通往数字人文的游戏之路：游戏叙事中的传统文化符号再现及其程序修辞机制*

刘　涛　张媛媛

摘　要　在数字媒介环境下，中华优秀传统文化传承与创新的关键是重返并重构文化的发生语境，从而在情景维度上创设一种全新的文化体验。作为全球娱乐工业中最具影响力的媒介形式，商业游戏已然成为一个巨大的数字情景和媒介载体，其在企业社会责任与叙事形式创新的双重驱动下，具有助力传统文化传播的可行性与现实性。游戏与文化的“相遇”，是一场正在发生的化学反应，亦是有待持续探索的叙事命题。在主流商业游戏的叙事系统中，传统文化作为一种积极的叙事要素，深度参与游戏中的故事世界建构，即通过场景设置、人物设置和情节设置，建构出具有文化教育偏向的叙事空间，以模拟特定历史时空中的物态文化场景、数字人物形象及其行动规则。传统文化在游戏中的“境况”之所以超越了纯粹的符号征用维度，而上升到符号叙事维度，主要原因在于程序修辞的作用过程与机制，因此需要转向游戏规则设计的程序维度，探讨“表征何以如此”的底层游戏逻辑。概括而言，传统文化再现的程序修辞机制可以从四个内在关联的修辞认识维度切入，分别是学习机制维度的知识环境创设，社交机制维度的趣缘共同体形成，游戏机制维度的文化规则生成，以及沉浸机制维度的仿真情景建构。

关键词　商业游戏；中华优秀传统文化；游戏叙事；程序修辞；数字共同体

中图分类号　D206.2　　文献标识码　A　　文章编号　1001－8263(2023)11－0123－14

DOI：10.15937/j.cnki.issn 1001－8263.2023.11.013

作者简介　刘涛，暨南大学新闻与传播学院教授、博导　广州 510632；张媛媛，暨南大学新闻与传播学院博士生　广州 510632

中华优秀传统文化（下文简称“传统文化”）的复兴是一项重要的国家战略。习近平总书记指出“党的十八大以来，我们把文化建设提升到一个新的历史高度，把文化自信和道路自信、理论自信、制度自信并列为中国特色社会主义‘四个自信’。”①2023 年 10 月 7 日至 8 日召开的全国宣传思想文化工作会议，首次提出习近平文化思想。习近平总书记对宣传思想文化工作作出重要指示，强调“着力赓续中华文脉、推动中华优秀传统文化创造性转化和创新性发展”。②中国传统文化在体系结构层面内容广泛、体类众多，具体包含四个层次的文化形态：一是物态文化层，即由人类加工自然所创制的各种器物；二是制度文化层，即社会实践中的各种社会规范以及社会组织；三是行为文化层，即人类在社会实践和人际交往中约定俗称的习惯性定势；四是心态文化层，即人类意识活动蕴化出的价值观念、审美情趣和思维方式。③除了物态文化能够得到较为完善的保存和传衍，其他传统文化形态，尤其是非物质文化形态因其活态性、生态性、传承性和变异性，大多面临较大

* 本文是国家社科基金项目“传播研究的修辞学范式及其创新研究”（22VRC068）、广东省哲学社会科学规划项目“粤港澳大湾区手机游戏的数字叙事及其程序修辞策略研究”（GD23YXW04）的阶段性成果。

的保护困境，④其背后的文化价值和文化意义往往难以传递和扩散。

那么，如何传承保护以非物质文化遗产为代表的优秀传统文化？这需要回到文化本身的存在“境况”中加以理解。由于传统文化形成的初始“场景”已不复存在，让非遗“活”起来的有效思路便是模拟、重构、复活或再造文本本身的存在情景，从而解决文化活态化的发生学问题。埃里克·查普恩(Erik Champion)指出，文化遗产保护的主要目标是传达文化的独特意义，这就需要理解原始物态文化是如何被当时的民众所体验、所感知的。然而，提供如此体验绝非易事。⑤在数字媒介环境下，文化传承的关键是重返文化的发生语境，复活文化的故事系统，创新文化的表达形态，从而在情景维度上创设一种全新的文化体验，如此才能赋予文化以“数字生命”，使其成为“活化”的存在物。

必须承认，基于数字媒介的文化再现与生成方式，本质上对应的是广义上的数字叙事(digital narrative)命题。在媒介叙事体系中，情景被推向了一个极为重要的叙事位置：不仅仅作为叙事的背景出场，还发挥着积极的元语言功能，即通过赋予文本一定的“游戏规则”而锚定或限定意义的阐释方向。⑥相对于传统媒介叙事而言，数字叙事不仅拓展了文本的呈现形态，更为重要的是通过重构文本的故事情景和存在情景，再造了文本与主体的“相遇”方式，从而将用户的感知模式从“观看”结构延展为“体验”结构。⑦作为当前数字媒介领域的“宠儿”，游戏以其无可替代的情景创设、具身互动、沉浸体验再造等优势，成为文化“双创”的重要载体。基于此，本文立足数字人文(digital humanities)的基本理念和思路，聚焦于全球娱乐产业中最具影响力的媒介形式——商业游戏，旨在从数字叙事学视角出发，探讨传统文化如何借力商业游戏之“东风”以实现创造性转换与创新性发展，即传统文化符号参与游戏“情节”建构的叙事方式及其程序修辞(procedural rhetoric)机制。

一、问题提出：传统文化如何借力商业游戏传播？

2020 年 7 月，椰岛游戏推出的古风模拟经营类游戏《江南百景图》面世之后迅速成为市场爆款，40 天内在 TapTap 上的下载量突破 500 万次，成为一场瞩目的商业性“文化事件”。在游戏中，玩家扮演明代历史文化背景下的“城市设计师”角色，在江南地区兴建土木，修盖建筑，并进行商业经营活动。游戏中嵌入螺钿、版画、昆曲等诸多传统艺术形式，并还原了节日庙会、文人雅集、踏青春行等古代社会活动场景，引发玩家对明代历史文化及其社会风貌的极大兴趣。以传统文化为素材的商业游戏不仅在国内引发文化热潮，还在海外频频出圈。2022 年 1 月，米哈游在其出品的开放世界冒险类游戏《原神》中上线了新角色“云堇”。该角色以中国戏曲表演艺术家的身份与玩家见面，其演示视频《云堇：虹章书真意》在海外社交媒体 YouTube 上收获了超过 210 万次的观看量，推动了传统戏曲文化以游戏为媒介“借船出海”。⑧

这些例子展现了商业游戏在助力传统文化数字传播方面的可能性及可行性。就其可能性而言，文化传承与价值导向正成为评估商业游戏公司社会责任体系的重要维度，为商业游戏取材于传统文化提供了价值空间。人民网在《2022—2023 中国游戏企业社会责任报告》中将“文化传承性”和“文化走出去”视作游戏企业履行社会责任的关键指标。⑨游戏企业也纷纷在游戏实践中融入非遗元素，将传统文化传播视为履行企业社会责任的重要组成部分，如网易在其《环境、社会及管治报告》中将游戏定义为“现代形式的文化载体”，并强调游戏应助力文化传承与融合，⑩腾讯则指出应当积极探索游戏技术在文化保育领域的社会价值。⑪由北京师范大学发布的《数字游戏传播中华传统文化报告》显示，在 2012 年至 2022 年十年间，我国自主研发且获得版号的 1407 款数字游戏中，共有 585 款游戏促进了中华传统文化传播，占比达 41.6%。⑫就其可行性而言，传统文化元素正成为新的商业卖点，为商业游戏取材于传统文化提供了消费空间。伴随着“国潮”消费模式的复兴，古人求闲、求适、求雅的生活方式日益成为现代人诗意栖居的精神空间，这使得商业游戏

公司亦出于利益考量而积极探寻传统文化的商业前景。例如，腾讯出品的国民现象级手游《王者荣耀》在2020年农历鼠年新年期间与中华五岳五大景区联动推出的“五岳仙山”游戏皮肤总销量达到4000万套，为其带来近20亿元收入。[13]

