中国人民大学
RENMIN UNIVERSITY OF CHINA

基于清代样式雷图档的娱教游戏创意开发

让国家宝藏活起来

小组成员：
王可欣
王妍
叶予馨
陈慧铆
郭鹤祺

指导老师：
加小双
牛力

2020/07

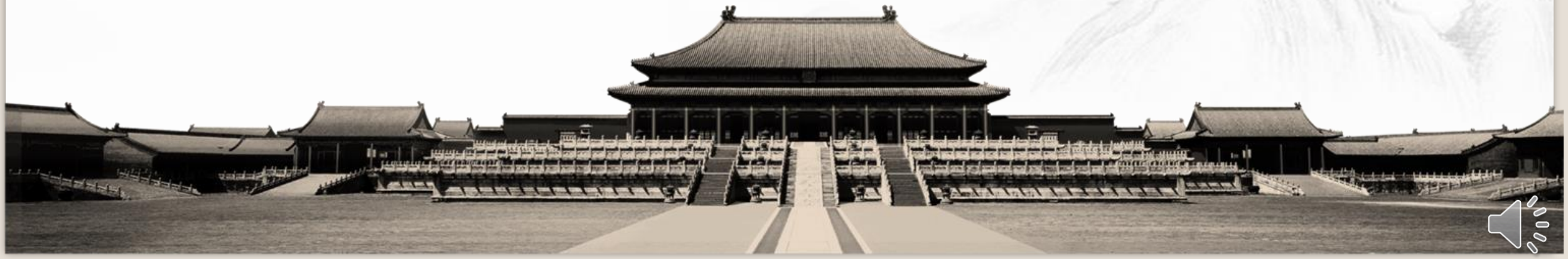
中国人民大学
RENMIN UNIVERSITY OF CHINA

目录

壹 项目背景

贰 实施成果

叁 创新展望



第壹章

项目背景

解决什么问题?
为什么是样式雷图档?
用什么方式解决?

CCTV 3
综 艺
梦之蓝
国家荣誉

想要解决档案领域的什么问题？

项目背景

1 古建筑档案开发利用传播的现状与困境

- 大量古建筑档案蕴含着悠久的**历史文化信息、鲜明的地域特色性和文化独立创造性**，还具备传统的木雕、砖雕等传统技艺的传承意义。

- 由于种种原因，我国很多珍贵的古建筑档案**面临保护不当、重视程度不足、开发利用传播困难等问题**。尤其是**图档类档案开发利用和教育普及显得更加困难。**

- 档案作为文化资源应当**为文化消费服务**，如何通过新颖的形式、文化产品来解决**开发利用古建筑档案文化价值、实现教育普及**，是亟待探索研究的课题。

项目背景

2 样式雷图档的价值地位与代表意义

- 清代样式雷图档是中国古代建筑史上最翔实、最直观的珍贵档案，具有**典型的代表意义**。它被誉为“国家宝藏”，是样式雷家族上下八代人留下的图档。图档类型遍及**建筑烫样、图样、工程做法和相关文献**等。

- 样式雷建筑图档具有较高的**史料价值、学术价值和现实意义**。 它在**设计思想、理论方法、美学意义**等多方面具有实际参考价值，为创新档案利用传播方式提供了突破口。

- 第二季**《国家宝藏》节目**中的亮相引发关注。在其小有普及的基础上，更有受众、有空间进行**因势利导、突出档案价值属性**。

项目背景

3 基于娱教理念、小程序为载体的档案利用传播方式

- “娱教”的概念在数字娱乐产业愈发成熟。
- 目前对建筑类图档的数字开发较少，娱教游戏相比其他形式如网站等更易吸引用户。
- 更强的操作互动性和沉浸体验方便用户更好掌握知识，也更依赖于功能完善灵活的游戏形式；激发关注、保护、研究、学习样式雷图档等良性行为。
- 通过游戏微信小程序有广阔的市场，以此为载体成本更低、门槛更低。娱教游戏的形式落到微信小程序载体能更有效扩大受众、方便普及，从而更好地实现样式雷图档相关知识的教育传播。

