

# “共游江湖”：武侠游戏中的中华优秀传统文化符号表征与传播研究\*

◎ 李俊欣 黎一达

**摘要：**数字游戏是新兴的数字出版产品，是元宇宙时代传播中华优秀传统文化的重要平台。作为典型的国产游戏类型，武侠游戏通过中国风的视觉场景与听觉感官、“侠”的化身体验、道具的东方物语及符号交互机制，创设出游戏玩家“共游江湖”的文化表征空间与情感体验模式，丰富了中华优秀传统文化转换与创新的媒介议题。武侠游戏在传播中华优秀传统文化的实践中，需进一步构建以经典武侠IP为核心的内容生产体系，加强游戏平台的可供性建设，发挥玩家主体、社群与产业的联动效应，进而提升玩家对中华优秀传统文化符号的认同，建立健全基于武侠游戏的文化强国阵地。

**关键词：**武侠游戏 中华优秀传统文化 符号表征 社群传播

**中图分类号：**G230

**DOI:**10.19393/j.cnki.cn11-1537/g2.2024.09.021

党的十八大以来，以习近平同志为核心的党中央高度重视传承弘扬中华优秀传统文化，强调推动中华优秀传统文化的创造性转化、创新性发展。近年来，中国游戏产业发展迅速，在全球市场占据重要地位。《2023年中国游戏产业报告》显示，全球游戏用户规模达32亿，中国游戏用户规模达6.6亿；我国自主研发游戏国内市场实销收入2563.75亿元，自研海外实销收入为163.66亿美元，规模连续四年超千亿人民币。<sup>[1]</sup>游戏是“第九艺术”及数智时代最具影响力的媒介形式之一。游戏出版肩负着传播中华优秀传统文化的时代任务，在文化输出角度的重要性日益凸显，是向玩家群体传递文化价值观的重要渠道。在

马歇尔·麦克卢汉看来，游戏是忠实反映文化的模式，<sup>[2]</sup>游戏的故事、角色和场景，承载了国家与民族特定的文化内涵和价值观。<sup>[3]</sup>2023年10月18日，国家新闻出版署发布了《关于实施网络游戏精品出版工程的通知》，将“传承中华优秀传统文化”与“具有国际市场潜力”列为精品游戏出版的重点方向。在数字技术的发展、国家政策的驱动之下，游戏俨然成为助力数实融合的关键力量，游戏出版构成了文化强国的重要阵地。

武侠是中国特有的历史与大众文化现象，其以各类侠客为主体，崇尚武之技巧、侠之精神。武侠文化以国家观念、民族意识和民众立场为核心，体现了“大中华”之民

\* 本文系重庆市社会科学规划博士项目“数字游戏玩家的主体性悖论及其应对策略研究”（项目编号：2022BS033）、中国博士后科学基金第73批面上资助项目“符号学视域下当代青少年的游戏媒介使用及其数字化防范研究”（项目编号：2023M730424）的阶段性研究成果。

[1] 中国音像与数字出版协会. 2023年中国游戏产业报告[EB/OL]. (2023-12-15) [2024-01-18]. [https://mp.weixin.qq.com/s/aRxt0\\_aJRUESRoSadgDZCQ](https://mp.weixin.qq.com/s/aRxt0_aJRUESRoSadgDZCQ).

[2] 麦克卢汉. 理解媒介：论人的延伸：55周年增订本[M]. 何道宽，译. 南京：译林出版社，2019：288.

[3] 潘文年，王清，孙乐. 中国网络游戏走出去与国家形象的海外建构：以2007—2022年国家文化出口重点游戏项目为例[J]. 出版发行研究，2023（5）：19.

族观及“安百姓”之社会观，反映出“中国文化中一种特殊的心理状态”。<sup>[4]</sup> 武侠游戏是一种以武侠题材为背景的游戏类型，是对以功夫、剑术、侠义精神等元素为主要特点的各类游戏的统称。当前关于武侠游戏的研究，主要聚焦其文学和技术属性，如武侠游戏被视为由武侠文学发展而来的新兴数字文化形式，<sup>[5]</sup> 其重构了原有的武侠语境和接受方式，赋予了玩家强烈的身份认同意识。<sup>[6]</sup> 现有研究相对较少关注武侠游戏的文化属性及其文化传播功能。作为典型的国产游戏类型，武侠游戏是中国武侠文化与数字游戏的联姻，在本体上构成中华优秀传统文化的组成部分。此外，武侠游戏为玩家构筑了相互连接与认同的数字空间，积极发挥着历史与文化遗产的媒介功能与价值，为中华优秀传统文化的传播提供了新的动能与方案。据此，本文以武侠游戏为研究对象，通过符号学文本分析探究武侠游戏表征和传播中华优秀传统文化符号的路径、方式和特征。在此基础上，提出武侠游戏传播中华优秀传统文化的发展进路和策略。研究旨在借助武侠游戏传播中华优秀传统文化，提升游戏玩家对中华优秀传统文化的认同。