传统文化之所以能够借力商业游戏实现“现象级”传播，是因为其背后是数以亿计的玩家群体以及强大的文化影响力。第52次中国互联网络发展状况统计报告显示：截至2023年6月，我国网络游戏用户规模已经达到5.50亿人，较2022年12月增长2806万人，占网民整体的51.0%，[14]电子游戏正成为当代文化景观中的一股强大力量。这也启示我们关注游戏在传统文化保护、创新和教育层面所发挥的作用，并探讨其在文化复兴领域所扮演的技术角色、价值角色和社会角色。

关于商业游戏承载文化保育等社会功能的学术讨论早已有之。最初的研究主要聚焦于对游戏之“危险娱乐”（dangerous entertainment）[15]观念的批评和修正。正如库尔特·斯奎尔（Kurt Squire）所指出的“人们在讨论游戏时，主要关注游戏的社会后果，而忽视了游戏的重要教育潜力（educational potentials）。”[16]拉尔夫·杜诺（Ralf Dörner）、斯特凡·格贝尔（Stefan Göbel）、沃尔夫冈·埃费尔斯伯格（Wolfgang Effelsberg）和约瑟夫·维梅耶（Josef Wiemeyer）四位学者扩展了“严肃游戏”（serious games）[17]这一概念，指出游戏在娱乐之外依然能够提供其他的“特色目标”（characterizing goals），如促进医疗诊断、企业管理、决策支持、公共参与、道德提升、政治竞选等等。[18]尽管严肃游戏的社会功能值得被肯定，但其命名方式及学术身份的合法性仍遭到质疑。严肃游戏很可能成为一种“矛盾体”（oxymoron）——因为在玩家看来，严肃游戏只是用一个“漂亮的盒子”来包装不讨人喜欢的东西。[19]换言之，玩家眼中的游戏并无“严肃”和“娱乐”之分，游戏对其而言只是一种休闲活动，而无关乎内容。与此同时，严肃游戏和娱乐游戏的简单二分，无疑将可以用于教育目的商业游戏也排除在外。正是在对严肃游戏的反思中，商业游戏的“严肃属性”得到了学者的关注，即商业游戏可以在娱乐主导的功能“座架”之上，发挥必要的社会与教育功能。

当前，商业游戏被广泛应用于诸多领域，主要的应用思路是“游戏+”理念，即一方面以游戏为载体，探讨游戏中的知识传递功能；另一方面以游戏为方法，探讨游戏化的表达方式或实践逻辑。相应地，这两种游戏应用理念催生了两种应用“场景”：一是从游戏本身出发，探索“从游戏中学习”的应用理念与实践；二是对游戏形式加以征用，形成一种游戏化的应用理念和实践。理查德·范·艾克（Richard Van Eck）较早探索教育领域的游戏应用，提出了基于数字游戏的学习（digital game-based learning，DGBL）这一新兴的教学理念和形式，如策略战旗类游戏《文明》（Civilization）可助力历史文化知识传递，解谜冒险类游戏《犯罪现场调查》（Crime Scene Investigation）可用于法医模拟和刑事司法教学，模拟经营类游戏《模拟城市》（Sim-City 4）可促进土木工程与公共管理教学。[20]与此同时，当前越来越多的游戏开始转向历史文化主题，尝试在“知识”座架上构建一个“游戏王国”。因此，倘若游戏内容拥有一定的史实基础和知识内涵，那游戏本身便具有积极的知识传播价值。游戏的最大魅力，恰恰在于其以一种轻松娱乐的传播方式，激发玩家对一些严肃的知识主题产生兴趣，吸引他们参与到学习过程之中。[21]由Firaxis Games开发的游戏《席德·梅尔的文明6》（Sid Meier's Civilization VI）提供了一个可编辑、可选择的历史“实验室”。玩家可以在游戏中扮演民族领袖，体验包括中国、日本、印度在内的数十种文明形态，并通过完成一定的领袖议程，最终带领自己的文明走向繁荣。这一特殊的游戏设计体系无疑为玩家提供了一个自主建构知识的机会和空间。《文明6》将中国古代文明定义为“具有改朝换代的文化能力”和“注重奇观”的文明形态，玩家可以选择的领袖角色包括秦始皇、武则天、朱棣等古代帝王统治者。《文明》系列游戏也被视为一种传递历史文化知识的媒介，其邀请玩家基于全球视角理解世界各国古老文明的发展与繁荣，并且让玩家进一步认识到：世界文明是多元的，并不总是以西方为中心。[22]

正因为商业游戏同样能够发挥一定的“严肃功能”，本文将商业游戏视为一种积极的“文化载体”，旨在探讨其助力文化“双创”的游戏叙事理念及其深层的程序修辞机制。具体而言，本文综合考量当前中国游戏的市场影响力、游戏类型的多元性、传统文化的表现力等多种因素，选择在文化传承方面表现突出的 17 家头部商业游戏企业出品的 30 款热门游戏为研究对象，对其中的文化符号形式及其叙事语言进行桌面研究（desk research）。其中涉及的游戏企业包括网易、腾讯、完美世界、米哈游、三七互娱等头部商业游戏公司。这些企业在人民网发布的《游戏企业社会责任报告 2022—2023》中均被认为在文化传承方面做出了突出表现。这 30 款商业游戏包括角色扮演类、策略卡牌类、模拟经营类、多人在线战术竞技类、动作类等 11 个类别，其对应的传统文化叙事方式涵盖了当前商业游戏的主流形式，具体包含的传统文化元素及呈现方式详见表 1 所示。

表 1　游戏中传统文化元素的呈现方式

编号	游戏名称	游戏公司	游戏类别	传统文化元素	呈现方式
1	逆水寒	网易	角色扮演	西江千户苗寨吊脚楼	游戏场景 – 青天寨地图
				苗绣	游戏服饰 – 苗寨主题腰饰品“蝶梦花情”
				越剧、昆曲、黄梅戏	游戏任务 – 瓦舍听音
2	新倩女幽魂	网易	角色扮演	昆曲	游戏角色 – 昆曲武生
				龙门石窟	游戏场景 – 龙门石窟
3	一梦江湖	网易	角色扮演	敦煌文化	游戏玩法 – 敦煌瑰宝
					游戏道具 – 敦煌元素家具
				龙泉青瓷、杭罗、金银彩绣、苗族刺绣、西湖绸伞、刻纸等	游戏场景 – 非遗街区
4	梦幻西游	网易	角色扮演	叶笛	游戏道具 – 清风叶笛
5	剑网三	西山居	角色扮演	香炉文化	游戏服饰 – 背部挂件苏合明宵
6	浮生为卿歌	友谊时光	角色扮演	潍坊风筝	游戏道具 – 风筝
7	崩坏: 星穹铁道	米哈游	角色扮演	侗族大歌	游戏音乐 – 蝉嘤歌
8	原神	米哈游	角色扮演	京剧	游戏音乐 –《神女劈观》
				鱼灯	游戏活动 – 海灯节
9	仙剑奇侠传	中手游	角色扮演	即墨田横镇祭海节	游戏活动 – 即墨花灯会
10	幻塔	完美世界	角色扮演	苏绣	游戏服饰 – 缘此青绿
11	诛仙	完美世界	角色扮演	千里江山图	游戏场景 – 千里江山图地图
12	天涯明月刀	腾讯	角色扮演	糖画	游戏服饰 – 心王・画作龙
				湘西芙蓉镇	游戏场景 – 天衣别院
				京剧	游戏音乐 – 曲韵芳华
13	庆余年	世纪华通	角色扮演	中国传统婚礼仪式	游戏玩法 – 结缘玩法
14	新天龙八部	畅游	角色扮演	京式旗袍传统制作技艺	游戏服饰 – 水墨京华
15	神舞幻想	网元圣唐	角色扮演	傩舞	游戏任务 – 风鸣村
16	一念逍遥	吉比特	角色扮演	龙泉宝剑	游戏道具 – 龙泉剑
17	问道	吉比特	角色扮演	皮影	游戏玩法 – 座骑系统
18	永劫无间	网易	多人动作竞技	畲族凤凰装	游戏服饰 – 凤凰装
			多人动作竞技	昆曲《白蛇传》	游戏服饰 – 梨园青峰、梨园白素
19	王者荣耀	腾讯	多人在线战术竞技	敦煌艺术	游戏服饰 – 遇见飞天皮肤
				昆曲《牡丹亭》	游戏服饰 – 甄姬游园惊梦
				京剧《霸王别姬》	游戏服饰 – 项羽皮肤
20	明日方舟	鹰角	策略塔防	敦煌艺术	游戏角色 – 九色鹿
21	恋与制作人	叠纸	策略卡牌	天坛	游戏场景 – 天坛地图
22	少年三国志	游族	策略卡牌	蜀绣	游戏服饰 – 诸葛亮和黄月英时装
				青花瓷	游戏任务 – 踏海寻瓷
23	万国觉醒	莉莉丝	策略	中国传统除夕节日	游戏活动 – 新春万象
				古蜀文明	游戏活动 – 三星堆
24	爆炒江湖	波克城市	模拟经营	油布伞技艺	游戏角色 – 郑国民父女
25	叫我大掌柜	三七互娱	模拟经营	投壶	游戏玩法 – 投箭入壶
26	闪耀暖暖	叠纸	换装	南京云锦	游戏服饰 – 云锦端仪和云锦宁仪
27	蛋仔派对	网易	休闲竞技	川剧	游戏服饰 – 蜀风川韵
28	和平精英	腾讯	第一人称射击	醒狮	游戏玩法 – 龙狮迎冰雪
29	CSGO	完美世界	第一人称射击	秦腔	游戏音乐 – 花脸
30	匠木	吉比特	益智	榫卯	游戏玩法