第贰章

实施成果

成果目标

目的：实现对样式雷图档的学习、利用、传播

- 档案色彩 + 娱乐趣味
- 图档学习 + 图样定制

寓教于乐

“教”

以人物角色、剧情引导
进行样式雷图档知识学习

知识检测

碎片收集

“乐”

以样式雷图档碎片元素
DIY定制个性样式雷纪念图案

按照档案管理所体现的信息进行样式雷图档知识挖掘与组织

样式雷图档知识学习

1.样式雷图档的来源信息

研究样式雷图档的来源，即形成单位-样式房，并研究其重要起草者、即样式雷家族信息。

2.样式雷图档的著录信息

研究样式雷图档的著录信息，即建筑图档对应的图档种类、形成时间、载体形态、馆藏情况等内容。

3.样式雷图档的内容内涵信息

研究样式雷图档不同的建筑设计场景和类别相应的不同历史背景和文化含义，图档上不同的建筑设计元素亦有不同的内涵寓意和艺术色彩，用档案讲“故事”。

层层深入、逐步引导

样式雷图档知识学习

以文字冒险游戏的形式，通过角色引导、文字指令对话推进剧情。在不同地点转换，呈现对应建筑的样式雷图档知识介绍。

层层深入、逐步引导

图档知识检测

- 题目设置与知识介绍部分的样式雷图档情况对应，同样按档案组织三个层次进行提问，以突出关键档案信息为导向，进行回顾测验。
- 根据答对题目的数量展示当前场景关卡“收集样式雷碎片”的个数，是对学习和检测结果的反馈、也是对下一场景漫游、DIY 定制的铺垫。

1、1901年开始修缮城楼、箭楼，_____年竣工。

A、1905
B、1906
C、1907
D、1908

2、当时由样式雷第几代传人主持了正阳门城楼的模修复、重建工程?

A、第五代
B、第六代
C、第七代
D、第八代

3、从著录信息层面来看，正阳门样式雷图档的最主要馆藏地为?

