

网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播

胡钰 朱戈奇¹

【摘要】以《逆水寒》与《原神》为代表、融合传统文化元素的网络游戏为中华优秀传统文化的发掘、利用与传播提供了多元路径。网络游戏作为虚拟文化空间的典型业态，成为数字化趋势下传统文化内容呈现的新载体，具有“再现”“凸现”“活现”的特点。以青年为主要群体的游戏玩家，将情感投射到游戏角色中，可以体验传统文化，成为传统文化的当代体验者与传播者。随着中国游戏产业国际化发展带来的“游戏出海”新趋势，网络游戏作为新的媒介形态正在成为推动“文化出海”的新途径。以游戏作为方法，以青年作为主体，以科技创新形式，以创意活化内容，将为中华优秀传统文化的当代传播特别是国际传播开辟崭新的可能。

【关键词】网络游戏 传统文化 文化传播 国际传播

【中图分类号】G124 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1001—8263(2022)07—0155—08

当代社会的数字化进程日益深刻而全面，从文化领域来看，文化科技融合成为当代文化发展中的突出特点，数字文创则是当代文化发展中的突出亮点。不进入数字世界的文化内容是边缘的，而没有文化内容的数字世界则是乏味的。2019年春节，网络游戏《逆水寒》在游戏中重现北宋“中国年”的活动与氛围，广受好评，成为数字化还原传统习俗的一个积极尝试。在资本与科技创新的推动下，数字文化产业无疑成为当代最具显示度的文化现象，政策红利、“新基建”的发展、新冠肺炎疫情等推动文化与科技深度融合，在此进程中，网络游戏作为极具活跃度、显示度与覆盖度的重要文化新业态，为中华优秀传统文化的发掘、利用与传播提供了多元路径。

据CNNIC调查显示，截至2021年12月，我国网络游戏用户规模达5.54亿，占网民整体的53.6%¹。数字游戏在社会媒介图景和个人信息接触中扮演了越发重要的角色²，引发研究者关注。本文探究在文化科技融合的背景下，网络游戏如何通过聚合、凝练、转化传统文化元素，丰富传统文化的数字化呈现，拓展文化传播的渠道，推动传统文化的当代传播与国际传播。

一、游戏空间：从虚拟叙事空间到虚拟文化空间

网络游戏以数字信息技术为骨架，构建起围绕游戏的世界观、时空观，形成特殊的虚拟叙事空间，玩家可以脱离现实场景进入游戏，体验游戏场景与剧情的流变。在这个具有强构想性的虚拟叙事空间中，传统文化元素可以融入到游戏的场景搭建、道具配备、角色设计、剧情发展等环节中，以图像、文字、音视频等形式再现。网络游戏不仅是虚拟叙事空间，也是虚拟文化空间，既可以是传统文化的传播载体，又可以是基于传统文化进行二次创作的生产场域。事实上，推动传统文化与网络游戏的深度融合，愈发成为趋势，对二者的发展都具有显著的推动作用。

实践表明，传统文化在网络游戏中的呈现，不仅是符号性的介入，更是精神性的融入，从展现渠道与效果上来看，可以分为“再现”“凸现”“活现”三个层次。

¹**作者简介：**胡钰，清华大学新闻与传播学院教授、博导北京100084；朱戈奇，清华大学文化创意发展研究院助理研究员北京100084

基金项目：国家重点研发计划项目“促进文化和科技融合特色产业集聚公共服务平台机制与模式研究”（2019YFB1406001）的阶段性成果

（一）“再现”：传统器物的数字化还原

以云计算、人工智能、实时渲染等为代表的多技术协同运用，使得游戏画面的呈现更加逼真，为传统文化的数字化还原提供了坚实的技术支撑。大到自然风貌、古代建筑，小到琴棋书画、器皿首饰等，都可以以极其真实细腻的形式还原到游戏场景中，带来视觉刺激和想象沉浸。以虚拟现实、人机交互、空间识别等为代表的沉浸式媒体技术的发展，赋予玩家强烈的“到场性”。

“国家建筑师 Cthuwork”团队历经三年考察故宫，通过查阅《清宫叙闻》《清工部(工程做法则例)》等史料，用上百万个像素方块在游戏《我的世界》中建造了“像素故宫”。玩家可以进入游戏中漫步白玉石阶、触摸雕栏玉砌，感受紫禁城的磅礴气势。基于先进的数字技术，网络游戏对传统器物的数字化还原具有高逼真性和可互动性的特点，使传统器物从博物馆中“走入”民间。

