

符号、知识与观念:中华优秀传统文化 在数字游戏中的创新转化

何 威 李 玥

内容提要 数字游戏是全球极具影响力的新兴媒介形态与文化传播渠道,也是中华优秀传统文化创造性转化与创新性发展的重要途径之一。基于对现状的充分调研,综合游戏内容分析方法,提炼出数字游戏传播中华优秀传统文化的“三重境界”(符号-知识-观念)与“三个维度”(人物-环境-行动)。“三境”反映了游戏传播文化由浅入深的层次,同时也可以衡量玩家在游戏中接触文化的效果:符号境是以融入传统文化元素与形式的视听符号与美学风格唤起玩家情感;知识境是传播传统文化知识和信息以提升玩家认知;观念境是以蕴含传统文化理念与精神的互动叙事塑造玩家价值观念。“三维”反映了文化内容的组织和呈现逻辑:人物之维指与游戏角色密切相关的内容;环境之维指通过数字技术建构的虚拟空间及其中各种人造物和文化要素;行动之维指游戏规则设计下玩家的互动行为及其后果。“三境-三维”交织建构了一种矩阵式分析框架。该框架可用于数字游戏的各类文化传播分析,也对数字游戏转化与发展中华优秀传统文化的创作实践具有参考价值。

关键词 数字游戏 文化传播 中华优秀传统文化 创造性转化 创新性发展

何 威,北京师范大学艺术与传媒学院教授

李 玥,北京师范大学艺术与传媒学院博士研究生

DOI:10.13858/j.cnki.cn32-1312/c.20240028.006

传承与弘扬中华优秀传统文化,是我国新时代文化建设的重点之一。2023年10月全国宣传思想文化工作会议正式提出的“习近平文化思想”中,包含了一系列新思想新观点新论断,也多次涉及这个方面。如“九个坚持”中提到“坚持讲好中国故事、传播好中国声音”;“两个结合”中提到马克思主义基本原理“同中华优秀传统文化相结合”;“十四个强调”和“七个着力”中都提到要“推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展”^[1]。

本文为国家社会科学基金艺术学项目“中华优秀传统文化在数字游戏中的创造性转化与创新性发展研究”(22BC052)的阶段性成果。

[1]《习近平文化思想》,2023年10月16日,2023年12月20日,<https://www.12371.cn/special/xxzd/hxnr/wh/>。

中华优秀传统文化的传承和弘扬,在近年来出现了新兴的渠道和空间,那就是数字游戏^[1]。自古以来,人类就在游戏中享受快乐、开展社交、锻炼身体、学习技能。在文化史学者赫伊津哈看来,人类文化自始至终被种种游戏贯穿和形塑,因而具备游戏的要素;游戏甚至成为人类的本质特征之一^[2]。数字游戏则是人类游戏传统的延续,并在日新月异的科技助推下,不断拓展想象边界,开启重重可能。数字游戏是娱乐,也是当代最为流行的媒介形态之一。它带来了引人入胜的视听和互动体验,能够承载信息、讲述故事、展现艺术、传播文化。

时至今日,国产数字游戏在国内和国际的影响力都不容忽视。2023年,中国有6.6亿游戏玩家,高居世界首位;国内游戏市场收入首次超过3000亿元,规模世界第二。当前最流行的几款国产游戏,每天登录人数达到数千万甚至上亿。而中国游戏的海外市场规模也连续四年超过千亿人民币,触达几亿海外玩家,玩家遍及美国、日本、韩国、欧洲、拉美、中东等地^[3]。主管部门也要求游戏行业追求高质量发展,要勇担文化使命,弘扬时代精神,助力提升国家文化软实力和中华文化影响力。

一、中华优秀传统文化在游戏媒介中延续与再生

古今中外,学界对文化的定义不胜枚举。而为国际社会所共知且影响较为深远的,是联合国教科文组织在2001年发布的《世界文化多样性宣言》中对“文化”概念做出的经典界定:“应把文化视为某个社会或某个社会群体特有的精神与物质,智力与情感方面的不同特点之总和;除了文学和艺术,文化还包括生活方式、共处的方式、价值观体系、传统和信仰。”^[4]这一定义也被广泛用于联合国后续有关文化的各种政策文件中,如《2009年联合国教科文组织文化统计框架》等;并被世界各国文旅、非遗、文化产业等领域的管理者、从业者、研究者知晓和应用。

中华传统文化源远流长,经过数千年的积淀、传承与发展,为我们留下了厚重而丰美的财富。我们近年发表的一项实证研究发现:从2012年1月至2022年1月,我国自主研发、获得版号且迄今仍在活跃运营的1407款数字游戏中,超过四成传播了中华优秀传统文化;而在营收前100位的热门国产手游中,有八成传播了中华优秀传统文化。大多数玩家对这些融入了中华优秀传统文化的游戏抱有积极态度;很多玩家在玩过游戏之后,因感受到传统文化魅力,主动去了解学习相关的传统文化知识或技能^[5]。