A、中国国家图书馆、首都博物馆
B、中国第一历史档案馆、清华大学
C、故宫博物院、首都博物馆
D、故宫博物院、中国国家图书馆

4、正阳门所采用的彩画样式为

A、旋子彩画
B、和玺彩画
C、苏式彩画
D、三宝珠西番草彩画

DIY图样定制

DIY定制个性样式雷纪念图样——图档元素提取重构的一种创新档案开发方式

- 提取加工样式雷图档中有美感的、可复制性的纹样元素，定义为游戏中的“样式雷碎片”。

- DIY定制模块增加图案模板辅助设计，尽可能遵循建筑类档案原来的规律
- 碎片元素的模板原则上按照图档中元素本身的排列或发散模式进行设计

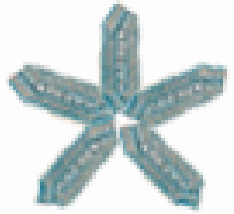
线性发散

四周发散

循环发散

对称排列

边框排列



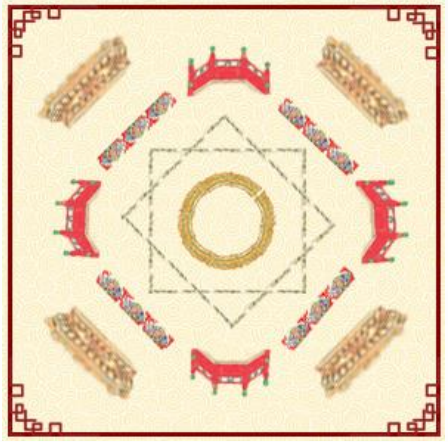
旋转排列

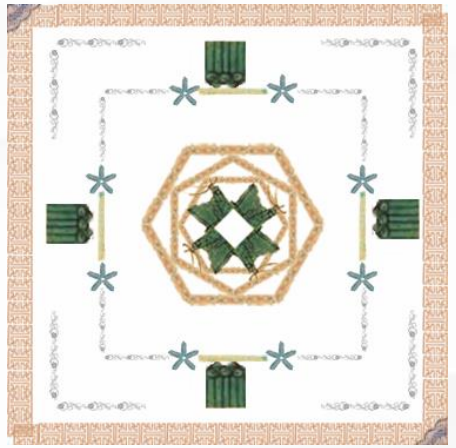
DIY图样定制

- 元素备选栏左右滑动，提供碎片拖拽到下方进行操作设计
- 单个元素的旋转、缩放、复制、移除
- “更换背景”功能，给个性图样更换不同风格的边框/背景
- “添加模板”提供对应元素的图案模板，辅助设计
- DIY界面将设计的个性样式雷图样图片保存到本地
- 对已有碎片不满意，“重新采集”回到初始界面，重玩游戏

