

# 元宇宙游戏三重世界的文化符号圈构建

## ——基于对《原神》游戏的案例分析

◆李艳 吴文璟 汤屈

**摘要:** 元宇宙游戏的三重世界(主观虚拟世界、客观知识世界、物理现实世界)借助文化符号圈进行链接。在元宇宙游戏世界中对于文化符号圈的构建是强化玩家沉浸式体验和文化身份认同的方式之一,也是融合多元文化重要载体。在《原神》游戏的主观虚拟世界中,通过一个个独立的文化符号系统的构建形成完整的符号圈,这个符号圈影响了主观虚拟世界的构成,并通过影响主观虚拟世界,间接影响人们的物理现实世界与客观知识世界。

**关键词:** 三世界理论 元宇宙游戏 文化符号圈 原神

DOI:10.16531/j.cnki.1000-8977.2023.03.006

在元宇宙这个虚拟世界中,人们能够自由地、沉浸式地将自己的思维投入到其中,用户可以在这个虚拟世界中拥有一个或多个身份<sup>①</sup>。那么这个虚拟世界是如何完成构建的?是通过何种方式进行构建的?我们可以把目光看向米哈游旗下的《原神》游戏,通过三世界理论分析该游戏,探索元宇宙游戏领域的文化属性是如何构建的。三世界理论是英国科学哲学家卡尔·波普尔提出的,他认为宇宙中存在着三个世界,即物理世界、主观知识世界、客观知识世界<sup>②</sup>。在元宇宙世界构建中这三个世界被映射为“物理现实世界”(建筑、土地、河流等)、“主观虚拟世界”(数字环境或虚拟场景)与“客观知识世界”(各种形态的学科知识资源)<sup>③</sup>。符号圈是洛特曼文化符号学的重要概念,符号圈的逻辑线索是“符号形成文本,文本形成文化,文化形成符号圈”。文化符号圈的每一个符号系统都是独立的,但同时它们都处于整体化了的符号圈里。这些符号系统不仅在共时截面上与其他符号系统相互关联、相互作用,而且在纵向上与处于各种历史纵深的符号系统发生着联系<sup>④</sup>。在《原神》游戏的

主观虚拟世界中,通过一个个独立的文化符号系统的构建形成完整的符号圈,这个符号圈影响了主观虚拟世界的构成,并通过影响主观虚拟世界,间接影响人们的物理现实世界与客观知识世界。

### 一、元宇宙游戏的媒介性

(一) 媒介技术的发展为元宇宙游戏构建提供基础  
元宇宙游戏世界是在媒介不断发展的过程中构建而成的,麦克卢汉在其经典著作中提出的“媒介即信息”<sup>⑤</sup>,就说明了人们链接媒介的过程,就是一个不断了解世界信息的过程。当媒介传播的信息更加复杂,信息内容已经足以构建一个新的世界的时候,元宇宙也就诞生了。简言之,元宇宙是信息传播时代的终极产物,也是必然会实现和构建的世界。“通过目前对元宇宙的描绘和想象,可以推断出元宇宙是完全通过发达的媒介技术展现出的虚拟世界。”<sup>⑥</sup>当虚拟世界的构建越来越复杂,内容属性越来越多样,世界观和价值体系更加趋于完整,元宇宙电子游戏的世界观也就逐步成型。

早期电子游戏可以追溯到1958年设计的小演

示游戏《双人网球》。由于媒介终端等技术上存在的制约,初代的电子游戏在形式、符号、元素内容等方面相对较为单一<sup>⑦</sup>,也就无法形成完整的世界观和文化属性的构建。随着媒介终端计算机的普及和个人化趋势发展以及计算机硬件技术、软件开发能力的不断提升,电子游戏可以打破过去对内容开发的限制,使得电子游戏复杂化,那么游戏的世界构建也就成为可能。恽如伟等从游戏内容架构的方式认为游戏可以被分为角色扮演类、即时战略类、动作类、冒险类、第一人称射击类、模拟类、运动竞技类和桌面休闲娱乐类<sup>⑧</sup>。这一分类的产生使得游戏世界能够基于用户的娱乐属性特征的不同,构建不同的元宇宙虚拟世界。