（二）“凸现”：传统艺术的创意性展示

与现实文化空间相比，网络游戏作为虚拟文化空间具有独特的伸缩性、可变性、接入性，可根据各种需求融入不同时代的艺术风格。网络游戏的美术设计师可以从考古遗址的出土文物中提取具有代表意义的形象，从古代书画中提取具有象征意义的符号，结合现代美学设计出凸显传统文化特征的服饰、角色、场景等。《逆水寒》制作团队从宋徽宗赵佶所作的《瑞鹤图》吸取灵感，制作“瑞鹤”系列时装，选取具有代表性的传统文化符号“仙鹤”“松柏”，意喻吉祥如意、四季长青，广受玩家好评，同时激发了玩家对《瑞鹤图》的关注与喜爱。

传统具有的有机性和动态性特征，决定了它本身是一个开放的动态系统，在时空中延续和变异，存活于现在，连接着过去，同时也包蕴着未来³。在网络游戏设计中，传统文化不是单纯的、静态的被发现和揭示的“历史”，而是成为具有主动性与生成力的“灵感”。值得称道的是，许多网络游戏对传统艺术的展示并不是对单个、若干个艺术元素的简单剪贴和拼接，而是通过“整体一局部一突出”的模式进行创意性展示。具体来看，首先是结合古籍史实、专家意见、实地调研，从整体上把握传统艺术的风格，从材质、颜色、物料等的选择中揣摩艺术精髓；其次，从局部视角选取具有代表性的艺术作品，提取具有象征意义的符号；最后，围绕具有象征意义的符号展开设计，在尊重传统的基础上，结合游戏本身的风格和时代特征进行创意设计。《绘真·妙笔千山》制作团队为了展现中国画经典画种“青山绿水”所蕴含的艺术价值与美学感受，以青山绿水画的代表作《千里江山图》为蓝本，将石青、石绿定为主色调，以数字技术复原墨笔勾皴的技法，在游戏场景中还原了枫叶叠霞、沧海礁石、小桥流水等景致，玩家需要收集作画所需的宝石、颜料、画笔等器具来推动剧情的发展。这种设计使得游戏的传统艺术感以一种整体性、创造性的方式展现出来。

（三）“活现”：传统精神的融入性体验

阅读历史、文学、宗教、哲学著作可以学习到传统中的思想与精神，但是这种领悟是抽象的、思辨的，历史对于现代人来说是“远方”事件，现代人对于历史来说是旁观者、局外人，只有拥有丰富的人生阅历与学识积淀，才能更好地对历史引发共鸣和思考。这也成为传统教育面向青少年群体的痛点与难点。在网络游戏中，这一问题得到了有效的疏解，通过将历史故事、传统哲学等融入网络游戏的任务和剧情中，让历史人物作为网络游戏中的 NPC(非玩家角色)成为推动游戏剧情的重要节点，让史实与虚构交织在游戏叙事之中，带领玩家感受历史的故事与精神。《三国志·战略版》制作团队让玩家作为主公指挥三国豪杰开疆拓土、战斗博弈，完成统一天下的最终使命。在游戏过程中，玩家与英雄人物们共同亲历汉室衰微、群雄讨董等历史事件，感受战场局势的瞬息万变，体会草船借箭、缓兵之计背后蕴含的中国智慧。在此过程中，传统知识、文化、精神实现了“活现”，即活跃的体现，以传统史实与网络游戏相融合，以游戏剧情演绎历史，让玩家通过游戏与历史人物同行，领悟到传统文化精神。

网络游戏作为虚拟文化空间丰富了数字化趋势下传统文化的呈现形式，从器物的精准还原，到艺术的灵感提取，再到对历史的体验，体现了从物质到精神、从“再现”到“活现”的深入。网络游戏通过将传统文化元素与游戏的场景设定、美术设定、剧情设定相融合进行创作与叙事，建构起当代传统文化的新表征。在游戏设计中，运用物质或非物质文化遗产搭建时空场景，寻求情与理、观念与制度、本质与现象多元平衡的中国式思辨与伦理价值，将之作为故事演绎的内在核心逻辑⁴。网络游戏以技术之

力再现历史之真,以时代之眼发现传统之美,以故事之魅活化历史之实,实现了科学性与人文性的统一,让玩家超越时空限制感受传统的日常与雄浑,使传统文化从高雅的观赏走向大众的体验。