DIY图案设计——档案资源二次开发利用

应用场景





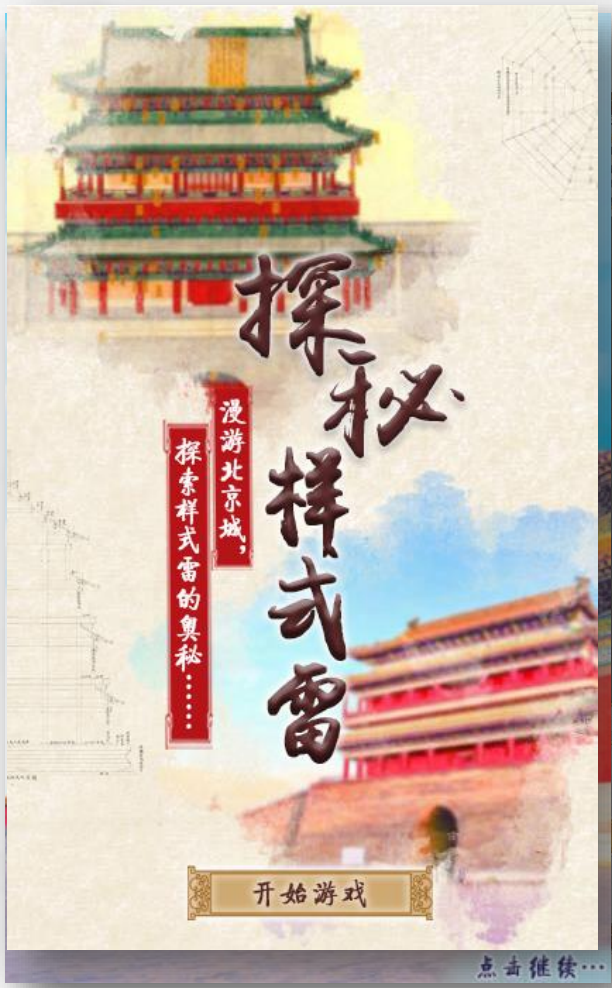
带有个性定制标识的样式雷图样纪念、可用于社交分享、媒体传播。

DIY 图案印制于丝巾、水杯、布包等实现文创产品制作，将个人设计变为实物作品。促进档案价值在当代的延续传承、传播发展。

成果特征

- 2大人物角色引导
- 3大层级的图档知识渗透
- 4大场景的漫游探秘
- 4大关卡的问答检测
- 20种样式雷图档碎片
- 20种图样设计模板

- 皇家宫廷风背景音乐
- 宫廷建筑古风设计界面

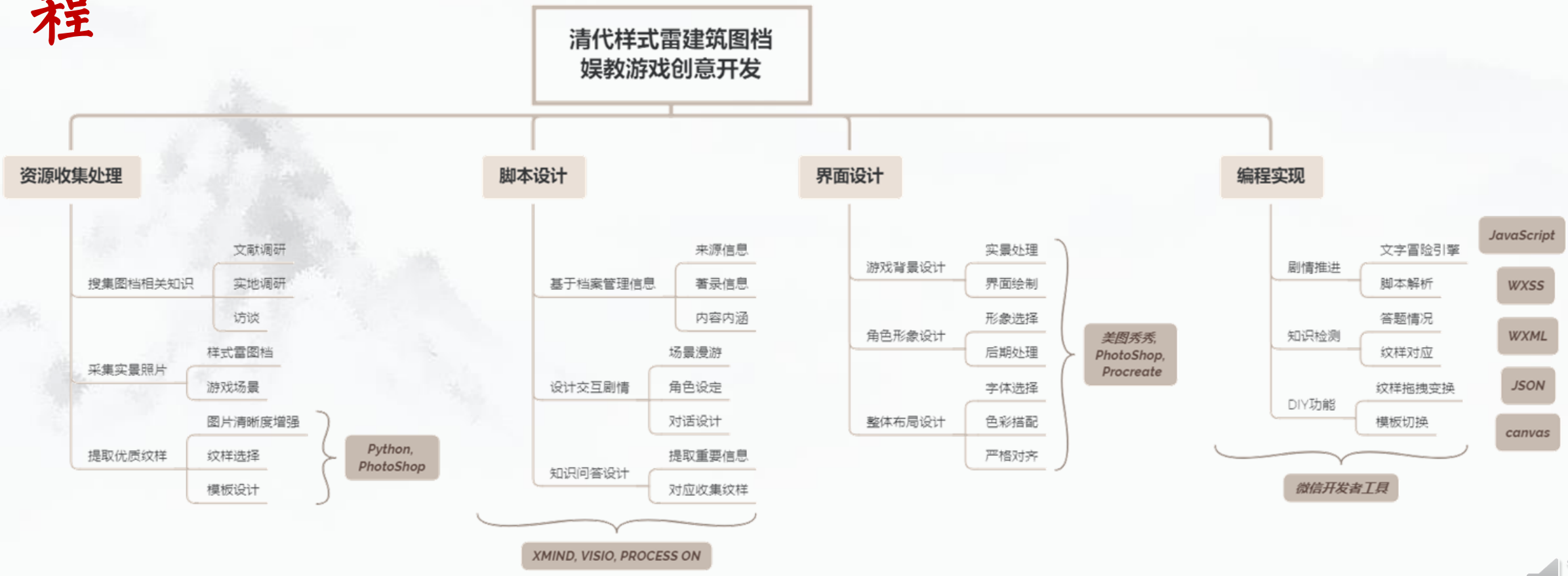


强化漫游紫禁城、转换场景、探秘样式雷、搜集碎片的剧情感