## 一、武侠游戏中的中华优秀传统文化符号表征

符号是被解释者认为携带意义的感知，<sup>[7]</sup> 是信息传播与保存的中介与载体，建构起有共通性的文化意义空间。文化符号使不同族群既能按照自身心理上的接受程度进行自由对话，又能在尊重差异性的基础上强化共同性来实现对中华民族的认同。<sup>[8]</sup> 中华优秀传统文化符号在武侠游戏构筑的虚拟“江湖”空间中凝聚、整合与重构，通过交互与沉浸的传播机制被传达、理解和接受，在玩家群体真实的思维与情感演练中，产生情感与文化认同的功用和效果。武侠游戏中的符号，构成了游戏玩家认识和了解中华优秀传统文化的基础。

本文综合考虑武侠游戏的市场影响力、传统文化表征的多元性，并结合游戏平台 Steam 中的游戏下载量、TAPTAP 游戏评分以及 B 站、YouTube 中的游戏视频浏览

量等因素，选取在传播中华优秀传统文化符号方面表现突出的 18 款热门游戏（见表 1）为研究对象，通过符号学、叙述学方法探究其符号表征体系的建构过程与交互模式。这些游戏涵盖了金庸、古龙等作家的经典武侠 IP，部分武侠游戏融合了仙侠、玄幻等中华优秀传统文化元素。

表 1 武侠游戏中的中华优秀传统文化符号举例

编号	游戏名称	游戏公司	时间	中华优秀传统文化符号
1	《金庸群侠传》	河洛工作室	1996	场景：西夏古城；医书：华佗内照图；内功：易经筋；门派：少林派
2	《流星蝴蝶剑》	昱泉国际	2002	技能：华山剑法；道具：唐刀；建筑：古城墙
3	《古剑奇谭》	烛龙工作室	2010	背景：山海经；场景：昆仑山；道具：七尺玉具；乐器：胡琴
4	《九阴真经》	蜗牛	2012	武功秘籍：九阴真经；建筑：游廊曲桥；招式：醉拳；玩法：打擂台
5	《侠客风云传》	河洛工作室	2015	画面：水墨绘画；场景：青城山；技能：茶道
6	《天涯明月刀》	腾讯	2016	场景：张家界；动作：敦煌飞天舞；服饰：苏绣；系统：紫微斗数
7	《天龙八部手游》	畅游等	2017	场景：洛阳古城；副本：皮影戏；动画：泥塑；乐器：研琴
8	《逆水寒》	网易	2018	场景：江西景德镇；服饰：京剧戏服；活动：宋朝春节；表演：黄梅戏
9	《一梦江湖》	网易	2018	服饰：良渚神兽面纹；道具：龙泉宝剑；活动：谷雨中国；表演：确山铁花
10	《新笑傲江湖》	完美世界	2019	场景：西江千户苗寨；文字：中国书法；配饰：九霄环佩琴；表演：川剧
11	《剑网3：指尖江湖》	西山居等	2019	画面：中国剪纸；建筑：大明宫；武器：篋篋
12	《永劫无间》	网易	2021	皮肤：李小龙；动作：咏春拳；配饰：太阳神鸟；道具：马首刀
13	《天命奇御》	甲山林娱乐	2021	系统：八卦图；玩法：围棋；场景：杭州
14	《大侠立志传》	半瓶醋工作室	2023	场景：楚襄城；家园：悟道碑；门派：道玄宗；道具：九转金丹
15	《逸剑风云决》	侠萌	2023	心法：上清风云诀；轻功：天羽飞踪；武术：太极拳；暗器：弹指神通
16	《绝世好武功》	哔哩哔哩	2023	画面：水墨绘画；游戏指引：天书宝典；服饰：青云笠
17	《燕云十六声》	Everstone	2024	场景：开封古城；中式解谜：阴阳八卦；音效：古乐十二律；唱词：虞美人
18	《射雕》	网易	2024	画面：清明上河图；武术：燕青拳；服饰：唐三彩女座俑；玩法：斗茶

### （一）视觉符号：搭建武侠世界

#### 1. 明月与天涯：中国风的游戏场景

场景感知与信息适配被认为是移动传播的本质，<sup>[9]</sup> 而

[4] 龚鹏程. 侠的精神文化史论[M]. 北京：商务印书馆，2023：16.

[5] 马赛. 网上江湖：数码时代的武侠文化[J]. 西南师范大学学报（人文社会科学版），2006，32（5）：38.

[6] 孙金燕. “游戏江湖”的虚拟快感：从“再中心化”到主体间性[J]. 江西师范大学学报（哲学社会科学版），2014，47（4）：74.

[7] 赵毅衡. 符号学：原理与推演：修订本[M]. 南京：南京大学出版社，2016：1.

[8] 崔榕，赵智娜. 文化认同与中华民族共同体建设[J]. 民族学刊，2021，12（8）：1-8.

[9] 彭兰. 场景：移动时代媒体的新要素[J]. 新闻记者，2015（3）：20.