(二)交互属性的发展为元宇宙游戏构建提供社交

交互属性是游戏用户体验过程中所呈现的属性特征之一。用户在体验电子游戏的过程中从过去的与机器互动向用户与用户、用户与世界的交互转变,使得互联网宇宙与现实生活之间的关系趋于紧密。田丰等认为,随着游戏端的广泛普及,巨量玩家突破设备的限制,形成了完全不同于现实生活的虚拟共同体,虚拟共同体中存在着一定的规模效应和聚集效应<sup>⑨</sup>。这种规模效应和聚集效应除了媒介终端的普及外,还基于游戏互动社交特征的增强而形成了游戏玩家群落。这种交互性的电子游戏几乎可以帮助元宇宙世界覆盖现实世界的部分功能,大大增加虚拟世界的真实性和沉浸式体验,通过游戏的社交功能实现用户在游戏中的交友属性,与社会生活方式逐步靠拢。同时,用户从旁观者、观察者的身份,逐步向参与者、体验者的身份转变,通过对某个游戏角色的扮演,感受电子游戏的世界体系。喻国明等认为,交互技术的发展,为用户提供更全面立体的交互方式、更沉浸的交互体验,为元宇宙的世界提供从物理世界到生(心)理世界,从现实空间到虚拟空间的全面无缝连接<sup>⑩</sup>。这个过程对元宇宙的构建具有重大的意义,为虚拟世界向发达的元宇宙发展提供了有力保证。同时,也能够促使人与人之间的互动性增加,脱离了过去的单机游戏的模式,满足了用户与游戏设定的程序互动外的新互

动方式。

(三)开放世界的模式为元宇宙游戏构建提供自由

开放世界是相对而言的,这里指的开放性是相对于过去游戏中对角色或玩家的限制与元宇宙世界中游戏的限制而言的。对于元宇宙来说,开放性是必然的结果。元宇宙是基于对宇宙概念的虚拟化延伸。《尸子》中提出“四方上下曰宇,往古来今曰宙”,就大致将宇宙解释为时间与空间的集合。元宇宙电子游戏在开放性的道路上做了大量的尝试,通过去中心化的治理将所有生态用户作为命运共同体连接在一起<sup>⑪</sup>。开放性在游戏构建中对玩家的探索限制不再拘泥于过去某种固定的线路,无论以何种方式,只要达到某一程序的标准,就可以进入元宇宙世界的下一个程序。沙盒游戏、用户生产内容游戏是在开放性上赋予了更为深刻的理解,玩家创造可能会成为未来电子游戏的主流。

## 二、符号圈:链接元宇宙游戏的“三重世界”

《原神》是一款角色扮演类游戏与元宇宙概念相结合的冒险游戏。游戏整体世界构建发生在一个名为“提瓦特”的大陆,玩家可以在游戏世界里通过主线任务了解故事主线剧情、通过世界任务探索主线之外的世界故事、通过传说任务和邀约事件强化角色认知等。除此之外,还有隐藏任务、解密等内容在地图中等待玩家发现和探索。可以说《原神》游戏在设计时通过三个世界互相构建、互相影响的方式,已经构建了一套完整的世界观和价值理念。

一个完整的系统的符号圈是将不同属性特征的文化符号组合起来共同构建的圈层。元宇宙游戏就是通过对符号圈的构建不断映射链接三重世界。通过对不同符号系统的构建不断实现新的认知过程,使得通过影响单一的主观虚拟世界,从而间接影响客观知识世界与物理现实世界。上述《原神》三个世界虽然互相独立,但整体上是通过对文化符号圈的构建来实现三重世界的衔接。《原神》的主观虚拟世界是通过对符号的组合形成特定的文本特征,而后形成具有区域性民族特征的文化本质,最终形成独立的特定的符号圈。这里需要注