分阶段的知识介绍和回顾检测搭配DIY游戏激励-更好地实现开发教育传播

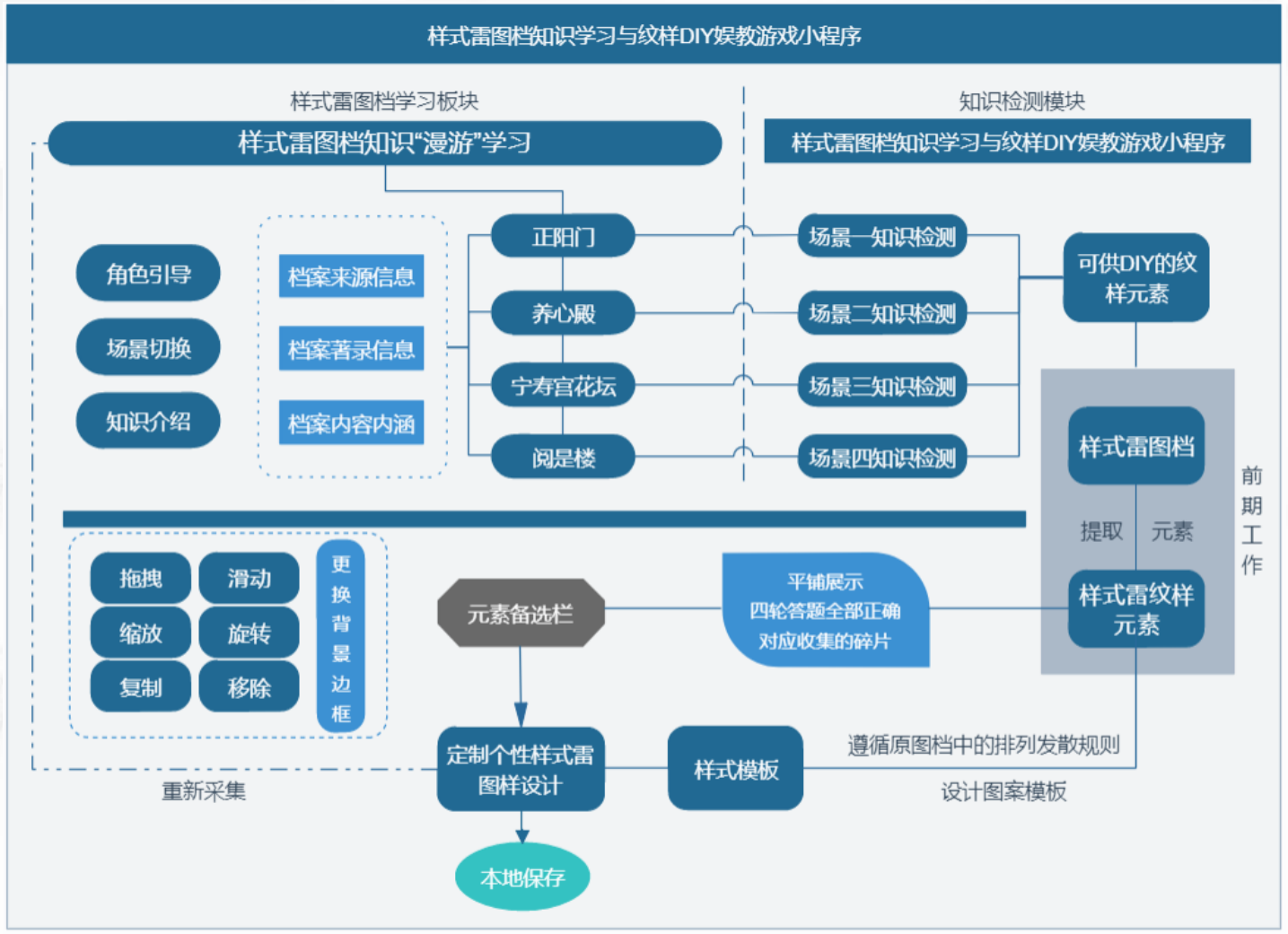
实施过程

2019/12 – 2020/1 → 2012/2 – 2020/4 → 2020/2 – 2020/5 → 2020/3 – 2020/6



项目成果

基于样式雷图档知识学习和纹样 DIY 的娱教游戏



以图样私人定制、产品文创落地为吸引动机，在游戏过程中实现**样式雷图档知识的层层渗透和二次开发利用**，加深用户对于**档案知识**学习的印象，最终实现在良好的**游戏体验中对样式雷图档内容学习、传承**，达到良好**开发利用、教育传播**的目的。