场景革命构成了数字出版的技术基因。<sup>[10]</sup>在游戏世界中,场景是玩家行动的基础,是推进和理解游戏叙事的关键,同时也在玩家的身份建构和社会认同方面发挥重要作用。武侠游戏通过各类具有“中国风格”的视觉文化符号,构造出玩家群体共存在的“江湖”数字场景,为中华优秀传统文化提供了信息感知与交互传播的空间。

武侠游戏中的场景符号表征,首先通过虚实交替的场景还原和转化。在武侠游戏中,华山、大理城、洛阳、苏州等现实世界中的地理符号,与绝情谷、龙门客栈、乌蒙灵谷等虚拟的艺术场景交互编织,塑造出虚实互嵌的感知景象。在重现中国万里山河的过程中,武侠游戏建立起了“超真实”的符号场景,传承并弘扬了中华历史及地理文化。如在《天龙八部》等游戏中,包含了以“西岳华山”为核心的主题场景,据此展示华山派的文化服饰与武术动作;《天涯明月刀》以“张家界”为原型,制作出名为“云上之城”的游戏地图;《逆水寒》基于“清明上河图”复刻出北宋汴京大都市的城市景象。

其次,武侠游戏通过中式风格的山水与建筑符号,展示了中华民族对自然空间的理解及文化塑造。在武侠游戏中,随处可见亭台楼阁、游廊曲桥、影壁、丹墀等中国古风建筑,而月夜茶盏、雨打屋檐、风吹竹林等静谧意象,更是传达出别样的中式浪漫。在《燕云十六声》《绝世好武功》等游戏中,玩家还被允许自主创造与搭建游戏场景,领略徽派建筑、苏式园林、湘西民居等建筑风格,学习建造中国古建筑的材料,以及通过游戏探索进行地图拼接,生成属于自己的江湖世界。

最后,游戏世界的动态性,使其能够成为玩家生活的“地方”。武侠游戏中的节日场景,通过与现实世界互融,升维着中华传统节日的“形式感”。在开放式武侠游戏中,每逢春节,玩家不仅可以看到挂红灯笼、皮影戏、打铁花等文化表演,还可以通过身穿传统节日服装、放鞭炮、打年兽等方式进行庆祝。如《一梦江湖》与非物质文化遗产“确山铁花”展开联动,使玩家得以在游戏世界中观赏“铁树银花”的绚丽美景,感受春节带来的喜庆氛围。

在武侠游戏中,场景符号建构了武侠文化的释义系统,被赋予感知维度之“在场感”意义。武侠游戏将具有

侠义精神的江湖世界,与具有中华传统美学风格的场景符号相融合,而玩家通过“身临其境”,实现“触景生情”。在乔治·伯格纳看来,传播媒介塑造的“象征性现实”,影响着人们对现实世界的认识和理解。<sup>[11]</sup>生活在游戏世界中的玩家,在不同程度上受到游戏符号环境的文化“涵化”。由此,游戏场景提供的文化氛围,不仅能够使玩家更为直观地领略中华优秀传统文化的魅力,也有助于激发其对中华优秀传统文化的好奇心及认同感。

## 2. 剑法与功夫: 化身为“侠”

在武侠游戏中扮演“侠客”,玩家能够获得符号化身的属性与身份。前者包括“侠客”这一化身的性别、生命值、攻击力、武功技能等;后者主要体现为化身所属的江湖门派,如武当派、少林派、华山派、峨眉派等。不同的门派有不同的侠义精神,决定着化身的基础属性和视觉外观。门派与武功技能是武侠文化中最为基础的符号元素,也是武侠游戏传播中华优秀传统文化的核心维度。玩家通过扮演“侠客”,能够认识各类经典的武功技能,其中既包括华山剑法、降龙十八掌、凌波微步等虚构武学,也涵盖了太极拳、咏春拳、易筋经等传统武术动作与健身功法。

随着元宇宙时代的到来,武侠游戏也开始通过融合中国武术与传统美学,来构建“东方武学体系元宇宙”,尤其是以“侠”的化身形象及动作展演的方式,向玩家介绍中华武术的历史、流派和哲学精神。如《永劫无间》以联动皮肤的形式还原了武术明星李小龙的形象,在游戏中展示李小龙的截拳道和双节棍等武术动作,助力中华武术文化的全球传播。此外,化身也构成了展示各类中华优秀传统文化的视觉中心,如《永劫无间》以“太极”为主题塑造出具有道士风格的角色“无尘”,传播了两仪四象八卦的文化内涵;《天涯明月刀》利用数字图形技术,通过化身“皮肤”展示了中华传统服饰的织造技艺,包括苏绣、云锦、京剧华服、侗族服饰等;《一梦江湖》在服饰图案中加入良渚文化中的“神人兽面纹”,设计出“敦煌飞天舞”的化身动作。通过基于化身的主体行动,玩家能够领略不同历史时期、地域与民族风格的中国传统文化与知识,而玩家对化身的主体认同,则进一步强

[10] 李华君,张智鹏.人工智能时代数字出版的用户新体验:场景感知、场景生产与入口把控[J].出版发行研究,2019(5):17.

[11] GERBNER G, GROSS L. Living with television: the violence profile[J]. Journal of Communication, 1976, 26(2): 173.