意的是在符号圈理论中,文本是符号与文化联系的主要方式,是一种“整体符号”,而不仅仅指文字文本<sup>⑧</sup>。符号圈的形成并不是单一的、不变的,而是基于对元宇宙游戏世界的开放与发展而发生变化的,最终在元宇宙游戏中实现的是一个具有不同国家特色的文化符号系统所组合而成的符号圈大熔炉。这是在媒介技术的不断发展、游戏交互的不断增强、开放世界的自由化程度不断提高的背景下所诞生的。此外,文化符号系统是以人类为主体概括的,也使得文化具有区域的民族性特征,通过对主观虚拟世界的设定来完成文化上的思想交流与碰撞也是元宇宙游戏的特征之一。《原神》游戏主要是将不同的文化交流融合于同一款游戏世界中,通过玩家在完成游戏人物时的剧情体验与内容设定来实现文化的贯通与耦合形成符号圈,并集中体现在神话文化符号系统、饮食文化符号系统与话语文化符号系统中。

#### (一) 神话文化符号系统: 民族文化的交流碰撞

“神话是各民族都拥有的一种民间叙事,在社会生活尤其是人们的精神生活方面发挥着举足轻重的作用。”<sup>⑨</sup>神话文化符号通过主观虚拟世界的呈现,能极大程度地了解一个国家和民族背后的历史、人文、社会属性等。无论是在物理现实世界也好还是在主观虚拟世界也罢,当出现众多宗教神话等文化属性时,剧烈的思想碰撞也就随之产生。在《原神》世界中,对神话文化的构建是对物理现实世界的变体,以某些特殊的带有文化意涵的符号特征构建主观虚拟世界。在国家蒙德(以中世纪欧洲为原型)中,通过哥特式建筑风格的教堂以及骑士团的符号形成符号,在心理上为玩家构建了欧洲基督教的神话文化印象与预期。此外,通过教堂内部环境呈现的艺术美感与建筑风格、职业为修女的非玩家角色、玩家可扮演的角色罗莎莉亚、芭芭拉等元素符号,共同形成了一套文本整体符号,使得欧洲的神话文化符号系统在元宇宙游戏世界中得以呈现。璃月作为以古代中国为原型的国家主要蕴含了道家文化的影子,以符篆为门的仙人洞府、以仙鹤、鹿为原型的流云借风真君、削月筑阳真君的

设计、云朵构成的石阶等符号元素符号构成的文本呈现出中国古代神话中仙人是脱离尘世的形象,同时对于仙鹤、鹿等符号元素古代中国认为是吉祥、好运的象征,这是《原神》对中国神话文化的重要体现。以古代日本为主体的稻妻则是以鸣神大社、浅濑神社为主要代表,鸣神大社中有着众多以巫女为职业的非玩家角色、玩家扮演的角色八重神子其职业为鸣神大社的宫司、在浅濑神社将黑猫设计为代宫司等。在日本古代文化中,黑猫是福猫的象征,被认为具有驱邪避灾的功能。此外,玩家每天能够通过鸣神大社中的御神签箱求签并向巫女解签等也展示了日本文化。

《原神》通过对不同国家神话文化符号大量使用,实现了神话文化在元宇宙游戏世界中的交流碰撞,从而形成一个游戏世界的神话文化符号系统。神话文化是民族的精神生活的体现,基于对物理现实生活的符号在主观虚拟世界的重构,为元宇宙游戏世界增添了新的元素。游戏文化构建过程中,将神话文化融入其中能实现多元的文化交流,并通过剧情人物的展开和发展,为不同神话文化背景的玩家提供一套完整的神话文化符号系统。

#### (二) 饮食文化符号系统: 物质生活的集中体现

饮食文化在不同的地区和国家所呈现的意涵和价值会有所不同,除了满足人们的口腹之欲以外,更多的饮食会与文化情感相勾连。在《原神》中,饮食文化基于对物理现实世界的变体形成主观虚拟世界后,还需要依靠与元宇宙游戏系统进行强有力交互以实现客观知识世界的要素积累。饮食文化符号在《原神》中由饮食符号所提供的实用功能和文化功能两方面所组成的,饮食作为一种游戏道具具有其重要的功能以提升扮演角色的属性特征,同时饮食也以民族物质生活的方式呈现出不同的文化色彩。本文主要探讨的是饮食符号背后呈现的文化功能以及饮食符号如何实现符号系统的构建。