游戏行业的经营和管理实践,也对游戏传播中华优秀传统文化的评估标准存在客观需求。按照我国现行规定,网络游戏在上网出版前需要向出版管理部门提出申请、通过审批。游戏的“文化内涵”是重要的审核维度,游戏是否传播和弘扬中华优秀传统文化则是具体的指标之一。

我国学术界对数字游戏应用与传播中华传统文化的探讨已超过十五年,但直接相关的学术文献仅有百余篇,其中约半数为期刊论文,半数为研究生学位论文。前十年的研究主要在探索性地陈述或

[1]数字游戏指的是依托于计算机技术和设备运行的数字化、可交互的游戏,包含了电子游戏、网络游戏、手机游戏、主机游戏、视频游戏等多种类型和意义上的游戏概念。另,“网络游戏”严格意义上指的是通过计算机网络可单人在线或多人联机在线进行的数字游戏;而在我国相关行业管理实践中,将此概念扩大为通过网络提供下载或在线交互使用的游戏产品与服务,因此国内也存在以“网络游戏”笼统指称所有数字游戏的宽泛说法。

[2]约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京大学出版社2014年版,第4页。

[3]中国音数协游戏工委:《2023年中国游戏产业报告》,2023年12月15日,2023年12月20日, https://mp.weixin.qq.com/s/aRxt0_aJRUESRoSadgDZCQ。

[4]联合国:《世界文化多样性宣言》,2001年11月2日,2023年9月20日, <https://www.un.org/zh/documents/treaty/UNESCO-2000>。

[5]何威、牛雪莹:《数字游戏开展中华优秀传统文化国际传播的趋势、方式与特点》,《对外传播》2022年第9期。

评论游戏应用与传播传统文化的必要性,抑或提出宏观建议,有观点而少论证。近几年来,更多研究开始结合具体案例进行分析,主要涉及游戏角色造型、服装设计、视觉风格、宣传视频等,也更具体地从仙侠文化、妖怪文化、武术文化、博物馆文化、节日文化、民俗文化等方面来讨论传统文化,有细节但少全景,也缺少普适的分析方法或理论。因此,十余年来相关研究成果的影响力有限。

针对行业实践的蓬勃发展和学术研究的相对不足,本研究的目标是在充分调研现状的基础上,从理论层面建构一个普遍有效的分析框架,以针对千变万化的数字游戏个案,解构其中应用与传播文化的维度与层次,进而更深入地理解其玩家的文化接触路径与文化传播效果。最终,本研究基于对大量游戏案例的体验与分析,提炼出数字游戏传播中华优秀传统文化的“三重境界”(符号、知识、观念)与“三个维度”(人物、环境、行动),构成一种矩阵式的分析框架,以解构数字游戏传播文化的多元具体实践。

二、游戏传播文化的三重境界:符号、知识与观念

本文综合借鉴了前辈大家对中华传统文化的思考框架,基于游戏传播文化的实然性与可能性,效仿王国维先生曾论及的“治学三境界”,提出数字游戏对中华优秀传统文化的传播可以在符号、知识和观念三个层次上开展,或曰触达三重境界。

1. 符号境:以融入文化元素的视听符号激发玩家情感

符号境,指的是数字游戏中活用传统文化元素与形式,以视听表现、美学风格、文艺作品等方式呈现与中华传统文化相关的符号,重在唤起玩家情感。符号是玩家最容易、最直接产生文化体验的界面维度。一面古镜、一张古琴、一件瓷器、一身盔甲、一座园林、一首诗词、一曲民乐,均可展现传统文化的吉光片羽。各种符号在数字游戏中的交织与流动,构成了承载文化内容和价值体系的基础。

符号境的典型实例,如手游《QQ飞车》以不同赛道呈现敦煌、三星堆、千户苗寨等文化风貌,《王者荣耀》以各种皮肤展示壁画造型、民族舞蹈、戏曲唱腔等非遗符号,《神都夜行录》以箜篌等传统乐器演奏游戏背景音乐,《绘真·妙笔千山》呈现青绿山水时采用唯美浪漫的画风,《永劫无间》使用中国兵器、武术招式和水墨风格视频,等等。又如谭盾为《王者荣耀》中五虎上将“关张赵马黄”所作的5首交响乐,复原了尺八、箏、奚琴、五弦琵琶和芦笙这五种中国传统古乐器音色,在2022年北京冬奥赛事现场的灯光秀中播放,并通过全球转播将国产游戏中的传统文化符号呈现在世界面前。