化玩家与武侠世界的情感关联,激活丰富且多元的文化身份与自我想象。

### 3. 神器与宝典: 道具的物话

道具是武侠游戏的核心系统之一。武侠游戏中的道具主要包括武器、武学秘籍、药品、护具与套装等。在武侠游戏中,玩家首先可以使用类型丰富的武器,尤其是以剑、刀、棍、戟为代表的中华十八般兵器,如《古剑奇谭》中的“七尺玉具剑”、《流星蝴蝶剑》中的“唐刀”、《永劫无间》中的“盘龙棍”。其次,玩家能够专研与习得各类中华武学秘籍,如常见于各类武侠游戏中的《易经筋》《九阴真经》《葵花宝典》。此外,玩家以收集具有中华文化特色的医书与药品,如《金庸群侠传》中的“华佗内照图”、《大侠立志传》中的“九转金丹”等形式,不断增进对中华文化古籍、医学经典与神话故事的理解。

作为武侠游戏世界中具有重要符用性的文化符号,道具的功用主要表现为提升玩家在游戏世界中的攻击、速度以及防御等基础属性。道具是玩家进行游戏升级、能力强化的必要条件,也因此构成玩家在游戏世界中进行自我展示与社会交往的象征性文化资本,在游戏中划分出社会地位和特定权力,<sup>[12]</sup>同时为玩家的主体行动提供目标与价值意义。此外,武侠游戏中的符号道具,融合了中国的历史、宗教、神话等元素,是中华优秀传统文化在游戏世界中还原、转化与创新的重要方式。如《永劫无间》中的“马首刀”以山西平遥县文涛坊古兵器博物馆的镇馆之宝“清中期玛瑙马首短刀”为原型进行设计,通过刀剑的形象复刻,使玩家了解中国的兵器文化,以及淬火、冶铸与锻造等技术工艺。这些符号道具通过隐含的符义嵌入,规定了特定的媒介物话,并使玩家在虚拟世界中获得了真实的文化感触。

#### (二) 听觉符号: 强化沉浸体验

听觉符号在游戏世界中具有三种效能:一是创造环境、氛围与情绪价值,引导玩家感知游戏场景变化及事件发展,从而将虚拟空间中的单个对象以及听众(玩家)在这个空间中的位置戏剧化(Dramatize);<sup>[13]</sup>二是传播特

定的主体意图、审美感知与文化话语,如表现特定的历史、地域与民族风格;三是构成一种超越功能性定位的独立文化形态,如专门为游戏制作的音效及音乐。

中华优秀传统文化在武侠游戏中的听觉符号呈现,主要通过传统乐器、戏曲、台词以及流行音乐。江湖场景与氛围的塑造,依赖于各类中华传统乐器,如箫、琵琶、二胡、胡琴、古筝等。这些传统乐器不仅构成了武侠游戏配乐的主要组成部分,适用于特定的游戏场景或剧情,也能成为武侠游戏设计与叙事建构的来源。如《燕云十六声》以“乐”的文化遗产为核心,在游戏场景中融入了“霓裳羽衣曲”,延伸出“长恨歌”的叙事体系。其游戏测试服也分别采用“古乐十二律”中的“蕤宾”和“黄钟”来命名,而游戏名称“十六声”更是作为华夏诸种文明传承的符号隐喻。武侠游戏也为玩家提供了观赏各类戏曲表演的平台。如《逆水寒》引入了“梨韵阁”的视听系统,玩家在其中可以听豫剧、黄梅戏,欣赏《花木兰》《梁祝》《牡丹亭》等精彩桥段。除了传统乐器与戏曲的视听表征,武侠游戏也将中华优秀传统文化融入现代流行歌曲主题、歌词创作以及MV表演等方面。如《天龙八部手游》邀请方文山、胡彦斌、毛不易等音乐人打造《快意江湖》《侠行天龙》等中国风游戏主题曲,为玩家带来听觉上的娱乐享受。

声音具有穿透性与戏剧性,<sup>[14]</sup>有助于唤起与激发听者的主体情感。在游戏世界中,声音为玩家提供了身临其境的体验,在推动玩家的情感投入方面发挥着重要作用。<sup>[15]</sup>武侠游戏通过传统乐器、戏曲以及现代流行音乐等声音符号,塑造出具有中国风格的听觉文化景观。其不仅能强化玩家对游戏环境的感知和互动能力、提升玩家在武侠游戏中的融入度与沉浸感,也以以声入耳的方式,传播着中华文化之音。

#### (三) 符号交互: 玩家的文化感知

游戏具有符号交互的核心媒介特征。正是在玩家与游戏文本、玩家之间的交互性关系中,游戏世界中的符号意义才得以确立。在伊恩·博格斯特看来,游戏具有“程序修辞”的话语特征,其能够通过执行计算和基于规则

[12] 布尔迪厄. 区分: 判断力的社会批判[M]. 刘晖, 译. 北京: 商务印书馆, 2015: 189.

[13] MICHAEL N. Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds[M]. Cambridge: MIT Press, 2008: 133.

[14] 吴钊, 赵伦. 论沉浸式出版[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2019, 41(3): 158.

[15] ROBB J, GARNER T, COLLINS K, et al. The impact of health-related user interface sounds on player experience[J]. Simulation & Gaming: An International Journal of Theory, Design and Research, 2017, 48(3): 403.