通过对游戏名称、类别以及游戏中传统文化元素的呈现方式进行整理发现，热门商业游戏通过游戏场景、游戏服饰、游戏任务、游戏音乐、游戏角色、游戏活动、游戏玩法、游戏道具等八种方式与传统文化进行“联动”。就形式而言，“游戏服饰”和“游戏场景”在展现传统文化元素方面表现尤为突出，共有十款游戏将苏绣、蜀绣、苗绣、糖画、云锦等传统技艺元素应用至游戏角色的服饰之中，例如，网易游戏《逆水寒》在游戏苗寨主题服饰“蝶梦花情”之中采用了苗绣和苗银元素，完美世界游戏《幻塔》则以苏绣为主题设计了游戏服饰“缘此青绿”。除此之外，包括文物、建筑群和文化遗址在内的物质文化形态也在游戏场景中得到应用，如网易游戏《新倩女幽魂》和《逆水寒》、叠纸游戏《恋与制作人》、腾讯游戏《天涯明月刀》四款游戏借由游戏程序机制，在游戏中呈现了龙门石窟、西江千户苗寨、天坛、湘西芙蓉镇等各类传统建筑景观。就类别而言，角色扮演类游戏成为传统文化元素呈现的主要类型，如网易《逆水寒》、西山居《剑网三》、米哈游《原神》、腾讯《天涯明月刀》等热门角色扮演类游戏中均体现了历史、武侠、仙侠等传统文化主题背景。

基于以上梳理，本文将问题锚定于正蓬勃发展的商业游戏与传统文化之间的形式及价值接合，从游戏叙事与程序修辞的视角探讨商业游戏如何承载优秀传统文化保育与传播的社会功能。首先，本文聚焦于中国传统文化在商业游戏中的叙事再现，在叙事层面探讨传统文化如何参与到游戏场景、游戏角色和游戏情节当中；其次，为了揭示游戏叙事的深层“语言”，本文从程序修辞视角出发，重点探讨计算机程序参与下的游戏叙事机制，具体包括传统文化再现的学习机制、社交机制、游戏机制和沉浸机制。

二、作为叙事要素的传统文化：系统与配置

在诸如 MDA（mechanics，dynamics & aesthetics）、FDD（formal，dramatic & dynamic elements）等游戏学（ludology）的经典分析框架中，故事背景、人物角色和戏剧情节是常见的游戏分析要素。这也对应着文学叙事理论中被人们所熟知的环境、人物和情节三要素。[23]相对于文学文本，游戏这一叙事载体还具有鲜明的跨媒介（cross - media）特征。玛丽 - 劳尔·瑞安（Marie - Laure Ryan）在跨媒介叙事（narrative across media）的理论视角之下，将电脑游戏视作与超文本、虚拟现实文本、互动戏剧和网络摄像并存的数字文本，亦提出了理解数字叙事的三个关键概念，即世界（环境）、智能施事者（人物）以及施事者参与的各种行动和所发生的事情（事件、情节）。[24]这一分析框架同样承继了文学叙事中的三要素分析结构。虽然学界对游戏叙事的定义及理解方法不一而足，但瑞安所提出的框架依然具有代表性。第一，该框架基于跨媒介叙事的理论视角，在结构主义叙事和社会语言学之外提出了解读新媒介叙事的第三条道路，考察了叙事学的技术进路，适合于讨论游戏这一基于技术载体而诞生的叙事文本。第二，该理论在承继经典叙事文本的基础之上更多地关注游戏区别于其他文本的沉浸性与互动性，启示人们思考游戏文化叙事中可能呈现的交互属性。第三，该理论将叙事视作一种认知建构和“阐释者”的文本反应，[25]这有利于考察游戏叙事中处于关键位置的玩家群体及其在游戏中的文化感知与价值内化。基于此，本文聚焦于环境、人物、情节三个叙事要素，从商业游戏的场景设置、人物设置、情节设置维度来考察传统文化符号在游戏中的“入场”方式及运作机制。

（一）场景设置：作为叙事空间的游戏场景

场景在叙事中的功能主要有三：一是形式功能，意为场景能够以框架的方式为故事设定时间、空间和人物；二是模仿功能，用以描述场景基于现实并且超于现实；三是主题功能，阐明场景在叙事中可能具有清晰的象征意义。这些功能都在不同程度上服务于叙述进程和叙述目的。[26]而游戏文本在叙事过程中的场景设置服务于玩家的体验与感受，即玩家成为了游戏叙事结构的中心，一切叙事要素的安排都旨在为玩家提供沉浸式的体验。瑞安认为，游戏沉浸要求玩家能够积极参与虚拟环境，卷入游戏情节之中，而空间沉浸（spatial immersion）是最基础的、最容易的一种抵达方式。[27]这也为游戏在物态空间层面发挥文化遗产教育功

能提供了契机。历史建筑、遗迹等文化景观因其种类的多样性、形貌的丰富性以及文化的厚重性构成了游戏中独特的叙事景观，如动作冒险类游戏《刺客信条》中的巴台农神庙、《古墓丽影》中的长城和金字塔、沙盒游戏《我的世界》中的紫禁城都曾带给玩家奇幻和庄严的叙事体验。2019 年巴黎圣母院火灾事故发生后，《刺客信条》的玩家们还纷纷前往瞻仰游戏中的圣母院地标性建筑，上演了一场虚实相反的“媒介朝觐”。

游戏中的文化场景之所以能够成为一种叙事空间，有赖于其形式功能、模仿功能和主题功能的发挥。在形式功能层面，文化场景首先提供了叙事展开的框架，即剧情能够在某一个或某一类场景中发生并延续。文化场景在叙事过程中还可以作为一种情节动力，激发或改变叙事方向。例如，网易游戏《新倩女幽魂》在游戏中还原了盛唐时期的龙门石窟场景，以配合游戏支线剧情“遇见龙门”的展开。该剧情讲述了玩家在长安城内偶遇烟花设计师李田和其女照言，并一路追随其来到洛阳龙门参加烟花表演大会的故事。“龙门石窟”作为叙事场景，在故事剧情线中扮演着两重作用：一是作为烟花典礼的完成之地、主人公的成名之地、故友之间的重逢之地，见证了故事主人公的成长；二是作为剧情叙事中亲情、友情等剧情线的汇聚点和完结地，如在庆祝卢舍那大佛落成的仪式上，烟花设计师照言实现了养父的愿望并且重逢了少年时期失散的友人，玩家也在此见证了主人公成长过程中的关键时刻。