二、游戏玩家:虚拟文化空间中的文化传播主体

玛格丽特·米德以前喻(pre-figurative)、并喻(co-figurative)、后喻(post-figurative)描述人类代际的交流,认为“我们今天进入了历史上的一个全新时代,年轻一代在对神奇的未来的后喻型理解中获得了新的权威”⁵。在这个后喻文化凸显的时代里,需要适应年轻一代文化接收与接受行为的新规律,推动传统文化与年轻一代文化需求的代际间对话⁶。这种对话要求青年加入到传统文化的传播过程中,从体验传统文化到传播传统文化再到推动传统文化的创造性转化与创新性发展,实现传统性与时代性的统一。能否提升一个民族文化的“青春度”,决定了这种文化的生命力与感染力。

在中国传统的文化传播方式中,展演式的表达、有距离的观赏成为普遍形式。这种方式是与前喻文化符合的,但在后喻文化时代,这种形式愈发显得无力。只重视对传统文化的展演,而忽视当代受众对它所应具有的体验性和参与性,被景观化的传统文化实际上成为缺乏主体融入的一种外在文化奇观和“他者”景象⁷,使文化成为被“凝视”的对象。青年是网络游戏的主要群体,在网络游戏所构建的虚拟文化空间里,以青年为主体的玩家不再是传统文化的被动接受者,而是基于对虚拟角色的情感投射成为主动参与者、建构者。在这种游戏空间中,玩家形成了全新的文化体验并成为文化传播的主体。

(一)作为体验的主体:“虚拟自我”的出现与主导

在网络游戏中,玩家通过创建虚拟角色参与游戏剧情和互动。玩家的个人能力很大程度决定了游戏角色的发展、游戏进程的变化,这种高度操控感、高度仿真性和高度不确定性使玩家会与游戏角色产生深层的情感互动与内在体验,会将自己的情感投射到游戏角色中。游戏角色是玩家在虚拟环境中构造的自我,能为玩家带来自我临场感,这种感觉是虚拟场景与真实情感的融合,换言之,情感的真实投入使得场景的虚拟性成为次要存在。从这一角度而言,自我临场感的构建使游戏角色成为玩家的“虚拟自我”,为玩家带来了丰富的情感体验。值得关注的是,随着技术的进步,“虚拟自我”的体验在游戏中基于玩家沟通机制和沉浸式媒体技术的发展得以进一步强化。在《王者荣耀》中,玩家操作拥有不同技能和能力的英雄人物以5V5的形式进行团体对战,在对战中陌生玩家通常以英雄人名或英雄职业进行沟通,如“李白,你真厉害”(李白为游戏角色名),在这种情况下,玩家会认为自己就是带领队伍走向胜利的英雄角色。未来,随着沉浸式媒体技术的发展,玩家体验游戏的方式会从视觉、听觉拓展到触觉、嗅觉,更加强化了游戏体验的沉浸感,增强了玩家对“虚拟自我”的情感投射。在《逆水寒》中,游戏策划团队以两宋史料《东京梦华录》《梦粱录》《武林旧事》《宋史》以及宋词宋诗等为参考,在游戏内还原了“宋朝春节”的盛况,在游戏地点“汴京城”内设有女子相扑、打春牛、皇城百官朝会等春节活动,并设计灯笼、桃符、门神、旗帜等装饰,从衣食住行等角度全方位复原北宋宣和年间的民间习俗、市井生活、宫廷礼仪。通过打造“春节”这一最典型的中华传统文化场景,使聚集在游戏屏幕前的玩家作为“大宋子民”感受到了浓浓的宋朝春节的“年味”,体验到了大宋的盛世繁华。

目前关于游戏角色与玩家关系的主流认知基本上沿用着“化身(Avatar)框架”,将玩家与角色之间的联系建立在寻找象征继而代入情感的符号学逻辑之上⁸。有学者提出“玩家化身认同”(Player-Avatar Identification)的观点,将玩家体验游戏的过程看成是个体不断“自我定义”的过程,年轻玩家可以通过化身认同去探索自我身份的各种可能⁹。《逆水寒》游戏策划团队还原了宋朝时期的科举考试,游戏内每周设有州试、省试、殿试,考试题目涉及到诗词、天文、地理等丰富的中国历史知识,回答得分高者被视为“文学才子”,许多人为了获得这一荣誉会查阅历史典籍、自制题库,并将正确答案牢记于心,部分玩家在游戏探索中发现了自己对于传统文化的喜爱。