的符号操作,传递设计者的意图意义,发挥说服功用。<sup>[16]</sup>游戏也是过程本身创造的可能性空间,玩家在与游戏交互的过程中,能够感知与习得基于游戏背景、规则与玩法的知识与文化。

符号交互对玩家文化感知的强化,主要通过叙事主题和游戏规则来实现。武侠游戏的叙事主题包括江湖争霸、保家卫国、正邪对决等,这些叙事主题传达出东方武侠“为家为国”“仁义如天”的精神文化内涵。如武侠小说《天龙八部》与《射雕英雄传》讲述了北宋和南宋时期,乔峰、郭靖等英雄角色为“抵抗外敌入侵,保护国家利益”而奋斗终身的故事。在基于小说创造的同名游戏世界中,玩家不再是观者,而是扮演丐帮、全真教等门派中的角色,通过不断历练,奋勇杀敌,保家卫国。在这个过程中,武侠游戏也以“安得剑仙床下士,人间遍取不平人”的方式,满足了玩家“解危除困”的心理需求。

游戏的规则与玩法则是一种更为隐性的文化表达。这种文化表达主要通过两种方式:一是文化知识的学习和应用,是完成游戏任务、推动故事情节发展的必要条件;二是游戏的玩法,表现为模拟传统的工艺及文化活动过程。前者表现为武侠游戏中普遍采用的“中式解谜”游戏玩法,即将中国的传统智慧与现代思维相结合,设计出融合机关术、民俗传说、诗词歌赋等多种文化元素的谜题。如《燕云十六声》采用了“阴阳八卦”的游戏玩法,玩家需要利用五行相生相克以及八卦规律的文化知识来进行解谜,使用“太极”中的“借力打力”技法进行游戏通关。后者表现为在武侠游戏中体验传统文化活动,学习相关的文化知识、规范习俗、技能技巧等。如在《逆水寒》《新笑傲江湖》《射雕》等游戏中,设计了琴箫书画、吟诗斗茶、焚香插花等承载传统文化的游戏玩法,玩家们可以从中感受中国古代的生活方式及精神文明成果。此外,武侠游戏中的结拜、师徒、帮派、商会等社交系统,推动了中华优秀传统文化体验的“生活化”与“日常化”。如《剑网3》通过“名剑大会”及擂台PK等具有中式风格的社交玩法,使玩家领悟“剑”的术道与“侠”的风骨。在解谜、文化体验及社会交往的过程中,玩家也生成了基于自身主体行

动的叙事文本,使中华优秀传统文化不再是被凝视的外部“景观”,而是能被玩家感知,且作为主体参与其中的空间与事件。<sup>[17]</sup>

## 二、武侠游戏传播中华优秀传统文化符号的媒介逻辑

武侠文化通过各类文学和艺术作品得以广泛传播。武侠小说、电影、电视剧以及游戏的出版,打开了文化的想象空间,不仅对中华优秀传统文化符号的发展与传承发挥了积极作用,在全球范围内亦产生了深远影响。相较于以叙事为核心的小说和影视作品,游戏能够通过交互机制与沉浸模式,重构文化发生的语境并创设文化体验,<sup>[18]</sup>以及通过“符号—知识—观念”的情境体系,<sup>[19]</sup>影响玩家的认知、情感和价值观念,从而更有利于助力中华优秀传统文化符号的全球传播。

武侠游戏基于“角色扮演”与“多人在线”的形式,塑造出游戏玩家“紧相连”与“共存在”的“江湖世界”。武侠游戏构筑的“江湖”元宇宙,包含了以各类武侠文化IP为底本建立的叙事体系,以及通过游戏引擎、贴图、渲染等媒介技术搭建的动态视觉场景。玩家在这个虚拟且神秘的“东方世界”中感知和体验中华优秀传统文化的同时,还会通过游戏社群分享、传播以及再生产中华优秀传统文化符号与文本。由此,武侠游戏不仅具有文化涵化的媒介功能,还能通过玩家群体进行文化再造与二次传播,构成了数智时代传播中华优秀传统文化符号的重要载体。

### (一) 内容生产: 武侠IP作为文化底本

武侠是具有代表性的中华文明精神符号之一,常见于各类具有全球影响力的小说、影视作品中。这些武侠作品不仅塑造出见义勇为的英雄角色、展现出刀光剑影的打斗场景、演绎出快意恩仇的情感故事,也体现了天下为公、重义尚德、扶危济困的中华优秀传统文化内涵、哲学思想及集体潜意识。基于各类小说、影视作品生成的武侠IP,为国产武侠游戏提供了经久不衰的符号资源。早期的武侠游戏以改编经典武侠小说为主,如根据金庸的武侠

[16] BOGOST I. Persuasive games: the expressive power of video games[M]. Cambridge: MIT Press, 2007: 25.

[17] 胡钰, 朱戈奇. 网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J]. 南京社会科学, 2022(7): 158.

[18] 刘涛, 张媛媛. 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[J]. 南京社会科学, 2023(11): 124.

[19] 何威, 李玥. 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[J]. 江苏社会科学, 2024(1): 232.