2. 知识境:以传递文化知识的真实信息提升玩家认知

知识境,指的是在数字游戏中置入并传播传统文化相关知识和信息,包括人文艺术、历史地理、民俗非遗等,以增进玩家的理性认知,寓教于乐。文化知识信息同样需要依托符号来传播,但与触达符号境仅需要呈现丰富多彩的美学意象、风格、形式等不同,触达知识境的传播一定要有真实可靠的知识信息。换言之,玩家在游戏中习得的文化知识,并不会因为回到现实生活而失效。

相关实例如《大唐诗录》中数百首唐诗的赏析与答题、《闪耀暖暖》中以知识问答剧情来介绍云锦等传统服饰工艺、《画境长恨歌》《江南百景图》等游戏中对古代诗词及诗人的介绍、《匠木》中对木匠榫卯工艺的详尽展示说明、《故宫:口袋宫匠》对故宫传统建筑和文物的介绍、《开心消消乐》推出戏曲主题活动让玩家了解中华戏曲知识等。知识境的文化传播要求游戏制作者更加严谨地考据与设计游戏。

3. 观念境:以蕴含文化观念的互动叙事形塑玩家价值

观念境,指的是在数字游戏的叙事和互动中,呈现、探索和传承传统文化里蕴含的各种思想观念、道德伦理、规范习俗、价值理念等。如“天人合一”“推己及人”“内圣外王”“仁义忠孝”,又或是各种传统节日习俗、饮食习惯、婚丧礼仪等,都属于观念范畴。这些文化观念和精神蕴含在游戏细节之中,通过符号来表征和传递。游戏要触达观念境的文化传播并不容易,但非常重要。

相关实例,如《明日方舟》通过“画中人”玩法传达“看山还是山,见水仍是水”的真幻之辩;《天涯明月刀》《逆水寒》《剑侠情缘网络版叁》(下文简称《剑网三》)等武侠游戏努力将“侠之大者,为国为民”的侠义观念融入游戏叙事;《原神》中热门角色“魈”,切实让海外玩家接触到中华优秀传统文化中道教护法神人和民间傩舞仪式等,进而了解“辟邪”观念,并将其用于日常交流表达之中^[1]。

“三境”反映了游戏传播文化的深度,也可以衡量玩家从游戏中接触文化的效果。在“符号-知识-观念”之间存在递进关系,一切文化传播总要依托符号来具体表达,此后才能让人接受和理解知识,进而传递或形成观念;而知识与观念又为符号的恰当使用提供了支撑。例如武侠游戏中常见的“家园系统”,往往为玩家提供一些景观模板和古典建筑、山石、植物等道具,让玩家发挥创意、自由造景。这些造景道具以符号形式呈现,其形制、色彩、样式中蕴含了中国传统建筑和园林的知识(但是否能触达知识境,要看游戏是否明确向玩家提供了相关真实知识信息),也可以整体性地传达玩家或游戏设计者所理解的传统文化观念,诸如“移步易景”的园林设计理念、“虚实相生”“留白”等审美意趣、特定历史时期的礼制思想等。简言之,“三境”并非泾渭分明彼此无关,但在分析时又是常人易于理解、不难区分的。

三、游戏传播文化的三个维度:人物、环境与行动

本研究通过分析近年的热门游戏,拆解并引入“人物”“环境”和“行动”三个维度,来归纳在游戏内传播文化的具体实践路径。从研究的角度,“三维”对于理解游戏如何传播文化也提供了更细致有效的分析视角。下文尝试在各个维度上,分别结合“符号-知识-观念”的“三境”,进行交叉分析并举例说明。

1. 人物之维:围绕游戏角色的情感羁绊和代入感

游戏中的“人物”,

表1 人物之维的具体分类

既包括改编自真实历史人物或真实人物的演绎形象的游戏角色,也包括那些取材于神话传说、民间故事中的知名虚构形象的游戏角色;可以是人,也可以是仙、妖精、怪兽等非人类角色(详见表1)。

游戏人物,有时候

类别	具体描述	游戏案例
历史人物	在中华历史中有明确记载的人物,如帝王将相、学者哲人、民族英雄等	李白(《剑网三》) 郑和(《江南百景图》)
被改编演绎的历史人物	基于历史人物由古今文艺作品改编演绎而来的形象	孙尚香、貂蝉(《王者荣耀》)
虚构人物	出现在中华经典神话传说、民俗故事、古代小说/演义等文艺作品中的虚构人物	李元芳(《王者荣耀》) 戚少商(《逆水寒》)
	由游戏原创的、在角色形象中融合了传统文化元素或历史人物个性的虚构人物	唐青枫(《天涯明月刀》) 令(《明日方舟》)
非人类角色	中国传统神兽精怪等非人类角色,如哮天犬、龙之九子、朱雀、麒麟等	白泽(《神都夜行录》)
	由游戏原创的、在角色形象中融合了传统神兽精怪等元素的非人类角色	魈(《原神》) 云无月(《古剑奇谭三》)