在网络游戏中,游戏角色对玩家自我认知的替代和更新,既是基于“虚拟中的我”,又是重塑“现实中的我”,在游戏空间中,“虚拟自我”成为主导。对“虚拟自我”的情感投射和对“化身认同”的心理体验,使玩家成为文化体验与文化传播的主体。在网络游戏中,传统文化不是被凝视的“景观”,而是成为一个个具体可感的、以玩家为主体参与其间的空间与事件。

（二）作为传播的主体：自发的分享与“二创”

融合了传统文化元素的网络游戏既是虚拟文化空间，也是数字文创商品。玩家基于趣缘关注网络游戏，当游戏满足了玩家的情感预期和兴趣追求时，玩家会自发地推广游戏及游戏中蕴含的传统文化。从实际效果来看，在一些较成功的网络游戏中，这种推广是集体性的个体行为，是自发性的自觉行为。

这种推广主要体现在两个方面：其一，信息分享。在游戏社区或社交媒体平台，玩家或是发布经过精心处理的视频、文字，或者基于游戏剧情、游戏设定开展测评和讨论，或者围绕游戏中蕴含的传统文化内容开展科普。其二，二次创作。约翰·菲斯克认为：“游戏生产信息，但不生产意义，因而就为游戏者成为作者留下了语义空间”¹⁰。当前，网络游戏具有非常丰富的“二创文化”特征，基于游戏的“二次创作”指的是以游戏中的画面、声音、文字、剧情为灵感，创作出含有游戏元素的小说、动漫、话剧等艺术作品。2020年，《王者荣耀》与清华大学文化创意发展研究院合作，由12名来自清华大学美术学院的师生制作出了“荣耀中国节·节历”，这是第一款由王者荣耀玩家设计、创作完成的周边产品。“二创文化”的发展也进一步推动了传统文化的发展，在鼓励自发性、自由性的创作中，让传统文化的内在魅力展示出来，让传统成为现代，让经典成为时尚。伊曼努尔·康德认为：“让艺术摆脱它的一切强制而从劳动转化为单纯的游戏，就会最好地促进自由的艺术”¹¹，这一论断在网络游戏中基于传统的“二创文化”中表现得非常充分。从一定意义上说，融合了传统文化元素、以传统文化精神为主轴设计的网络游戏本身就是传统文化的“二次创作”作品，是当代“二创文化”的活跃体现。作为传统文化“二次创作”作品的网络游戏，能有效地吸收年轻一代的热情和创意并加入到中华优秀传统文化的传播与创造中，提高中国文化的“青春度”，推动青年成为文化传播的主体。

三、游戏为媒：传统文化的“国际化”与“青春度”

2021年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达180.13亿美元¹²。从建设文化强国的战略来看，“游戏出海”成为我国文化产业发展中的极具活力的趋势之一。随着融入传统文化元素的网络游戏日益受到海外玩家特别是海外青年的欢迎，网络游戏可以作为传统文化的载体和渠道推动“文化出海”，有效提高当代中国的文化开放水平。分析网络游戏“文化出海”的典型案例和基本经验，可以看到各国青年人是最少意识形态成见、最易接受新鲜事物的群体，在接触不同国家文化产品时，不会轻易被政治偏见、利益集团裹挟，只要中国文化产业界打造出创造性的、高水平的文化形态与文化产品，就能有效推动中华文化的国际传播。

（一）《原神》的“出海”

据Sensor Tower显示，2021年《原神》在海外AppStore和GooglePlay的总收入达18亿美元¹³，是最受海外市场欢迎的中国游戏之一。2021年，中国驻大阪总领事馆曾通过运用《原神》游戏角色甘雨和芭芭拉，在推特上向日本民众科普“春节”和“元旦”的文化意蕴和区别。《原神》的制作团队详细考究了古代西欧、古代中国、古代日本等地的风土人情、音乐乐器、艺术符号、语言文字，提炼并建构清晰的文化素材库；选取最能代表地域特色、在全球最具有吸引力的文化遗产内容，设计了七个各具特色的城邦，将民族艺术、地域文化经过游戏传递给玩家，使玩家既能获得在感受异域风土时基于文化差异带来的“冲击感”，又能在探索本国文化中基于文化基因引发的“共鸣感”。