普通公众——推动教育传播

档案学界——促进开发利用

创建角色

创建角色，从正阳门开始，由南向北漫游紫禁城，探索样式雷的奥秘，收集样式雷图档碎片图案。

漫游正阳门

观察正阳门城楼与箭楼，了解清代官式建筑彩画知识。

漫游养心殿

经过太和殿，到达养心殿，从尊义门开启参观，游览东暖阁与随安室，学习烫样知识。

漫游宁寿宫

前往宁寿宫花园，观赏颐和轩内花坛并了解相关纹样知识。

漫游阅是楼

漫游至畅音阁和阅是楼，欣赏彩棚烫样。

DIY图案设计

回顾漫游，用漫游中收集到的样式雷图档碎片图案设计并生成个性化样式雷图案。

第叁章

创新展望

创新特色：设计、理念、技术、应用创新

前景展望

1. 设计创新：游戏设计充分应用档案管理基本理念

创新亮点

- **按照档案管理所体现的信息进行样式雷图档知识挖掘与组织**

  来源信息——形成者、作者即样式房和样式雷家族情况；

  著录信息——样式雷图档的馆藏情况、形成时间等；

  档案具体内容内涵——即样式雷图案的故事与内涵。

- **以关键档案信息为导向设置知识问答题目**

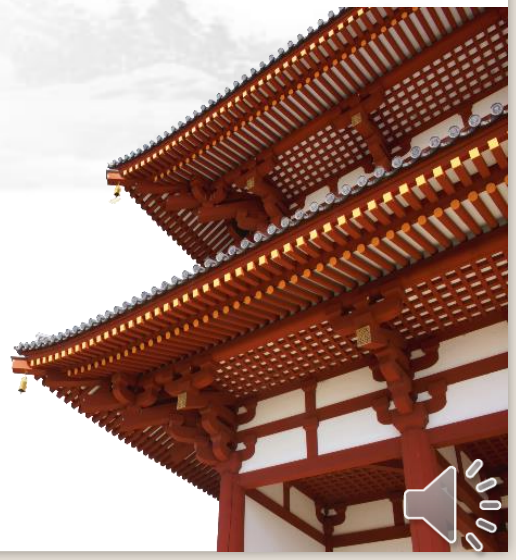
  信息指向性强；

  题目遵循档案管理的三个层级——来源信息→著录信息→档案内涵。

- **遵循样式雷规律进行 DIY 定制与模板设计**

  图案模板遵循样式雷图档中纹样本身的排列或者发散模式的规律进行设计；

  DIY设计图案的环节成为对古建筑图档的二次开发利用。



创新亮点

□2. 理念创新：应用娱教理念开发档案的文化教育价值

- 以角色扮演和文字冒险游戏为总体设计，在文化学习、知识检测及 DIY 定制设计等模块中均充分体现样式雷图档的相关历史、著录信息和背后的档案内涵与价值，寓教于乐。

□3. 技术创新：利用游戏小程序创新档案开发利用方式

- 以微信小程序为载体，是利用信息技术与数字化手段对档案开发利用方式的创新。
- 为用户提供融合档案文化探索与纹样组合图案设计的档案学习微信小程序产品，能够有效扩大受众，调动用户体验兴趣，提升档案开发利用与文化教育传播的效果。

4. 应用创新：社交与文创双重导向促进档案价值传承

创新亮点

- 样式雷图档娱教游戏微信小程序可以在社交媒体进行分享与传播；
- DIY 定制设计的个性样式雷图案保存至本地，可以通过社交分享进行扩散。

- DIY 图案能够进一步印制于丝巾、水杯、布包等实现文创产品制作，将个人设计变为实物作品。促进档案价值在当代的延续传承、传播与发展。

前景展望

项目具有参考借鉴价值和较强的可复制性、且发展空间较大。未来将会有更多更好的娱教游戏在此基础上填充生长空间，寓教于乐、促进各类珍贵档案知识教育普及。

为开发娱教游戏提供应用示例

以角色扮演文字游戏介绍知识、再将答题检测和DIY图案设计有机结合的娱教游戏模式，为其他娱教游戏提供应用示例；甚至可以实现在教育行业、文娱文创产品行业的跨界效应。

为传承世界记忆提供思路参考

建立高质高效的双向交互模式，为其他世界记忆遗产的传承与发扬提供了一种新型思路与方法参考，让记忆活化，在当代得到更大程度的继承与发扬。

中国人民大学
RENMIN UNIVERSITY OF CHINA

感谢聆听

THANKS FOR YOUR ATTENTION

2020/07

小组成员：

王可欣

王妍

叶予馨

陈慧铷

郭鹤祺