与文学、影视、戏剧等媒介中的人物相似,是故事的讲述者、行动者和被观看的对象;但更多时候由玩家操纵和扮演,是玩家意识的化身,或是玩家互动的对象。这使得游戏在影响使用者认知方面具有特殊性。笔者此前的一项实证研究即发现,《王者荣耀》确实影响了玩家对真实历史人物的态度和认知,尤其是熟练使用特定英雄的玩家,会比其他玩家和不玩该游戏的人更喜爱相应的历史人物;“玩家化身认同”概念与“戏假情真”效应可以解释这种影响的心理机制^[2]。因此,游戏人物也是玩家产生文化认同和情感的锚点。从商业模式来看,有大量免费游戏选择以游戏人物/角色作为玩家付费点,对角

[1]何威、牛雪莹:《数字游戏开展中华优秀传统文化国际传播的趋势、方式与特点》,《对外传播》2022年第9期。

[2]何威、李玥:《戏假情真:〈王者荣耀〉如何影响玩家对历史人物的态度与认知》,《国际新闻界》2020年第7期。

色的设计围绕外形、声音、人设、故事、技能、装备、数值等方面展开,力求获得玩家的喜爱,甚至使玩家与之产生情感“羁绊”或“准社交关系”(parasocial relationship)。

另需说明的是,本研究将游戏中的物品分为两类:那些由人物持有的物品、服装、道具等,归入“人物”维度进行考察。因为它们对于人物外形、性格、能力等的塑造是有作用的,且总是与人物同时出现,也成为玩家为角色付费的关键要素。另一些无特定归属的物品,如作为游戏背景的家具、建筑、雕塑、生物等,即使能与玩家简单地交互(如使用、移动、破坏)等,也应归入“环境”维度看待。

在人物维度上,触达符号境的文化传播大多体现在游戏人物的形象设计中,以借鉴或借用历史人物或传说人物的姓名、形象、服饰、用具等为主要方式。例如,游戏《忘川风华录》中的苏轼身着一袭蓝衫、腰别卷轴、手持毛笔、背负巨大书册《东坡食谱》,其形象设计综合了东坡先生的文人气质和美食爱好;《王者荣耀》中游戏人物“金蝉”的形象和语音,则借鉴了电视剧《西游记》中的唐僧(唐僧是由金蝉子转世而来)形象。

人物之维对传统文化触达知识境的表达,大多以角色展示或角色叙事这两种方式展开。角色展示,指开发者以图像、声音、文字等方式在游戏场景或诸如“人物背景”模块中,直接呈现人物所涉的传统文化真实知识;角色叙事,则需要玩家通过行动去揭示人物在游戏世界中的弧线(character arc),从而发现该角色所借鉴的传统文化知识。角色展示的例子如《王者荣耀》中人物“弈星”的特定皮肤,会让角色在对战时诵读《滕王阁序》全文;角色叙事的例子则有《逆水寒》中的角色“孤山老人”,玩家通过推动游戏剧情发展,逐渐了解孤山老人的爱好、交游和诗作等信息,并最终发现其真实身份是苏轼。

人物之维触达观念境的表达,与“戏假情真”效应息息相关。当玩家通过决策和行动推动剧情进展,“改变”人物角色的境遇和命运时,强烈的代入感有助于玩家从叙事层面理解人物言行背后的逻辑和动机,这往往关联了特定的习俗、伦理或价值观。在叙事之外,游玩行动本身也能让玩家体悟人物设计中蕴含的文化观念。如《王者荣耀》中的人物“庄周”,其台词的设定和坐骑“鲲”的设计,反映了“北冥有鱼,其名为鲲”“庄周梦蝶”“无用为大用”等先哲庄子的典故与思想。而该角色的技能偏重于解除控制、游走支援,其设计理念紧扣庄子追求“逍遥游”的自由境界的观念。

2. 环境之维:建构游戏世界的虚拟现实和沉浸感

游戏中的“环境”,是指以数字技术构建的虚拟空间及物品,玩家沉浸式地身处其间,时刻受到熏陶、开展交互、产生体验。环境之维,又可以进一步细分为自然环境、人造环境与文化环境三类(表2)。自然环境包括江海湖泊、崇山峻岭等风景名胜;人造环境则包括与人类生活密切相关的建筑、器物等人造物;文化环境指的是神话传说、诗词歌赋、工艺美术、技术艺术、民俗仪式等构成人们精神生活生态的要素。由于数字游戏天马行空的想象和超乎过往的技术,这些环境常常是虚拟的、被建构的,但在虚拟和建构中,又往往可以找到对现实世界、传统文化的直接或间接的借鉴、模仿和再现。数字游戏带来的所谓“沉浸感”“临场感”,很大程度上来自对游戏中环境的精心设计与建构,其成功与否不仅取决于设计者的技术水准,也要看设计所包含的文化底蕴。