在模仿功能层面，游戏中的历史建筑空间建构起一种兼具纪实与魔幻色彩的叙事景观。一方面，游戏作为文化传承和创新的文化载体，对历史建筑和文化遗址的改编往往有史可依，有据可循，以避免“魔改历史”之嫌，如《新倩女幽魂》的“遇见龙门”剧情就建立在龙门石窟研究院的考古依据之上。另一方面，游戏作为一种艺术呈现形式和大众文化产品，对于文化的呈现也保留了艺术想象空间，如“遇见龙门”剧情中玩家所经历的“时空穿梭”。在魔幻与纪实结合的叙事模式中，历史建筑作为时空转换的关键标志物，提醒玩家所经历的场景变化——就“遇见龙门”的支线剧情而言，玩家在“临安府”见证了江南烟火铺的惨淡经营和店主父女的心结；在“长安街”遇到了作为主角的非玩家角色（non - player character，NPC）“照言”；在东都洛阳和龙门石窟则见证了卢舍那大佛的典仪落成和主人公的成名。

在主题功能层面，诸多历史文化遗产场景被频频搬到游戏之中，它们往往超越了纯粹的奇观向度，而发挥着解锁情节的叙事功能。这使得玩家可以在历史与现实之间自由转场，悄无声息地感知文化场景所携带的符号主题。实际上，在历史文化语境中，场景与场景的功能是不同的：有的场景仅仅体现为故事发生的背景或地点，其意义停留在纯粹的物理学层面；而有的场景则经由历史的沉淀和文化的凝缩，成为一种符号化的文化形式，从而在游戏叙事中发挥着积极的空间功能或符号功能。它们连接历史与当下，打通魔幻与现实的幽暗通路，那里储藏着丰富的符号元素、历史线索和文化观念，其主要是作为一种元语言服务于主题意义的感知与阐释。例如，游戏《新倩女幽魂》中的游戏剧情“遇见龙门”通过转瞬即逝的“烟花”与恒久不变的“石刻”来隐喻人与文化之间的关系，阐发敬畏历史、敬畏文化之观念。

（二）角色设置：从具身体验到化身认同

叙事学家弗拉基米尔·普罗普（Vladimir Propp）认为，人物及其行动能够作为一种“功能项”推动故事情节进程。他在对俄罗斯民间故事的分析中标出了“故事主人公”可能具有的 31 个功能项，其中包括交锋、战胜、出走、刺探、追捕、获救等等。[28]在商业游戏这一叙事载体中，叙事学中的“人物”（character）被转化为“角色”（role）这一概念。角色一词来自于古法语“rolle”，指的是“写有演员台词的纸卷”。在经典叙事学那里，角色主要指叙述者、受述者和叙事关涉物，[29]而数字叙事学则拓展了角色的内涵，增加了“扮演者”的维度，如游戏中的玩家自身。这意味着玩家并非处于故事结构之外，被动地接受文本作者对人物功能项的主观排置，而是成为游戏中的主体之一。在游戏中，扮演者与叙述者、受述者的身份产生重合，形成了以玩家为中心的叙事结构。瑞安将这种以受叙者为出发点的叙事过程描述为“再定中

心”（recentering）。[30]在这种体验方式之下，玩家能够作为“叙述者”创造遍历文本，亦能作为“受述者”进行虚拟生活实践，还可以借由与 NPC 的对话和互动成为被叙事所关涉的客体，召唤出极为丰富和多元的身份想象与具身体验。例如，在以“扮演”为核心玩法的大型多人在线角色扮演游戏（massive multiplayer online role－playing game，MMORPG）中，玩家化身为特定时空背景中的角色游历世界，学习如何融入特定社会系统规则以完成游戏中的虚拟生活实践。

在诸如《宫廷闲话》（Gossip at Palace）、《中莱茵教育探险》（Middle Rhine Eduventure）和《罗斯堡虚拟仓库》（Fort Ross Virtual Warehouse）等文化遗产教育类的严肃游戏中，玩家作为“学习者”在游戏中习得知识并将其运用于课堂教学、遗产保护等实践领域。[31]但在“娱乐－教育”范式之下，游戏仅仅作为一种功能性教学工具帮助受教育者实现认知习得而非认知沉浸。相较之下，商业游戏提供了更大的可能性——游戏设计者与玩家通过交互与协同来共同创造人物形象，形成了新的文化美学与文化知识的阐释空间。在美学阐释层面，游戏设计者为玩家提供了传统艺术形式中多种多样的美学元素，如游戏中的服饰、配饰和武器。在网易推出的多人动作竞技类游戏《永劫无间》中，角色“岳山”身上的“明光铠”服饰便取材于敦煌莫高窟壁画中的《张议潮统军出行图》。该游戏服饰在还原中国甲胄文化的同时，还阐释了唐末名将张议潮抗击吐蕃、收复河西的历史功绩。在知识阐释层面，文化典籍和历史故事成为游戏角色重要的身份和职业背景来源。如《新倩女幽魂》中的“偃师”职业被设定为善造机关的能人异士，其能够操控机械和傀儡参与游戏战斗。这一设定就源自春秋战国时期道家学派经典著作《列子》，书中曾记载周穆王西巡之时偶遇工匠偃师并观看其人偶表演的故事。在普罗普看来，角色的名称和标志是故事中的可变因素，这些标志赋予了故事鲜明的色彩。[32]当玩家身着古代战争中的作战铠甲时，其便被反复提醒身处于何种世界背景与故事结构之中，其角色在游戏叙事中所承担的功能也反复强化了这一观念。在游戏叙事过程中，这些带有鲜明美学特征和文化背景的角色，一方面配合游戏的种种玩法，遍历故事世界并完成主要任务；另一方面也展现了商业游戏与传统文化的接合，发挥了积极的认知和教育功能。

游戏之所以能够通过玩家角色发挥叙事功能，并且启示玩家意识到游戏中的文化元素，其核心机制就在于瑞安提到的情感沉浸（emotional immersion）。[33]对于玩家而言，游戏互动叙事区别于其他叙事的典型特征之一就是“代入感”。玩家在扮演角色、经历剧情的过程中，将游戏角色和自我角色融合在了一起，对角色产生了一种移情心理，而这一心理在游戏场景、音乐、互动等元素的共同渲染之下变得愈发真实。在此过程中，玩家可能出现吸纳角色特质并暂时改变自我感知的情况，[34]甚至内化对其化身的情感、价值观和身份，产生“玩家化身认同”（player－avatar identification），[35]这种身份认同也极有可能上升到文化认同层面。《永劫无间》曾在游戏中上线了一款“畲族·凤凰装”主题服饰，该服饰以浙江泰顺畲族服饰为蓝本，再现了畲族传统文化中的凤凰崇拜。在其宣传片《凤凰归心》中，游戏出品方将畲族对于女性力量的强调与游戏中所崇尚的武学精神进行融合，启发玩家将游戏中的动作体验与服饰文化、民族情感关联起来。

（三）情节设置：任务驱动的“故事”

情节在叙事中的重要性不言而喻。在结构主义叙事出现之前，情节关乎叙事的本体论问题。在英国小说家爱德华·摩根·福斯特（E. M. Forster）看来，故事是按照时间顺序排列的事件，情节则是指这些事件之间的因果联系。[36]杰里米·吉布森（Jeremy Gibson）将游戏中的情节定义为叙事时发生的一系列事件。[37]这与福斯特对情节的认识可谓是殊途同归，即都强调了情节的序列性。不同的是，福斯特所强调的是文学叙事中的故事情节，关注的是情节序列中的时间关系；而吉布森所提到的是互动叙事中的游戏情节，关注的是主角在游戏中克服困境和障碍的过程。具体而言，游戏情节在内容上指向玩家的社会行为及其结果，是对游戏社会存在的理解和把握；在功能上能够推动游戏整体叙事系统的发展，并帮助玩