小说《天龙八部》《射雕英雄传》《笑傲江湖》，古龙的《流星蝴蝶剑》《天涯明月刀》等改编的各类同名单机游戏、网络游戏、手机游戏；融合金庸、古龙等各类武侠小说设计的《金庸群侠传》《古龙群侠传》系列游戏；基于温瑞安的《四大名捕》《神州奇侠》以及《说英雄谁是英雄》等系列小说推出的《逆水寒》游戏等。

金庸、古龙等作家的经典武侠IP，构成了武侠游戏内容生产的重要文化底本。在符号叙述学的视域中，底本被视为叙述的聚合关系，<sup>[20]</sup>从底本到述本的转化，通过选择、再现及媒介化。无论武侠游戏的类型、玩法以及叙述主题如何变化，都共享或基于经典武侠IP中的英雄角色、门派、武功秘籍等文化符号。这些文化符号汇聚成为各类武侠游戏文本叙述的形式材料，而IP本身综合了符号、品牌以及版权等多重含义，是被广泛识别且具有强交互和连接能力的“超级符号”。<sup>[21]</sup>由此，武侠游戏以中华武侠文化IP为底本进行内容生产，不仅能够推动中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展，还能以游戏的形式助力中华优秀传统文化的传播，有利于促进并提升游戏玩家对中华优秀传统文化的认知与认同。

### （二）具身参与：角色扮演作为游戏形式

每个民族和时代都有一个“英雄梦”。“侠”作为一种英雄类型，表现出令人向往的超越特征。武侠游戏以角色扮演(RPG)为主要形式，它为玩家提供了化身为“侠”的媒介经验。自20世纪80年代中期以来，化身被用于数字游戏的技术与文化讨论，成为流行文化中的日常术语。化身是玩家在游戏世界中控制的对象，也是其自我表征的符号载体，是玩家对游戏世界产生情感和文化认同的锚点。化身将玩家与虚拟游戏环境相连，有助于强化玩家与游戏世界的情感关联，<sup>[22]</sup>通过长时间的角色扮演与行动，玩家能够对化身产生认同感，出现“戏假情真”效应。<sup>[23]</sup>

虚拟化身不仅使玩家与游戏世界建立交互关系，也影响并塑造着玩家对现实世界的感知、认知以及经验。在武侠游戏中，化身提供的视觉关系，能够创造出一种代入

武侠角色的情感经历及行动主体性。首先，游戏玩家基于“侠”的主体性视角，置身于虚拟的“江湖”世界，通过化身行动感受中华优秀传统文化符号的魅力，演绎并推动故事情节的发展。其次，在游戏世界中扮演“侠”，使玩家建立起作为“侠”的身份、技能和社会关系，触发强烈的社交和情感体验。最后，通过作为“侠”的主体行动，玩家获得了更为直观的“江湖”文化体验和主体感受，从阅读、观看的想象性他者视角，转换到参与、改变武侠世界的具身性主体视角。这种基于角色扮演的代入性体验，有助于弥合传统文化与当代人群的疏离感，<sup>[24]</sup>实现对传统的、基于文字与影像表达的武侠文化的超越，提升武侠文化被玩家认识和接受的可能性。

### （三）群体交互：线上交往与武侠迷群

游戏的社交性，不仅能够强化玩家对游戏的黏性，还能塑造共同的文化经验，助力文化符号的传播。多人在线提供的即时性体验，也影响着玩家在游戏中的虚拟身体及其在现实世界中的真实自我。在多人在线类武侠游戏中，玩家能够创建或扮演自己喜欢的武侠角色，与其他玩家（武侠角色）一起勇闯江湖世界。通过遵守相同的江湖盟约（游戏规则），在共同的武侠场景中行动，分享类似的武侠故事情节、经历，以及实时的社交互动，玩家既对自己虚拟的侠客身份产生了关注和期待，也与其他玩家建立了情感联系，在集体行动中产生文化认同感及共同态度。

武侠游戏的出版及武侠文化的传播，还具有游戏迷群和武侠迷群的粉丝基础。武侠迷群和游戏迷群不仅能够通过阅读或玩耍的形式，感受、认识中华优秀传统文化，还是传统文化符号再生产的新兴主体，推动着传统文化的二次传播。亨利·詹金斯以“文本盗猎”为喻，将大众文化的消费者视为建构并流传文本意义的积极参与者，<sup>[25]</sup>消费者能够利用文化符号，建构自己的群体与社会身份。2022年，文旅产业指数实验室发布了基于TikTok平台数据的《中国非物质文化遗产海外短视频平台影响力研究报

[20] 赵毅衡. 广义叙述学[M]. 2版. 成都: 四川大学出版社, 2013: 129.

[21] 王小英. 超级符号的建构: 网络文学IP跨界生长的机制[J]. 中州学刊, 2020(7): 154.

[22] KATHERINE I. How games move us: emotion by design[M]. Boston: MIT Press, 2016: 81.

[23] 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[J]. 国际新闻界, 2020, 42(7): 49.

[24] 韩韶君. 逻辑、实践与走向: 中华优秀传统文化“双创”的数字出版进路[J]. 出版发行研究, 2023(10): 14.