在《原神》游戏中较为直观的是通过在不同地区所获得的菜谱,来判断该菜谱属于的地域以及其背后代表的文化属性符号。以蒙德(中世纪欧洲地区)文化所形成的美食有庄园烤松饼、蜜酱胡萝卜

卜煎肉、满足沙拉、渔人吐司等,庄园、松饼、胡萝卜、沙拉、吐司等菜谱符号构成的菜谱文本反映了所处地区的欧洲饮食文化特征是直接、朴素简朴、制作简单的。从生理的角度上讲,追求美味应该成为饮食活动的一种本能;然而在基督教的教义中人具有“原罪”的指导下,加之基督教用撒旦的七个恶魔形象来代表七宗罪,其中就包括了饕餮,因此限制美味又成为欧洲饮食文化的一种必要<sup>④</sup>。以璃月(古代中国)文化所形成的美食像珍珠翡翠白玉汤、水晶虾、水煮黑背鲈鱼、杏仁豆腐、仙跳墙等,可以发现中国饮食制作种类多样、制作方式复杂等特征,其背后反映的饮食文化不仅说明古代中国地大物博、饮食区域性强等特征,也在一定程度上反映了中国含蓄的文化表现方式。《原神》中稻妻(古代日本)文化的美食有绯樱天妇罗、味噌汤、鸟蛋寿司、鳗肉茶泡饭、兽骨拉面等,其中天妇罗、味噌、寿司、鳗肉、拉面等符号构成的文本所反映出的是日本的饮食文化与地域特征是息息相关的,同时也能看出日本饮食文化具有多元性的特征,既具有日本本身鲜明的特性,同时也具有与东亚文化密切的关联性。

《原神》中这些具有地域特色的美食所形成的饮食文化符号系统能极大程度与现实生活中的国家特色相呼应,使得主观虚拟世界与物理世界的统一,通过潜移默化的方式形成客观知识世界,为元宇宙的世界构建提供较为完整文化符号体系。玩家通过在元宇宙游戏世界中体验与物理现实世界中类似的物质生活,能促进对元宇宙游戏世界的归属感与依恋感,增强主观虚拟世界的真实性,同时玩家在主观虚拟世界中构建与物理现实生活相关的美食配料,也能从制作美食的角度体验特色文化,填充客观知识世界。

### (三) 话语文化符号系统: 言语产品的交流互鉴

“话语是特定社会语境中人与人之间从事沟通的具体言语行为,即一定的说话人与受话人之间在特定社会语境中通过文本而展开的沟通活动。”<sup>⑤</sup> 游戏《原神》针对不同国家玩家而设定的语言系统,但在此探讨的话语文化是一种基于语言的游戏

区域设置、游戏角色与非玩家角色间对话的言语产品。游戏在话语体系的构建中尊重了不同民族的表达风格与话语特色。无论是在地域、角色、场景等内容的名称中,还是角色语音包中的内容表达都具有民族话语特色,以某些特殊的符号形成完整的话语文本实现言语产品层面的交流。

在《原神》游戏地图场域的名称中可以发现具有名称特色的话语符号文本,达达乌帕谷、奔狼岭、南天门、望舒客栈、无明砮、藤兜砮等地域名称所形成的符号文本具有较强的地域特色的话语文化。倘若在研究时使用同一种语言系统可能无法轻易地寻找到其背后所代表的话语文化符号存在的差异。通过对游戏语言系统的切换可以发现话语文本表达中的差异。如奔狼岭的英文翻译是“wolvendom”,单词实际产生语言含义的只有“wolgen”是古英语的一种写法,现代英语中为“wolfish”意为残忍的、狼似的,这种方式为不同话语文化体系国家的玩家建立不同的话语包,形成话语特色体系。《原神》对于古代中国名称的话语体系的建立参考了神话故事以及民俗的特征,通过英文话语文本对其观察也能较为明显地发现通过拼音加英文具体作用的方式呈现。对于古代日本名称刻画则通过日本话语中对于该词的使用方式来呈现,话语文本中的“砮”与“寨”同音同义,但对日本话语体系中对“砮”的使用频率远高于“寨”,这在一定程度上也反映了不同话语体系的语言习惯。同时一些角色语音包中也时常会反映一定的话语文化,“欲买桂花同载酒”这句诗就是出自宋朝刘过的《唐多令·芦叶满汀洲》;在语言表达中也颇富特色,“不以规矩,不能成方圆。不管是常人还是仙人……”,其中“无规矩不成方圆”是出自《孟子·离娄上》,是我国日常生活中常用的话语文本之一,“常人”“仙人”等符号文本也具有较强的古代中国特色。蒙德的角色则更多会用的话语包中包含“骑士”“炼金术”等符号文本;稻妻的角色则更多出现“祭奠”“将军”“官司”等符号文本。