家完成人物角色的塑造、调整与改变。换言之,游戏中情节的发展并非完全取决于开发者的主观设计,而是极大程度上依赖于玩家的行动。MMO 游戏《逆水寒》将古代长篇小说“章回体”的叙述形式化用至游戏情节结构之中,但与传统“章回体”的叙事特征不同的是,该游戏中的一章一回都对应着一个完整的任务目标,以游戏任务来驱动情节不断延伸,玩家只有通过不断获取和完成任务才能解锁游戏情节。根据玩家参与叙事的潜力,游戏中的情节一般可分为史诗情节(the epic plot)、戏剧情节(the dramatic plot)和认知情节(the epistemic plot)三种类型,其中史诗情节关注孤独英雄的功绩,戏剧情节重视人际关系网络,认知情节则表现为知识欲望驱使下的搜寻和解谜行动。[38]通过玩家行动所拼接出的游戏图景,情节提供了一种建构性的知识结构生成空间,也使得文化知识与遗产教育这一严肃主题在商业游戏,尤其是注重叙事情节的 MMORPG 类游戏中具有了出场的可能性。可见,游戏中的传统文化一方面发挥符号功能,即作为意义呈现的表征对象,另一方面发挥叙事功能,即作为情节发展的动力要素。

首先,在物态、制度、行为、心态层面的代表性传统文化元素在游戏情节中被固着下来,构成游戏中特色鲜明的符号景观,并且融入到玩家的社会活动之中。就史诗情节而言,中国早期神话、史诗、传说等民间文学中的文化符号在游戏世界观设定中得到广泛运用。例如,游戏《永劫无间》以人类起源和毁灭再造的中国传统创世神话为背景,其中包含了金乌、烛龙、扶桑树、聚窟洲等古代神话中的典型意象。在这类情节中,玩家的角色被建构为史诗叙事中“孤独英雄”的形象,玩家在其中冒险、游历或通过战斗来建立功勋。就认知情节而言,中国古代社会中的传统礼俗和仪式为游戏中的解谜玩法创制了系统化的情境,常见的符号实践便是传统节日在游戏中的情节化呈现。例如,网易的 MMORPG 游戏《梦幻西游》就将端午、元宵、七夕等传统节日符号融入到游戏剧情任务之中——在端午节期间,玩家需要寻找不同的 NPC 并完成战斗任务以获得制作粽子的材料;在乞巧节期间,玩家可以在月老处领取“情缘任务”,寻宝“喜鹊翎毛”,和朋友一起制作“乞巧果”,等等。

其次,传统文化作为一种整体性和系统性的“事件体”,通过勾连玩家行动成为推动情节发展的重要动力。传统戏剧中的“三幕”和“五幕”结构依然被许多游戏开发者奉为圭臬,游戏情节在展开的过程中依然要经历铺垫、对抗、高潮、结局等戏剧关键节点。其一是文化母题,在游戏情节展开之前,传统文化能够作为一种母题式的存在为游戏铺垫情节背景。独立音乐游戏《尼山萨满》就将其整体情节结构架设在满族长篇史诗《尼山萨满传》的基础之上——在游戏中,玩家化身成为身具神力的萨满,通过敲击手中的萨满神鼓穿行世界,降服妖灵。其二是历史事件,游戏化用了历史事件中广为人知的悬念与冲突,将其作为推动情节发展的叙事动力,以此勾连玩家的合作、竞争、对抗等行动单元。网易出品的游戏《新倩女幽魂》在其“秦风”版本中以秦朝历史文化为游戏背景设定,游戏中的“千秋业”剧情便还原了历史上著名的刺杀事件——荆轲刺秦。玩家可以在游戏中对话秦王嬴政、燕太子丹等历史人物,并见证秦王朝与六国的历史纷争。而在其大型多人团战玩法“烽火照龙城”中,玩家可以选择组成一个 10—12 人的团队与秦国名人展开战斗。

无论是文化物态层面的遗产和建筑场景,或是制度和行为层面的社会交往情境,抑或是心态层面的审美情趣和思维方式,商业游戏对于文化元素的化用都追求了其拟真性和系统性。商业游戏所模仿的正是人类过往社会生活中可能存在的真实状态,在这一过程中,游戏重新建构了人们在过往社会情景中进行交往实践的可能性。

三、从规则出发:传统文化再现的程序修辞机制

基于以上有关场景、角色、情节三个维度的分析,不难发现,传统文化符号已经深度参与游戏叙事,其不仅作为叙事元素构筑了游戏叙事的故事世界,也借助游戏化的符号形式构筑了一个文化认同空间,从而发挥着积极的历史与文化教育意义。这意味着传统文化在游戏中的“境况”,已然超越了纯粹的符号征用维度,而上升到符号叙事

维度。当游戏在娱乐之外承载了一定的文化功能时，游戏研究亟需正视隐匿在叙事中的劝服机制，而这便涉及游戏叙事的程序修辞问题，即超越“表征”维度的形式与结构讨论，而转向游戏规则设计的技术与程序维度，探讨“表征何以如此”的底层规则问题。广义上的程序是一个较为宽泛的概括，其运行系统存在不同的作用面向，既可以指基于机械原理的技术装置系统，也可以指学校、宗教等社会组织系统，亦可以指意识形态维度的政治实践系统。[39]伊恩·博格斯特（Ian Bogost）关注游戏的修辞面向，在修辞维度上重新定义游戏的本质，认为其是一种修辞实践，即“基于规则的表现和互动来说服别人的技术……是一种与计算说服和表达特别相关的媒介”。[40]珍妮特·默里（Janet Murray）在《全息甲板上的哈姆雷特》（Hamlet on the Holodeck）一书中用“程序”（procedural）一词来描述计算机执行规则的定义能力。[41]而博格斯特将程序与修辞结合起来，提出了游戏的程序修辞之观点和方法。程序修辞意为通过基于规则的表述和互动，而非口头语言、文字、图像或动态图片来进行说服的艺术，并且这种说服方式与计算机运行程序息息相关。[42]程序修辞这一概念的出场，将游戏叙事与经典叙事断然划清界限，由此成为游戏劝服功能研究的核心概念。

由于程序修辞揭示的是游戏运行的“底层语言”，其深刻地限定、影响甚至决定了游戏叙事的“表征语言”。换言之，游戏呈现出何种叙事倾向、隐匿何种劝服意图、表现何种意识形态，不能忽视游戏设计层面的规则与语言问题。例如，游戏《假面》在滑稽的叙事风格上所演绎并传达的关于生命、死亡以及生活模式的意识形态倾向问题，[43]游戏《运输业大亨》（Transport Fever 2）和《麦克默里堡》（Fort Mcmoney）在能源议题上悄然传递的殖民主义和新自由主义立场，[44]都难以在纯粹的文本表征维度找到答案，亦难以在玩家的“自主探索”层面加以解释，而需要下沉到游戏本身的技术与程序维度，探讨隐匿在其中的某种劝说性的意义偏向，如此才能真正理解游戏中的话语生产机制。

游戏中的“程序”如何发挥作用并服务于一定的说服目的？目前的研究莫衷一是，尚未形成统一的认识框架。尽管游戏学中经典的 MDA 框架、FDD 框架和分层四元法在不同层面关注游戏中的形式结构和功能机制，但都不同程度地涉及游戏叙事中的程序逻辑及其修辞问题。无论是 MDA 框架所关注的机制、动态和美学问题，或是 FDD 框架所强调的形式、戏剧和动态因素，抑或是分层四元法所聚焦的机制、美学、技术和叙事问题，都提供了一种游戏研究的综合分析框架，其关注的游戏研究向度之间具有内在的勾连结构。例如，分层四元法将机制、美学、技术、叙事这四种元素置于三个分析层次——内嵌层、动态层和文化层加以分析，从而形成了一个内在关联的研究模型。

由于本文尝试讨论游戏在传统文化传播方面所发挥的说服功能，且研究对象并非严肃游戏，而是具有复杂技术基础的商业游戏，因此有必要从程序修辞视角切入，以揭示游戏中的文化认同问题。弗兰克·乌尔里希（Frank Ulrich）和尼尔斯·亨里克·赫尔姆斯（Niels Henrik Helms）从商业游戏发挥严肃性功能的生成逻辑出发，提出了游戏承载教育功能的四种机制，即学习机制（learning mechanics）、社交机制（social mechanics）、游戏机制（game mechanics）和沉浸机制（immersive mechanics）。具体而言，学习机制关注商业游戏为玩家所创造的学习环境；社交机制指向“玩家－玩家”或“玩家－游戏环境”之间产生的社交互动行为；游戏机制关涉游戏的趣味性，包含了游戏中的交互内容和游戏玩法；沉浸机制强调游戏所能够提供的保真度以及游戏所创造的身临其境的具身体验。[45]