[25] 詹金斯. 文本盗猎者: 电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青, 译. 北京: 北京大学出版社, 2016: 23.

告》，报告显示，最具影响力的中华优秀传统文化包括武术、春节及木兰传说等。<sup>[26]</sup>其中，武术达到最高的播放量和关注度，被认为是继中餐、中医药之后最能代表中国文化的符号元素。全球“武侠迷”和“游戏迷”能够利用博客、视频网站与游戏，书写与表达个体对中华优秀传统文化的热爱，同时也通过武侠小说同人创作、武侠表情包，以及在B站、抖音、优兔等网站剪辑和发布武侠游戏视频等方式，主动地、积极地创造中华优秀传统文化符号与文本。武侠迷群和游戏迷群，赋予中华优秀传统文化新的样式以及更为多元的积极意义，他们在创造性的解码或重新编码的过程中，搭建起了属于自己的武侠世界，由此获得情感、价值与文化的认同。

### 三、武侠游戏传播中华优秀传统文化符号的实践进路

通过文化符号的表征体系与交互模式，武侠游戏出版成为传播中华优秀传统文化的新兴出版阵地，为国家文化软实力建设作出了切实贡献。但在文化竞争加剧、传播范式转型、技术更新迭代的时代背景下，武侠游戏中的文化符号传播也面临着前所未有的困难和挑战。一是优质武侠IP供给不足，现有的武侠游戏以改编金庸等人的经典武侠小说为主，共享与传播近似的文化符号与故事情节，易让玩家产生审美疲劳。二是武侠游戏中的中华优秀传统文化的符号转换具有一定难度。在武侠游戏中，文化符号隐喻的中国侠客精神、哲学思想等属于“高语境”文化，玩家对这些文化符号的理解和接受存在不同程度的偏失。三是存在媒介技术的可供性差异。在各类文化产品中，游戏与数字技术结合最为紧密，但现有武侠游戏的技术开发路径与玩法类型存在同质化现象，且更倚重基于符号文本的单向文化传播，未能充分发挥游戏玩家在文化符号传播过程中的主体作用。四是文化资源的数字化整合相对乏力，武侠游戏中文化符号的表征与传播路径较为单一。基于此，武侠游戏出版及其文化传播，还需要进一步从其内容生产、技术应用、传播模式及产业发展等角度进行优化和拓展，以更好地满足玩家的主体需求，从而提升玩家对中华优秀传统文化符号的亲近感和认同感。

#### （一）资源整合：武侠IP的联动与创新

武侠游戏的内容生产，是对武侠文化符号资源的挖掘、整合及创造过程。现有的国产武侠游戏，主要基于金庸、古龙等人的经典武侠小说IP。这些IP具有较高的知名度，塑造了一代人的武侠梦，构成表征当代武侠文化的“超级符号”。“超级符号”被认为是建立在符号不可通约基础上的超级链接，<sup>[27]</sup>是具有超级传播力的符号。作为“超级符号”的武侠IP，不仅具有产权性、跨界性及泛产业化特征，还具有较强的社会连接力和互动性。

武侠游戏的文化传播，需要充分发挥经典武侠IP的感染力，不断挖掘优质的武侠IP资源。以金庸、古龙为代表的武侠小说名家的作品，如《射雕英雄传》《笑傲江湖》等，具有较高的知名度与较强的影响力，这为武侠游戏的制作与传播提供了受众基础与阐释底本。在此基础上，还应结合游戏的媒介特征，探索不同文化IP在武侠游戏中的联动与融合。从《永劫无间》采用“李小龙”IP设计皮肤、《天涯明月刀》基于敦煌IP打造“飞天舞”动作等IP符号的创造性使用中，可以发现，传统文化IP在武侠游戏中的引入与融合，不仅提升了玩家在游戏内的观感，还为武侠文化注入了新的生命力。此外，应注重文化符号的转化与创新方式，通过游戏场景、规则和化身等建立和完善文化符号的表征与体验系统。如以场景营造“江湖”的情感基调，以游戏规则、化身行动传达有共通性的价值观念，在这个过程中融入中国历史、地域、民族文化特色，从而让玩家从审美认知、情感体验自然地过渡到文化理解与价值认同。

#### （二）技术应用：媒介与符号的可供性建设

游戏包含了自由与限制、能力及创造等多重含义。游戏的当代价值，不仅在于其提供的娱乐性及作为文化产业的商业潜能，更在于其建立的过程性体验模式。这种过程性体验模式，是元宇宙时代传统文化传播的应然趋势与指向。武侠游戏中传统文化内容的生产与传播、玩家文化体验的丰富与提升，离不开对各类新兴媒介技术的采择与使用。媒介的技术可供性，不仅意味着媒介为行动提供的可能性，包括信息生产、社会交往、移动性等，同时也指向了综合技术、人及其间性所打造的多元认同之意义空

[26] 文旅产业指数实验室. 中国非物质文化遗产海外短视频平台影响力研究报告[EB/OL]. (2022-06-08) [2024-02-25]. <https://www.crcindex.com/report/culturetourism/196.html>.