从符号境的层次来分析在环境之维开展的文化传播,可以发现,游戏中的自然环境、人造环境或文化环境,常常融入游戏对真实世界和物体展开的数字孪生或重构,是程度不同的“再现”。如《剑网三》在九寨沟地震后,历时一年在游戏中高度还原了5A级景区九寨沟的地形地貌,包含“树正群海”“五花海”“珍珠滩瀑布”等著名景点。正在开发中的游戏《黑神话:悟空》,其实机演示视频中多处复现了中国传统古建筑,如我国现存最古老木结构楼阁式建筑——天津蓟州区独乐寺观音阁,现存最大的集雕刻、贴金、彩绘于一体的摩崖石刻造像——大足石刻千手观音等。游戏《江南百景图》运用水墨画风展现古代的江南百景和重要城市,使玩家仿佛置身于《清明上河图》《姑苏繁华图》中繁华的市井气

氛之中^[1]。甚至像《原神》这种基于架空幻想世界观的游戏,也建构了中国气韵的“璃月”地区,呈现了有代表性的中国自然风貌和建筑风格,让各国玩家沉浸其中。借鉴张家界景区的“绝云间”,展现云雾缭绕、丰富多变的地理风貌,云雾与留白的设计应用了中国山水画的写意手法;借鉴黄龙自然保护区彩

表2 环境之维的具体分类

类别	具体描述	游戏案例
自然环境	地理山川、天然地貌、风景名胜	九寨沟(《剑网三》) 渌华池(黄龙)、荻花洲(桂林)(《原神》)
	公共基础设施(包括古城镇、公园、农田、河流堤坝、公共交通等)	新春园林(《和平精英》) 引涧渠(《太吾绘卷》) 徽州府、杭州府(《江南百景图》)
人造环境	传统中式建筑或民族建筑/建筑样式	湘西建筑(《天涯明月刀》) 重檐、斗拱等(《问道手游》)
	人文景观(包括名胜古迹、古典园林、纪念建筑与宗教文化景观等)	大足石刻(《黑神话:悟空》) 灵隐寺(《逆水寒手游》)
	传统中式器物(包括家具、生活用品、载具等)	龙泉青瓷器具(《一梦江湖》) 龙舟(《新倩女幽魂》)
	民俗仪式场景(如婚丧习俗、民族歌舞、节庆活动等)	巫炤墓(《古剑奇谭三》) 梨韵阁(《逆水寒》) 海灯节(《原神》)
文化环境	四大发明及古代科技、历史文物等	三星堆大神树(《最强蜗牛》) 木牛流马(《率土之滨》)
	文艺作品(神话传说、诗词歌赋等)	龙宫梦境(皮影)(《古剑奇谭三》) 《东坡先生真赞三首》(《墨魂》) 评书、相声、大鼓等曲艺(《崩坏:星穹铁道》)

池的“渌华池”,展现一派高低错落有致、呈梯田状的围堤风光;“璃月港”参考中国传统民居特征,红绿相间的瓦片和白墙、伫立水中的丹顶鹤等中式审美情趣随处可见。《崩坏:星穹铁道》以徽派建筑为基底、以舰船为概念打造了仙舟“罗浮”世界,在这里玩家会遇到杂技、评书、大鼓等传统曲艺,也会听到基于中国传统五声音阶、侗族大歌的音乐,众多符号构筑了游戏的文化环境。

游戏的环境之维如何让玩家触达文化传播的知识境? 玩家在长期玩游戏的过程中,不断熟悉游戏中的风景、建筑、器物、仪式、文艺,一旦游戏提供某种指引,就很容易帮助玩家建立与真实世界中对应文化要素的“超链接”,从而增进真实知识。例如,《天涯明月刀》近年来呈现了数十种非遗项目,包括木版年画、古琴、花丝镶嵌,泰山皮影、漳州制鼓、曲阳石雕,以及三大名锦(云锦、宋锦、蜀锦)、四大名绣(苏绣、湘绣、粤绣、蜀绣)等传统技艺。

游戏在环境之维上对观念境的触达多由审美活动引发。玩家在被精心设计过的游戏环境中“身临其境”“触景生情”,在自然环境中感受如“大漠孤烟”“桃花流水”等传统审美意趣;在人造环境中感受诸如古代宫殿厚重威严、中正方直格局中蕴含的礼制思想,或江南园林不拘定局、叠石理水、移步换景的文人雅趣。游戏还可以通过玩法机制的设计,引导玩家沉浸在文化环境中,实现对特定时期人文风貌、民间习俗、社会制度等的综合体验。例如《逆水寒》致力于营造北宋时期的文化环境,复现《清明上河图》场景、呈现宋代汴京(今河南开封)地区的年俗习惯、吟唱知名宋词、演奏古典五音;并以雁门关、宋辽边境等历史地理场景的展陈,配合叙事的发展,传达了“侠之大者,为国为民”的理念。