不同的话语符号文本通过话语文化集中体现,使得主观虚拟世界的真实性又更近一步,同时将某

些民族语言习惯印刻于玩家中,在文化传播与客观现实世界的形成过程中具有重要的作用。虽然不同民族的话语符号文本有所不同,但能从话语的细枝末节中能促使人们感知不同文化的魅力,使得言语产品之间实现交流互鉴。

### 三、结语

通过对游戏《原神》的分析不难发现,游戏的整体构架是基于媒介技术的发展以及对游戏的理念逐步发生改变而形成的。在元宇宙游戏世界中对于文化符号圈的构建是帮助玩家实现沉浸式体验的方式之一,也是通过文化符号圈融合多元文化的方式之一。在元宇宙世界中文化将会越来越多地以符号化的趋势呈现,这与主观虚拟世界呈现的内容背景有关,文化符号会随着时间的推移而产生不同层面的意涵,因此对主观虚拟世界的内容背景的设定需要划定相应的边界。由于文化在不同时代所呈现的特征会有所不同,通过某些特定的符号特征形成的符号圈,有逐步转变为文化命运共同体的可能性。

本文系2021年湖南省普通高等学校教学改革研究项目“新文科背景下朗诵与新媒体融合实践教学改革研究”(项目编号:HNJG-2021-1369)的阶段性成果;2022年国家级大学生创新创业训练计划项目“融媒体环境下湖湘文化创造性转化与创新性发展思路探析”(项目编号:202210542008)的阶段性成果

#### 注释:

①胡泳、刘纯懿:《元宇宙作为媒介:传播的“复得”与“复失”》,《新闻界》,2022年第1期,第88页。

②[英]卡尔·波普尔著,舒炜光、卓如飞、周柏乔、曾聪明等译:《客观知识:一个进化论的研究》,上海译文出版社,2015年版,第1-14页。

③姚占雷、许鑫:《元宇宙中情境知识的构建与应用初探》,《图书馆论坛》,2022年第1期,第48页。

④康澄:《文化符号学的空间阐释——尤里·洛特曼的符号圈理论研究》,《外国文学评论》,2006年第2

期,第101页。

⑤[加]麦克卢汉著,何道宽译:《理解媒介:论人的延伸》,商务印书馆,2000年版,第57页。

⑥方凌智、沈煌南:《技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究》,《产业经济评论》,2022年1期,第8页。

⑦庞建军、杨春燕:《从符号学角度谈电子游戏之发展》,《大众科技》,2011年第10期,第87页。

⑧恽如伟、陈文娟:《数字游戏概论》,高等教育出版社,2012年版,第41页,第67页。

⑨田丰、何祎金:《基于MOBA游戏团队行为的社会学分析》,《中国青年研究》,2020年第8期,第72页。

⑩喻国明、耿晓梦:《元宇宙:媒介化社会的未来生态图景》,《新疆师范大学学报(哲学社会科学版)》,2022年第3期,第115页。

⑪焦娟:《以头号玩家为例:从游戏向Metaverse探索的三类路径》,安信证券研究中心,2021年,第10页。

⑫胡易容、赵毅衡:《符号学-传媒学词典》,南京大学出版社,2012年版,第69页。

⑬马平平:《神话的文明基因及其文化学意义》,《学术界》,2020年第4期,第103页。

⑭陈炎、李梅:《中西饮食文化的古代、现代、后现代特征》,《中国文化研究》,2009年第3期,第159页。

⑮董庆炳主编:《文学理论教程(第四版)》,高等教育出版社,2008年版,第65页。

(作者单位:湖南师范大学新闻与传播学院/责编:刘原)