸风格表现，将凶恶的恐惧弱化了一部分，增加了温馨亲切的感受，保证了大众的接纳性。这些艳丽的原始的热烈的色彩带着沉重有节奏的鼓点，以游戏的方式奔涌过来，人们会被它的神秘深深吸引。

对于之前市面上的音乐游戏来说，UI设计通常以活力可爱、古朴典雅、科技动感这三种风格为主。《尼山萨满》却在众多靓丽唯美的音乐游戏中选择了传统满族剪纸与皮影戏结合的风格。再加上萨满的神秘与恐惧，自然给已经审美疲劳的游戏玩家耳目一新的吸引力。

萨满文化给了人们恐惧以及如何对抗这份恐惧，生存和冒险之间保持了一种相对的平衡。《尼山萨满》开场的满语配音，神灭低沉给人一种神圣的恐惧力量，这段满族人亲自来说的古老话语像是古老萨满神明对人的庇佑与压制。而当进入游戏开始探索时，故事中那位善良勇敢的萨满，面对各种阴间恶鬼和各种凶神恶煞只身一人去救赎灵魂，带来的是希望和并肩作战的勇气。随着剧情的深入，当主角到达阴间鬼城时，面对的竟然是自己的师傅。神的铁律和师傅的劝告没有阻止她，被无奈的师傅打晕后，她的诚意感动了鹿灵，在鹿灵的帮助下，她击败了抓走孩子灵魂的福神，开启了人类自己的传奇。

游戏以恐惧吸引，经过中期坚持的力量，到结尾人类勇气的歌颂，这个过程和萨满文化的发展很像。

3.2. 民族原始文化与现代游戏创新的结合

关于《尼山萨满》，满族民间流传的版本多到数不清，但主线万变不离其宗，寥寥不过数十字，谷长春主编的《尼山萨满传》直将其接写在了封面上：

罗洛屯中员外之子狩猎丧命，尼山萨满以至神力寻找其魂魄于阴府，历尽艰辛终将之魂魄取回，使复活。说部是满族先辈及满族民间流传的说唱体文学作品，其满语称“乌勒本（ulabun）”，其含意有“传承”之意，亦有“传记”之意。在满族说部故事里，《尼山萨满》常常占有重要的份量。在爱辉和大五家子的村民中，不仅老人和成年人才可讲述和演唱《尼山萨满》，有时就连儿童也能演出其中的几个段落。书的收集者之一富育光如是说。。

《尼山萨满》在坚持满族特色的同时游戏也做出了创新。虽说剧情类的音乐游戏并非全新的领域，然而它讲述方式上的变革却值得关注。近年来，台湾的雷亚公司成功进行了许多此类尝试，例如《Cytus》或《Deemo》，这些作品都是在让用户专注于弹奏后才开始讲述故事，引导他们一曲接一曲地完成歌曲组合。从根本上看，它们仍然是以播放完音乐后再讲述故事为基础，因此音乐与故事之间存在明显的分割感。而《尼山萨满》则是直接在弹奏过程中就完成了对故事的阐述，将音乐和游戏的打击结合起来了。虽然这个过程难免会造成玩家的分心，但这种创新重新燃起了游戏玩家对循规蹈矩的国产游戏的信心。在游戏中，鹿在风雪弥漫处经行，鹰在天空外长唳。“去战斗，”祖先说，“以我们的意志”。远古的无名山峦中，生命尚未出生，而死亡的概念已经死亡。这来自于《尼山萨满》中相似的描述“虎神和熊神替她开路，飞虎和鹰神驮她在天上迅游，海鸟神和水獭神引她进水府搜寻，蛇神和蟒神领她下岩洞查看，找了三千三百个穴洞，问过三千三百位尊神，都不知费扬古的踪迹。”将民族传统文。化用新的方法演绎，最后又回到了传统。制作团队人员表示“老年人的逐渐逝去，让三家子村中能够使用满语交流的人越来越少，以满语为代表的很多少数民族传统文化似乎都将面临无法避免的凋零命运。[6]”游戏只是一位“药引”，游戏的最后也写到了满族萨满文化即将消失。真正拯救民族文化的是人们的关注与传承。大众在面对传统文化时，是愿意接受的，由

内而发的民族自豪感本身就是一种吸引。而游戏厂商看到了《尼山萨满》的成功后，也应该反思，将游戏的美术风格多样化，而不再一味地选择大众审美的“美少女”形象。

4. 总结

萨满本是一种原始宗教，现在演变成为一种文化，它脱离了原本的宗教意义成为如今的传统文化的一部分。游戏是一种交互式的现代娱乐方式。《尼山萨满》将萨满文化加以利用，在继承传统的同时革新，而它的成功也让我们反思，传统和现代的关系，审美与时代的关系。

参考文献

- [1] 赵鑫. 蒙古族萨满教面具研究 [D]. 延边大学, 2017.
- [2] 萨满教 [EB/OL]. (2019-02) [2023-03]. <https://www.qulishi.com/article/201902/319944.html>.
- [3] 杜园春, 矫芳. [97.0%受访者喜欢创意性的传统文化展示方式] [N]. 中国青年报, 2020-02-06.
- [4] [英]克里斯托弗·戴尔. 世界妖怪经典:神魔鬼怪 [M]. 王晨,译. 吉林:吉林美术出版社, 2018.
- [5] 刘柳. 满—通古斯语族神话的哲学思想研究 [D]. 黑龙江大学, 2017.
- [6] 张雅雯. 少数民族文化传播的新媒体场景建构分析 [D]. 中南民族大学, 2019.