3. 行动之维:基于游戏交互的文化实践和主体性

游戏中的“行动”,指的是玩家能指挥其化身——游戏人物在游戏里做什么,给游戏人物和环境带来怎样的影响和变化;或在一些没有化身的游戏中通过行动改变游戏环境、推动游戏进展。这也是游戏跟书刊、影视等传统叙事媒介迥然不同之处:不仅是观看他人行动,而且要做真正的行动者(actor)。“行动”之维度需要玩家持续地保持关注与参与(involvement)。这也正是游戏的规则或玩法

[1]王鑫:《古代绘画长卷中的盛世营造与空间布局——以〈姑苏繁华图〉和〈清明上河图〉为例》,《江苏社会科学》2023年第6期。

的具体显现。

因此,我们可以通过探讨一些围绕游戏角色或游戏环境的设计究竟应放入人物维度、环境维度还是行动维度来考察其文化传播。例如,《王者荣耀》里有不少角色皮肤,如甄姬的“游园惊梦”或虞姬的“霸王别姬”等,玩家只要选择该皮肤,就能在游戏中看到昆曲或京剧的相关扮相、唱腔和身段,这就属于在人物之维上开展的文化传播;而该游戏与中国艺术研究院合作设计庄周“高山流水”皮肤,在游戏中增设相应活动,允许玩家通过按键体验古琴弹奏甚至创作自己的古琴乐曲,则属于行动之维上的文化传播。又比如,在游戏中直接展示饮食场景、食物、食谱等,属于环境之维的文化传播;但如果游戏玩法要求玩家搜集各种食材、有选择地按照特定方式烹饪,并获得特别的食物,这就来到了行动之维。

由此可见,人物之维或环境之维重在围绕游戏角色或游戏环境自身的特性,“再现”文化信息,以供玩家观看、倾听、阅读;而行动之维重在赋能玩家“交互”,玩家通过游戏操作行为及其反馈回路,来实践和体验传统文化内容。

现实生活中人类的行动,有物质与精神两个面向:人们通过衣、食、住、行等行动维持生存与发展;而在满足安全与温饱后,人类会从事精神领域的交流与创造,产生出民俗节庆、音乐舞蹈、技术发明、哲学思辨等精神文明。游戏

中的“行动”更多是数字化、符号化的,然而也在模拟衣、食、住、行的过程中,让玩家通过行动增加对传统文化的体验和理解;在融入并展现精神文明成果的过程中,加深玩家对传统文化精髓的认识,促进其文化认同的形成(详见表3)。

表3 行动之维的具体分类

类别	具体描述	游戏案例
衣食住行	模拟现实中的衣食住行等行动	厨艺(《太吾绘卷》)
音乐舞蹈	传统戏剧、传统器乐、民族舞蹈等歌舞演奏表演形式	念奴娇剧情(《梦幻新诛仙》) 二胡演奏(《永劫无间》)
技艺模拟	茶艺、书画、治印等传统技艺或手工艺	雪泥鸿爪剧情(《逆水寒》) 北京绢人(《古剑奇谭三》)
传统游戏	围棋、中国象棋、七巧板、九连环、灯谜、飞花令等	飞花行令(《一梦江湖》) 中秋博饼(《逆水寒》) 斗蟋蟀(《太吾绘卷》)
吟诗作对	关于诗词歌赋、经典文学名著、历史事件、传统艺术等的知识问答	见龙在田(《大唐诗录》) 书院研学(《天涯明月刀》)
设计创作	玩家的设计创作活动	家园系统(《剑网三》)

游戏在行动之维上触达符号境的传统文化传播,主要依靠玩家交互行为触发游戏中环境和物品的视听状态改变来实现。例如,玩家可在《逆水寒》中敲击传统器乐发出对应音效、体验宋代文士四雅“焚香、点茶、挂画、插花”,直观地感受古代的传统生活方式与精神文明成果,等等。

游戏在行动之维上对传统文化知识境的触达,有两种常见方式。一是将文化知识的学习和传授化作游戏任务或游戏情节推进的条件;二是在游戏玩法上模拟传统工艺或文化活动的流程。前者例如经典游戏《大唐诗录》,玩家扮演的角色需要跟随线索探寻身世之谜,途中读万卷诗、破万道谜。游戏设计了形式多样的唐诗题目,玩家通过解题来推动剧情发展,获得更多线索、道具,并影响游戏人物的最终命运走向。玩家可在游戏内检索唐诗、欣赏诗画或真人语音吟诵、阅读唐诗白话注释等。其他游戏中也能见到如“科举”“茶馆”等涉及知识问答的玩法。而后者则如《古剑奇谭三》中的“北京绢人”任务,通过记录姿态、挑选布料、“点睛”、注色等一系列任务流程,引导玩家实践并了解“北京绢人”这一手工艺及其制作流程。