基于此，本文立足乌尔里希和赫尔姆斯提出的这一游戏研究模式，将目光聚焦于严肃性功能得以在游戏中实现的规则和机制问题，以揭示传统文化借力商业游戏“出圈”的程序修辞机制。之所以借鉴这一分析框架，主要原因有三：第一，该框架与本文的问题语境相适切，适合于讨论商业游戏在传统文化传播与教育方面的功能性机制；第二，该框架提及的四种机制，都不同程度地涉及游戏运作的程序修辞命题，即游戏中的学习、社交、游戏和沉浸，一方面存在一个普遍的“程序之维”，即都需要诉诸整体性的规则设计才能实

现，另一方面亦有助于阐明游戏程序发挥作用的形式、规则、特征和功能指向；第三，该框架与上文提到的 MDA 框架、FDD 框架和分层四元法框架具有积极的对话基础，都共同关注游戏中的互动关系、戏剧情节、技术装置、美学体验等核心要素，因而意味着一种较为通用的游戏分析系统。基于以上原因，本文进一步探讨游戏中传统文化再现及其认同空间构建的程序修辞机制。

（一）学习机制：知识环境的创设

诚然，商业游戏发展的核心内驱力是资本逻辑，学习和教育功能并非其主要诉求，但这并不意味着商业和知识是无法调和的，倘若能处理好二者的关系，往往会产生积极的化学反应。实际上，商业游戏中的知识功能发掘，既有助于游戏公司履行企业社会责任，亦有助于赋予游戏本身更高的认同度和美誉度。因此，如何创设一种沉浸式的接受和学习环境，使玩家在参与游戏剧情的过程中主动探索相应的知识内容，无疑需要在程序规则层面进行突破和创新。必须承认，学习问题在功能游戏那里可谓是一种“标准配置”，这是由功能游戏本身的使命和定位决定的，相应地也就形成了一系列较为成熟的学习环境创设方法。诸如《中莱茵教育探险》《罗斯堡虚拟仓库》等专注于文化遗产教育的功能游戏，之所以能够取得积极的数字人文效果，根本上是因为其沿着技术美学与内容创新两个维度，创设了一种寓教于乐的文化感知体验，这无疑为商业游戏的学习机制创新提供了思路和方向，即通过一定的游戏引擎技术、动作捕捉技术、虚拟仿真技术等技术装置，创设出承载文化知识感知与互动的沉浸式学习环境。

概括而言，商业游戏的学习环境创设，主要沿着两个维度展开：一是对文化符号进行数字化还原，并在其中嵌入相应的历史文化知识；二是将传统文化嵌入游戏任务之中，使其作为叙事要素参与情节建构，以达到潜移默化的知识传递效果。具体而言，一方面，学习环境创设的常见策略是利用游戏引擎技术对文物、建筑群、文化遗址进行数字化还原，并最大限度地复活其历史语境信息，使其承载一定的知识功能。必须承认，商业游戏开发的高额投入、翔实考古与精密设计，极大地拓展了传统文化符号再现的数字美学空间，由此创设了一种亦真亦幻的文化情景，如《逆水寒》中的北宋汴京城、《天下 3》中的苏州园林家园系统、《恋与制作人》中的颐和园主题场景等都为玩家提供了一个走近历史“现场”的数字情景。除了游戏中广泛嵌入的知识讲解系统，诸多游戏还在导览手册、过场动画、外部宣传视频等一切可能的游戏“管道”中，融入了较高密度的传统文化知识。例如，游戏《永劫无间》插入了成都金沙遗址博物馆的科普视频，通过游戏角色讲解的方式带领玩家了解古蜀文明；《恋与制作人》则设置了“天坛导览手册”，引导玩家在数字环境中感知古建筑知识及其文化价值。另一方面，诸多游戏借助特定的数字技术装置，将传统音乐、舞蹈、民俗等非遗项目嵌入游戏任务之中，并赋予用户自由创作、表演、实践的空间，使得传统文化重现于玩家的行动之中。例如，网易游戏《天谕》中的音乐玩法系统为职业“乐师”提供了古筝、萧、琵琶、唢呐等多种中国传统乐器，并通过游戏任务的方式鼓励玩家掌握乐理知识，进行音乐创作；《江南百景图》则提供了一种营造类玩法，游戏还原了上海市徐汇区的传统民俗“龙华庙会”，玩家可以在游戏中修复龙华寺、龙华塔等庙会建筑。可见，在游戏所创设的学习机制中，文化遗产的知识背景与叙事任务紧密交织，玩家得以在游戏过程中实现娱乐与学习的同向而行。

（二）社交机制：通往趣缘共同体

社交机制关注“玩家－玩家”及“玩家－环境”之间进行社会交往的可能性，这对于建立沟通机制、交流专业知识、形成学习社区、创制社会规范都至关重要。能够容纳数万人同时在线的游戏服务器技术为游戏社交空间的建构提供了基础设施层面的保障，这也让游戏成为众多玩家共同参与的、开放的叙事空间，并衍生出游戏帮会系统、家园系统、情缘系统等数字共同体形式，相应地也就形成了一种新兴的社交方式——基于游戏的社交。汤姆·博勒斯托夫（Tom Boellstorff）在对 3D 模拟现实游戏《第二人生》（Second Life）的民族志观察中描述了游戏中居民团体的形成过程，指出团体几乎可以围绕游戏中的任何事物建

构起来，包括地点（俱乐部、商店、家庭）、主题（帮助新手、脚本、建筑、诗歌、第二人生历史）和身份类别（残疾人、教育工作者、吸血鬼、男同性恋、音乐爱好者）。[46]由此可见，游戏中的社交机制可以叠加于游戏中的任何机制之上，产生具有共同身份、目标和兴趣指向的虚拟文化群落，这种现象在传统文化符号传播上亦是如此。

一个值得关注的游戏社交现象是：MMO 游戏中有一类风景体验式玩家群体，他们依托于自然和文化景观形成“采风玩法”及“跑图党”族群。“跑图”是游戏“风景党”自创的一种景观体验类玩法，玩家以在“游戏中看风景”为最终目的，在采风过程中不参与游戏中的任务或 NPC 互动，只是在自己喜欢的景观中打卡和拍照。极具传统文化色彩的建筑遗址、古城古镇、民族村寨等因其历史厚重感和文化特色美学而受到玩家青睐，成为打卡的热门地点。在这些特色鲜明的文化景观中，玩家携同玩伴、侠侣记录风景中的四时变幻，身穿民族服饰策马游历，最终留下一系列美轮美奂的“游戏瞬间”。在社交媒体场域中，这些“跑图”迅速“出圈”，开辟了一个广阔的社交场域，即其并非驻扎在游戏世界内部，而是表现出顽强的流动能力和聚合能力，成为维系特定趣缘群体之“群落生活”的重要符号资源。网易的《新倩女幽魂》、腾讯的《和平精英》等游戏为配合“跑图党”的采风行动，还提供了空域、水域等多元化的观景视角，玩家可以驾驭坐骑或借助工具实现天空飞行和水下漫游；游戏《逆水寒》还会结合特定的传统节日，“上新”一定的文化场景，增设相应的文化任务，供“跑图党”进行采风记录，如玩家可以在元宵节的“汴京灯会”上游历相应的文化景观并打卡“合影”。在此过程中，玩家完成了各种介入层次、参与深度的叙事转换，也获得了一种“云游式”的虚拟文旅体验，亦建立了一种基于游戏的趣缘共同体。正因如此，游戏设计者和玩家达成了一种“脚本协作”，共同创制了一种去结构化的、开放式的文化景观类叙事系统，这无疑拓展了技术美学的社交向度。