[27] 孟华. 文化元素系统建设中的超级符号技术[EB/OL]. (2018-10-15) [2024-03-14]. <https://mp.weixin.qq.com/s/fhHBEhRe1rQ0MoTH0sJTNg>.

间。<sup>[28]</sup> 武侠游戏的媒介可供性建设，一是需应用最新的数字媒介技术，如游戏引擎、贴图技术、AR/VR等。通过强化视觉符号的“像似性”与提升游戏的“可玩性”，增加玩家的沉浸度与临场感，提升武侠游戏的文化涵化效果。二是迎合玩家的媒介使用习惯与社会连接方式。近年来，越来越多的武侠游戏从PC端转向手机端，从单机转向多人在线，从线性叙事转向开放世界，以适应趋向“移动性”“社交化”和“开放性”的游戏媒介发展进程。

### （三）传播模式：玩家的符号构建与文化参与

媒介技术的发展，促进了信息生产空间的开放，同时也推动着对大众的赋权。在约翰·菲斯克看来，文化是社会实践的持续演进，无论是电视受众，还是游戏玩家，都能从中获得“符号民主”的快乐，在表征的过程中参与意义的建构。<sup>[29]</sup> 游戏世界召唤积极的、能动的主体，衡量武侠游戏传播中华优秀传统文化符号效果的关键，也在于玩家的文化感知能力与价值内化程度。因此，武侠游戏中传统文化符号的生产与传播，需要根植于玩家的日常生活实践之中。

在这个过程中，一是应注重游戏玩家的主体需求与信息反馈。把握不同年龄、性别及各类社会群体的文化接受心理，持续培养热爱武侠文化的游戏用户。二是加强作为传播主体的玩家的能力建设，激发玩家的符号再造与文本生产的主体价值，助力中华优秀传统文化符号的二次传播。武侠游戏的文化传播，不仅发生在游戏的“魔圈”之内，同时也延伸至各类媒介平台。玩家能够以参与游戏皮肤、插画设计等方式进入游戏文本的生产环节；通过组编和剪辑文字、图片、绘画、视频等生产游戏文本；以角色扮演（Cosplay）的形式在现实世界中展示武侠角色及中华文化，实现跨次元传播。三是发挥社区的文化解释与引导功能。通过知乎、豆瓣、百度贴吧等平台的游戏社区，为游戏玩家提供文化符号解释的“词典”，以及利用网络游戏社群，以游戏体验、策略和技巧分享的形式，通过评论、回复等路径实现文化内容的转译和交流，由此全方位搭建“共通的意义空间”。

### （四）产业互联：武侠符号的跨媒介叙事

在媒介融合时代，武侠游戏及其文化符号的对外传

播，需要对技术、受众、市场及产业进行融合、重塑与协调，从中构建跨媒介、全媒体的文化符号叙事与传播模式。首先是以小说、网络文学、影视以及动漫等媒介形态与文化产业展开深度联动，建立“文—影—游”的跨媒介叙事模式。通过整合与连接具有高度关联的叙事文本，能够发挥故事、影像与交互机制的协同效应，搭建更为广阔的文化符号的表征空间，从而提升武侠文化符号在不同媒介平台上的传播力，形成具有持续生命力、高品牌效度及观众黏性的“江湖”元宇宙。在此基础上，深化线上线下一体化符号联动的综合性文化体验模式，实现武侠游戏的“破圈”传播。如《天龙八部手游》通过与少林寺合作推出全息互动投影的“武侠文创”项目、将武侠文化符号引入电影《影》和综艺节目《圆桌派》、举办“天龙杯”洛阳雪景摄影大赛等方式，拓展武侠文化的传播范围。因此，武侠游戏的文化传播，还需要进一步通过跨媒介、跨次元的文化体验方式，通过影游融合、文化旅游、节日体验等，将武侠文化融入大众的日常生活，使更多的受众接触、欣赏与认可中华优秀传统文化。

## 四、结语

武侠游戏是游戏媒介与武侠文化的结合体，其以经典武侠IP为文化底本、以角色扮演为主要形式，利用玩家与社群进行文化再生产。武侠游戏同时也是中华优秀传统文化符号表征与传播的交互平台，通过场景像似符、“侠”的化身行动、道具物语、“音”的沉浸效果及符号交互机制，建立起具有中国传统文化特色与审美的虚拟世界，为玩家提供了认识、喜爱及认同中华优秀传统文化符号的“数字土壤”，推动着中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展。武侠游戏在传播中华优秀传统文化符号的实践过程中，还应从内容生产、平台可供性、玩家主体性以及产业联动等角度进行优化和拓展，由此更好地展示中国传统文化的丰富内涵、弘扬中华文明所蕴含的全人类共同价值。

（作者信息：李俊欣，重庆大学新闻学院助理研究员；黎一达，重庆大学新闻学院博士生）

[28] 陈昌凤，仇筠茜. 技术可供性视角下优质IP的媒介逻辑分析[J]. 清华大学学报（哲学社会科学版），2018，33（4）：163.

[29] 菲斯克. 解读大众文化[M]. 杨全强，译. 南京：南京大学出版社，2001：125.