游戏在行动之维触达观念境,或因玩家“戏假情真”效应而实现,或因玩家“创意设计”行为而实现。如《尼山萨满》让玩家通过击鼓的音乐节奏,在游戏中召唤神灵、降服妖魔,通过游玩而感同身受地体悟萨满文化中的自然观、生死观和相关民风民俗。又如玩家可在《江南百景图》的水墨风格下,自由布局、营建府城,并在各种网络平台上分享传播、彼此借鉴,从而通过实践与交流进一步领略中国古代城市规划和传统建筑美学。再如《剑网三》的家园系统,让玩家可以发挥创意,设计家具、建筑、园林

等,还能与其他玩家共建小镇“大唐生活社区”,从而体验邻里和睦、天人合一等观念。

四、总结与展望:建构“三境-三维”分析框架,推动游戏传播中华优秀传统文化

综上,为了深入理解游戏传播传统文化的机制,将游戏解构为人物、环境与行动这三个维度加以分析。人物之维重在围绕游戏角色让玩家产生情感羁绊,形成代入感;环境之维重在建构起“虚拟”的游戏世界,并以丰富细节和合理逻辑使之变得有“现实”意义,从而增加玩家沉浸感;行动之维重在引导玩家在游戏交互的基础上展开文化实践,从而获得主体性,能动地体验和理解文化。

值得一提的是,阿尔萨斯在其经典论文《游戏的叙事理论》中,为了评估游戏如何叙事而建立了一个“游玩-叙事”(ludo-narrative)的变量模型,其中区分了四种维度:世界(world)、客体(objects)、行动者(agent)与事件(event),分别对应真实世界中的四种元素“地、物、人、事”(places、things、characters、events)^[1]。本研究划分的三维度,与之有相似也有不同:没有“客体”维度而将相应内容分别归属于“环境”和“人物”维度,没有“事件”而增加了“行动”维度。

这是因为,阿尔萨斯的理论建构目的在于评估游戏叙事,因此“事件”对他至关重要。本研究目的则是分析评估文化传播,而游戏的文化传播显然不拘泥于叙事,交互是另一个重点。没有玩家的交互/行动,游戏是无法开展的,这也是游戏迥异于其他叙事媒介的特点。大量的数字游戏中,叙事成分很弱(如MOBA、第一人称射击等竞技类游戏)甚至基本阙如(如三消、跑酷、竞速等类型游戏),此时基于交互的玩家行动就成为其传播文化的关键维度。

游戏传播文化的三重境界,既是游戏开发者有意识融入文化信息、内容或理念的设计深度,也是游戏玩家在玩游戏以后实际能感受和理解的文化传播效果。符号境最为基本,以融入文化元素的视听符号来激发玩家情感;知识境要求游戏能主动呈现和传递真实的文化知识信息,从而增进玩家认知;观念境则需要借助游戏的叙事及互动,潜移默化地让玩家体悟、改变、塑造其文化价值观。这是层层递进的三重境界。

本研究将“三境”与“三维”交织构成了一个矩阵式框架(见图1),它兼具实践参考和理论分析的意义。从实践角度而言,游戏开发者如果想在游戏中融入、呈现和传播传统文化,可以分别围绕人物、环境和行动的维度展开思考和策划,通过哪些游戏资产、剧情和玩法,让玩家去触达符号、知识、观念的某个或某几个层面。这有助于开发者更为整体、全面地处理好文化元素与游戏内容的有机融合。从理论研究的需要来看,前文中已展示了“三境-三维”作为一种交叉分析的框架是行之有效的。在对具体游戏个案的研究中,我们得以剥离不同种类的文化元素,评估其在不同维度的传播效果与嵌入深度;而且也充分考虑数字游戏在

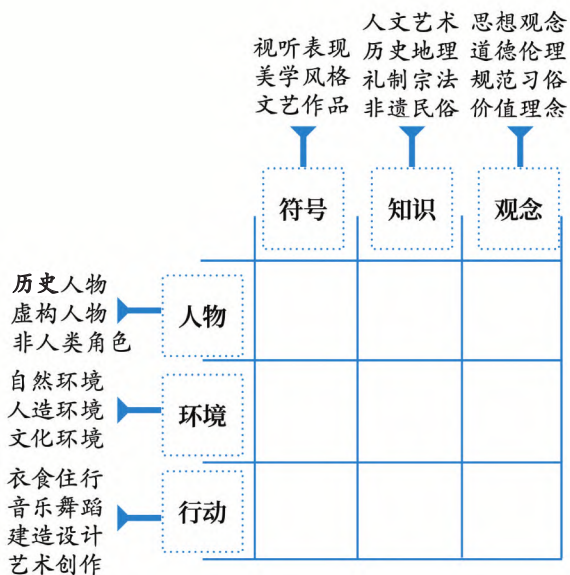


图1 数字游戏传播中华优秀传统文化的“三境-三维”矩阵式框架

[1]E. Aarseth, "A Narrative Theory of Games", *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2012, pp.129-133.