（三）游戏机制：从玩法到游戏性

相较于严肃游戏在趣味体验方面的缺乏，商业游戏创制了各种各样的以玩家感受为中心的游戏体验。游戏机制关注的恰恰是玩家在游戏参与和互动中所能体验到的趣味性感受。这也是商业游戏与严肃游戏的明显区别之一。游戏趣味性的创制，不仅涉及符号维度上的形式与叙事创新，还涉及“游戏何以成为游戏”的程序规则创新。换言之，游戏机制的本质是游戏性，即游戏承载娱乐功能的内在规定性，而游戏性的实现，主体上是诉诸游戏世界的一整套“玩法”。妮可·拉扎罗（Nicole Lazzaro）将游戏可能引发的快感分为挑战乐趣（hard fun）、简单乐趣（easy fun）、社交乐趣（people fun）和严肃乐趣（serious fun），分别指向玩家克服困难后的自豪感、随遇而安的松弛感、群体交往的喜悦感以及自我提升的成就感。[47]在商业游戏中，文化遗产类元素传播的游戏性设计，客观上需要以玩家的趣味性体验为基础，探索文化符号与游戏玩法、游戏任务、游戏剧情的接合方式，使得玩家能够在与文化的“相遇”中获得挑战的、休闲的、社交的、知识的成就感。

按照程序修辞的基本假设，尽管玩家在游戏中拥有相对自主的操控自由，但其如同一个牵线木偶，依然受制于游戏规则的限制，最终呈现的是一种“有限的自由”[48]。因此，传统文化借力商业游戏传播，根本上需要在游戏规则上进行创新，即以程序维度的“玩法”为突破口，激活文化传播的游戏性内涵，进而打开文化感知的认同空间。第一，在战斗和战略玩法中，玩家能够通过触动击杀按钮和击退敌人获得胜利的快感，也即拉扎罗所提到的“挑战乐趣”。网易推出的武侠主题角色扮演类游戏《一梦江湖》以历史上发生在中国敦煌莫高窟的藏经洞被盗事件为蓝本，设计了一项名为“敦煌瑰宝”的游戏任务。在该任务中，玩家被设定为具有“少侠”和“文物保护者”的双重身份，其行动目标是与盗窃国宝的贼人展开战斗并寻回宝物。第二，“简单乐趣”来自于模拟经营、营造、消除等休闲游戏玩法，玩家能够在“不肝不氪”的慢节奏中获得闲适的游戏体验。经典三消游戏《开心消消乐》先后推出“盛世芳华”国画科普周、诗词大会以及“百戏群英”戏曲主题活动，将诗词、戏曲、国画、皮影等民间艺术形式融入其

消除玩法当中。第三,“社交乐趣”来自于玩家与队友在共同完成任务的过程中所产生的分享、互助、共情和协作体验,如前文中提到的跑图、团战都是基于玩家社交乐趣而设计的游戏玩法。第四,“严肃乐趣”即在游戏中学习知识或提升技能的成就感,这也可以通过道具激励而实现。2022 年春节期间,射击竞技类游戏《和平精英》曾上线中国传统节日主题玩法“龙狮迎冰雪”。游戏中的“龙狮舞”以广东地区的舞龙醒狮舞蹈为文化原型,玩家在完成舞龙舞狮、撞钟祈福、吃年夜饭等活动后可以获取随机掉落的高级道具,如枪支弹药或装备,舞龙和醒狮还可以化身为游戏载具,成为游戏中的“飞天龙车”和“醒狮”,玩家可以学习其操纵技能以实现快速移动。

(四)沉浸机制:仿真性与情景场

游戏具有沉浸化的叙事特征,其通过虚拟人技术、引擎技术、控制器技术、服务器技术等构建出一个具有高度仿真性的情境场,并邀请玩家在视觉、听觉等感官层面参与其中,由此形成时空、认知、情感和社会维度的沉浸。

在视觉层面,游戏设计系统以人类身体感受的适应性为设计目标,挖掘传统文中的美学元素,并通过计算机技术进行仿真性模拟和还原,从而在符号设计上将玩家带入文化情景之中。游戏《逆水寒》的主题时装复刻了苗族节日盛装的设计,粗布质感与蜡染色调经过数字化处理后被保留在游戏中,为玩家创造了独特的审美体验。基于场景、器物、角色、服饰等文化景观的仿真性模拟,几乎成为沉浸感体验创设的“基础门槛”,如游戏《一梦江湖》在时装设计中保留了水袖、点翠等昆曲元素,游戏《幻塔》汲取了苏绣中的山水、花草图样,游戏《天涯明月刀》征用了非遗糖画的色调和图案……此外,这种沉浸式体验的创设,往往需要通过人类自然语言与计算机程序语言之间的“协谋”得以实现,如《逆水寒》为玩家上线了“文字捏脸”系统,玩家若对游戏角色的数字建模不满意,还可以在游戏界面中输入自己对角色外观的想象和描述,机器人提供的 AI 模型就会在数秒内输出精确匹配文字的“捏脸”结果。

在听觉层面,计算机程序技术能够将戏剧、器乐、曲艺等中国传统文化中的声音元素嵌入游戏的叙事进程,并配合一定的情节、任务、仪式和文化事件,进而在声音维度上重构文化感知的数字情景场。具体而言,第一,声音能够配合游戏中的场景切换,带给玩家更深度的沉浸感。如玩家在街头奔跑,耳边回荡着闹市的喧嚣嘈杂,玩家进入瓦肆等娱乐场所,则有舞曲、乐曲响起。第二,游戏音乐可以直接配合玩家行动,形成一种被触发的“声音事件”。在游戏《王者荣耀》中,游戏角色“甄姬”皮肤取材于昆曲《牡丹亭》中的经典曲目《游园惊梦》,该角色移动的过程中也伴随着昆曲的唱词——‘晓来望断梅关,宿妆残’‘不到园林,怎知春色如许?”而角色在发动攻击时触发的则是民族弹拨乐器三弦和琵琶的混合音效。正是通过游戏音效的触发,玩家获得了激励、提醒等即时行动反馈。这里的声音元素,俨然已经深度参与到玩家的游戏遍历之中。

四、结语与讨论

综上,本文聚焦于传统文化借力商业游戏进行创造性转换与创新性发展的数字叙事问题,首先阐述了传统文化符号在游戏中的叙事位置和作用,具体表现在三个方面:游戏环境对文化场景的还原、游戏角色对文化身份的还原、游戏情节对文化故事的还原。与此同时,本文借助程序修辞的理论视角探究了商业游戏如何通过学习机制、社交机制、游戏机制和沉浸机制构建起一个文化体验空间。

以传统文化为载体的人类活动形式——器物创制、规范建构、价值塑造、社会交往等,正在游戏这一数字空间中获得了崭新的“数字生命”,这使得我们有理由憧憬以游戏为方法的数字人文之路,即通过游戏化的方式赋能文化的创造性转换与创新性发展。就传统文化的数字传播而言,游戏正在创造出一个鲜活的“传承场”。一方面,游戏及其所依托的计算机技术能够兼容文化的物质属性和非物质属性,将文化以数字信息的形式保存并呈现出来。另一方面,程序模块的组合与链接让游戏能够成为一个完整的叙事系统,将物质世界中的文化要素带入虚拟现实世界。商业游戏

以程序化的修辞语言重塑了传统文化的形貌、故事，以及文化与人的交往结构，因此发挥着文化保存、传承、创新的媒介功能。

必须承认，由于商业游戏与严肃游戏具有明显的差异性，后者的劝服目的更为显著，因此，探讨商业游戏赋能传统文化数字传播这一问题依然面临着诸多挑战。《美国陆军》(America's Army)这样的征兵宣传类游戏或《运输业大亨》(Transport Fever 2)这样的环境能源类游戏往往具有明确的宣传主题和说服目标，游戏的场景、剧情、角色、玩家行为都是围绕既定的功能目标开展的。相比之下，商业游戏的构架则相当庞大，其更注重玩家体验，赋予玩家极大的自主权，允许且支持玩家在游戏中进行自由选择，以形成个性化的游戏故事或遍历文本。更为重要的是，在特定的社会语境下，商业游戏中所包含的资本逻辑和价值逻辑同样呈现出复杂的关系——如果说游戏本身意味着一套装置系统，那这一装置的运作“语言”则受制于文化工业、文化政策这一元装置的形塑。因此，考察商业游戏助力传统文化传播的机制与进路，除了文本层面的游戏叙事及其程序修辞探讨，还需要立足社会宏观维度的“程序”系统，进入复杂的社会、政治与文化结构，厘清资本逻辑与文化逻辑之间的“缠绕”方式，如此才能进一步打开商业游戏与传统文化之间的对话语言，而这恰恰是后续研究需要深入探讨的问题。

注：

①习近平《习近平谈治国理政》第四卷，外文出版社2022年版，第309页。

②《坚定文化自信秉持开放包容坚持守正创新 为全面建设社会主义现代化国家 全面推进中华民族伟大复兴提供坚强思想保证强大精神力量有利文化条件》，《人民日报》2023年10月9日。

③张岱年、方克立《中国文化概论》，北京师范大学出版社2004年版，第3—4页。

④黄永林、谈国新《中国非物质文化遗产数字化保护与开发研究》，《华中师范大学学报(人文社会科学版)》2012年第2期。

⑤Champion, E., Defining Cultural Agents for Virtual Heritage Environments, *Presence*, 2015, 24(3), pp. 179 – 186.

⑥刘涛《图像的境况：视觉实践与图像阐释的传播视角——兼论图像阐释学的释义系统》，《南京社会科学》2023年第4期。

⑦刘涛、刘倩欣《新文本 新语言 新生态 “讲好中国故事”的数字叙事体系构建》，《新闻与写作》2022年第10期。

⑧观察者网《跨界〈原神〉中国戏曲在海外又火出圈了》，https://www.guancha.cn/ChanJing/2022_01_11_621777.shtml，2022年1月11日。

⑨人民网《人民网发布〈2022—2023游戏企业社会责任报告〉》，http://jinbao.people.com.cn/n1/2023/0707/c421674-40030653.html，2023年7月7日。

⑩网易《网易2021年环境、社会及管治报告》，2022-07-06，https://ir.netease.com/system/files-encrypted/nasdaq_kms/assets/2022/06/30/2-15-11/NTES%202021%20ESG%20Report%20CN.pdf。

⑪腾讯《腾讯2022年环境、社会及管治报告》，2022-04-06，https://static.www.tencent.com/uploads/2023/04/06/0ca1d679732b1d0a1ca971521da66311.pdf。

⑫北京师范大学数字创意媒体研究中心、腾讯社会研究中心：《数字游戏传播中华传统文化报告》，2022-07-30，https://mp.weixin.qq.com/s/sQ5Ug3YDVCXG3lpnyj3CEg。

⑬孙舟、刘跃军《2019—2020年中国文化题材游戏产品发展报告》，载《数字娱乐产业蓝皮书：中国游戏产业发展报告(2020)》，社会科学文献出版社2021年版，第124—129页。

⑭中国互联网络信息中心，第52次中国互联网发展状况统计报告，2023-8-28，https://www.cnnic.net.cn/n4/2023/0828/c88-10829.html。

⑮McKernan, B., The Morality of Play: Video Game Coverage in The New York Times from 1980 to 2010, *Games and Culture*, 2013, 8(5), pp. 307 – 329.

⑯Squire, K., Video Games in Education, *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, 2003, 2(1), pp. 49 – 62.

⑰Abt, C. C., *Serious games*, New York: University press of America, 1987.

⑱⑲Ralf, D., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemers, J., *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*, Cham, Switzerland: Springer, 2016, pp. 3 – 5.

⑳Van Eck, R., Digital Game-based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who are Restless, *EDUCAUSE Review*, 2006, 41(2), pp. 16 – 30.

㉑Breuer, J., & Bente, G., Why So Serious? On the Relation of Serious Games and Learning, *Journal for Computer Game Culture*, 2010, 4, pp. 7 – 24.

㉒Squire, K., & Jenkins, H., Harnessing the Power of Games in Education, *Insight*, 2003, 3(1), pp. 5 – 33.

㉓童庆炳《文学理论教程》(第5版)，高等教育出版社2015年版，第254页。

㉔㉕【美】玛丽-劳尔·瑞安《跨媒介叙事》，张新军、林文娟等译，四川大学出版社2019年版，第309、7—8页。

㉖【美】詹姆斯·费伦、彼得·拉比诺维奇《叙述世界：空间，场景，视角》，载戴维·赫尔曼等《叙事理论：核心概念与批评性辨析》，谭君强等译，北京师范大学出版社2016年版，第85—90页。

㉗张新军《数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究》，四川大学出版社2017年版，第170页。

㉘㉜【俄】弗拉基米尔·雅可夫列维奇·普罗普《故事形态学》，贾放译，中华书局2006年版，第23—59、82页。

㉙【美】杰拉德·普林斯《叙事学：叙事的形式与功能》，徐强译，中国人民大学出版社2013年版，第7—8页。

㉚㉝Ryan M. L., *Narrative As Virtual Reality*, Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 103 – 105, p. 148.
㉛Malegiannaki I, Daradoumis T., Analyzing the Educational Design, Use and Effect of Spatial Games for Cultural Heritage: A Literature Review, *Computers & Education*, 2017, 108, pp. 1 – 10.
㉞Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P., The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self – perception, *Communication Theory*, 2009, 19(4), pp. 351 – 373.
㉟Li, D. D., Liau, A. K., & Khoo, A., Player – Avatar Identification in Video Gaming: Concept and Measurement, *Computers in Human Behavior*, 2013, 29(1), pp. 257 – 263.
㊱【英】爱德华·摩根·福斯特《小说面面观》,冯涛译,人民文学出版社 2009 年版,第 74 页。
㊲【美】杰里米·吉布森·邦德《游戏设计、原型与开发: 基于 Unity 与 C#从构思到实现》第 2 版,姚待艳、刘思嘉、张一淼译,电子工业出版社 2020 年版,第 33 页。
㊳Ryan, M. L., Interactive Narrative, Plot types, and Interpersonal Relations, in Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26 – 29, 2008 Proceedings 1, 2008, pp. 6 – 13, Springer Berlin Heidelberg.
㊴刘涛、曹锐《程序修辞: 游戏研究的修辞学范式》,《新闻界》2021 年第 1 期。
㊵㊷Bogost, I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2010, p. ix, p. ix.
㊶Murray, J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Updated Edition*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2017, p. 71.
㊸Harper, T., Rules, Rhetoric, and Genre: Procedural Rhetoric in Persona 3, *Games and Culture*, 2011, 6(5), pp. 395 – 413.
㊹葛静深、郑旭、田伟琦《西方电子游戏中能源议题的程序修辞研究》,《中国石油大学学报(社会科学版)》2023 年第 2 期。
㊺Ulrich, F., & Helms, N. H., Creating Evaluation Profiles for Games Designed to be Fun: An Interpretive Framework for Serious Game Mechanics, *Simulation & Gaming*, 2017, 48(5), pp. 695 – 714.
㊻Boellstorff, T., *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2008, p. 184.
㊼Lazzaro, N., Why We Play Games: The Four Keys to Player Experience, in XEODesign, Presented at the Game Developers Conference, 2004.
㊽刘涛、曹锐《程序修辞的概念缘起、学术身份与运作机制》,《新闻与写作》2022 年第 4 期。

〔责任编辑: 御　风〕

The Game Road to Digital Humanities: The Representation and the Procedural Rhetorical Mechanisms of Traditional Cultural Symbols in Game Narratives

Liu Tao & Zhang Yuanyuan

Abstract: In the environment of digital media, the inheritance and innovation of fine traditional Chinese culture depends on returning to and reconstructing the context of culture, so as to create a new cultural experience in the context dimension. As the most influential media form in the global entertainment industry, commercial games have become an important vehicle for digital media with feasibility and practicality to help communicate traditional culture under double drive of corporate social responsibility and narrative innovation. In the narrative system of main commercial games, traditional culture, as a type of active narrative element, is deeply involved in the construction of the story world in the game, i. e., through the setting of scenes, characters and plots, a narrative space with a cultural and educational bias is constructed to simulate the physical cultural scenes, digital characters and their rules of action in past records. To summarize, the procedural rhetorical mechanism of traditional cultural reproduction can be approached from four intrinsically-related rhetorical cognitive dimensions, namely, the creation of a knowledge environment in the dimension of learning mechanism, the formation of a community of interest in the dimension of social mechanism, the generation of cultural rules in the dimension of game mechanism, and the construction of a simulation scenario in the dimension of immersion mechanism.

Key words: commercial games; fine traditional Chinese culture; game narratives, procedural rhetoric, digital communities