“再现”及“叙事”之外的“交互”特质,引入对玩法、机制的分析。

“三境-三维”矩阵式框架的理论价值还不止于此,它至少在以下三个方面具备应用潜力。第一,它可以超越对游戏个案的分析,成为评估、比较一批数字游戏传播传统文化情况的方法。这些游戏可以是不同类型、不同体量和不同玩法的。任一个游戏,如在某境界或维度上传播了传统文化,则在相应行列标记为“1”;反之则标记为“0”。如是可得由数字0和1构成的3乘3矩阵,用以直观展示该游戏是否以及在哪些境界或维度上传播了传统文化。在此基础上可以再结合前述的个案解构分析,对其传播细节加以定性的分析和对比。第二,它可以超越对传统文化传播的研究,更普遍地用来分析数字游戏中的各类文化传播(如民俗文化、地方文化、红色文化等),甚至用来处理各种游戏研究议题。例如,游戏中的性别议题同样可按照这个矩阵式框架拆解为人物、环境、行动三维,来分析游戏文本如何再现性别角色、进行性别叙事,如何设计玩家的交互规则和行动目标、方式及其后果,以及该游戏中性别议题触达符号、知识、观念的层面的情况。我们得到的是一个符合游戏本质特征和玩家认知规律的分析框架,仅需要将“三境”“三维”对应的具体考察重点随研究议题做出调整。第三,这个框架还能超越数字游戏研究,被用于更广泛领域。例如,虚拟现实影像、交互影像等存在交互行为的新媒体艺术或作品的评估分析,就很适合采用这个框架。而像动漫、影视等数字创意内容的文化传播研究或者文本研究,同样可以借鉴这个框架,但需要将“行动”之维更换成“事件”之维。

当前,中华优秀传统文化的创造性转化与创新性发展已是我国文化战略的重要部分。而后全球化时代国际竞争格局中,游戏与本土文化的融合互促也开始得到其他国家和地区的关注和重视。典型例子就是欧盟立法机构欧洲议会在2022年11月10日投票通过的《关于电竞与数字游戏的决议》。该决议将数字游戏定义为欧洲的“战略文化资产”和“欧洲文化遗产”的组成部分,并“强调数字游戏和电竞在通过沉浸式体验进一步宣传欧洲历史、身份、遗产、价值观和多样性方面具有巨大潜力;相信它们将为欧盟的软实力作出贡献”^[1]。

一方面,世界各国(地区)对于游戏传播文化的重视,正在推动全球游戏市场更为激烈的竞争;另一方面,各国高品质、有文化的游戏作品的跨国传播,也将有助于增进各国相互理解、分享精神文明,搭起跨文化的桥梁,促进各国人文交流和民心相通。在此语境下,“三境-三维”框架的基础理论建构或许有着更为广阔的应用前景。

基于前文的游戏案例分析,本研究对游戏传播中华优秀传统文化还有如下几方面建议。一是弘扬时代精神。弘扬传统文化不是钻故纸堆,而是要秉持继承与发展、“守正不守旧、尊古不复古”的辩证统一,不论是传统文化样式还是传统价值观念,可以“创新性发展”“守正创新”。二是坚守人民立场。中华优秀传统文化应对当代人有现实意义,与人民当前的生活境况有所关联,着眼人民对美好生活的向往,服务于人民的精神文化需求。三是深挖价值理念。不仅要有符号层面的对中华优秀传统文化样式的转化与创新,也要提炼和吸纳具备当代价值的传统文化精髓,潜移默化地传递文化知识与优秀观念。四是中华优秀传统文化的传播、传承与创新是需要社会各界共同、长期投入的艰巨任务。数字游戏不是教科书,不能取代学习;也不只是宣传或营销工具。游戏如果能提升人民的幸福感和获得感,就已经是值得肯定的成就与价值,在此基础上还能推动中华优秀传统文化的创造性转化、创新性发展,则是锦上添花。

〔责任编辑:雨 泽〕

[1]European Parliament, *European Parliament Resolution of 10 November 2022 on Esports and Video Games*, 2022-11-15, 2023-09-20, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_EN.html.