《原神》的“文化出海”之所以能获得成功，根本原因在于其对游戏中文化元素的高质量设计与呈现。具体来看，其一，以“再现”“凸现”“活现”的生动形式丰富了不同国家经典文化的呈现形式，吸引各国以青年为主要群体的游戏玩家，将情感投射到游戏角色中体验各国本土文化、感知异域文化。在《原神》中，“蒙德”城邦里的哥特式宗教建筑和红瓦木骨架小屋，当地人热爱的酒文化与骑士团精神，具有明显的中世纪欧洲的特色；“璃月”城邦以古代中国为原型，参考张家界、黄龙五彩池等风景名胜设计地貌，璃月港的居民喜爱在闲暇时间欣赏山水画、评鉴玉石、烧制瓷器、品茶说书；“稻妻”城邦设有日本平安时代至江户时代的官职“奉行”来管理城民，服饰、建筑参考自日本的和服、神社。值得注意的是，《原神》曾邀请伦敦爱乐乐团、上海交响乐团、东京爱乐乐团与中国、日本民乐演奏家为不同城邦录制了具有不同风格的背景音乐。《原神》从地貌、建筑、服

饰、人物性格、美食、游戏音乐等多角度区别不同城邦的特点，玩家可以在不同的游戏地点感受不同的文化，既有感受异土风情的冲击感，又能引发对本国文化的共鸣感。

其二，以“文化多样性”的视角展现不同民族的文化特质，避免了单一文化中心主义，在文化呈现中，没有对强势文化的跨文化仰视，也没有对弱势文化的跨文化俯视，而是体现了跨文化平视。网络游戏中构建的虚拟文化空间，以其特有的包容性，摒弃文化的单向输出模式，尊重和照顾不同地域、不同国家、不同人民的文化心理。在《原神》中，各个城邦之间和平共处，不同城邦里的游戏角色拥有不同的性格与技能，蒙德城邦居民追求自由、热爱冒险，璃月城邦居民勤劳善良、重视契约精神，玩家可以根据战场敌人的特点和个人偏好选取来自不同城邦的游戏角色进行战斗，并不存在某一城邦的文化价值观上的绝对优势。《原神》构建了一个多元文化的世界，使得各国玩家在体验游戏的过程中感受到“各美其美”的文化多样性。

其三，以“对话性”来设计文化体验，从传播本位转变为用户本位，从自说自话转变为交流对话，实现了文化传播中主导性与互动性的统一。2022年1月，《原神》新角色“云堇”上线原创戏曲《神女劈观》，戏曲由上海京剧院青年演员杨扬配唱，并在戏曲中融入了舞花枪等传统技艺，成为海外玩家了解中国戏曲文化的一张“名片”。国内网友随后翻唱粤剧版、黄梅戏版、昆剧版、秦腔版等各种版本的《神女劈观》发布在国内外社交平台上，掀起一阵关注中国戏曲的热潮。《神女劈观》的成功得益于游戏前期积累的玩家基础和对中国传统戏曲的创造性展示，先以精美的游戏画面、平等的文化体验、丰富的游戏剧情吸海外玩家，随后结合游戏剧情创造性融入中国传统文化元素，使海外玩家在关注游戏角色、游戏剧情时主动探索背后蕴含的中国传统文化。在这一过程中，“游戏”成为文化交流的桥梁，实现了“游戏对话”到“文化对话”的转变。

梁启超在《中国史叙论》中曾提出“三个中国”的论述——中国之中国、亚洲之中国、世界之中国¹⁴，对于理解世界坐标系中的中国历史进程极具洞察力与解释力。从当今全球化时代来看，所谓“世界之中国”，指的是中国要融入到世界文明的潮流中，并在文化多元化的交流中保持自我，贡献世界，而日趋国际化的中国网络游戏中的传统文化传播显然成为一种“世界之中国”的积极展现与尝试，采用新内容、新形式、新渠道，传播中国，推动当代世界新文化样态的丰富。

（二）《逆水寒》里的中国戏曲

自2020年起，《逆水寒》启动“数字梨园计划”，与昆曲、越剧、黄梅戏三大戏曲的代表剧院合作演绎戏曲名篇，包括《牡丹亭》《天仙配》《女驸马》等剧目，还原宋朝瓦舍听戏的民俗。

在游戏中，为了追求戏曲观看体验的逼真性，玩家人手一份戏折子，凭票入场看戏，可在梨韵阁内360°全景观看戏曲演出，从细节和仪式感上精益求精。更重要的是，为了让数字世界中的戏剧代表真实表演的高水平，一方面，在制作中使用了先进的动作捕捉技术和CG级别柔布技术使游戏角色的动作自然流畅，使用先进技术实时渲染天气还原了自然状态下戏曲演出的光影变化等。另一方面，邀请到了戏剧名师参与制作，比如黄梅戏表演中，邀请了第三批国家级非遗项目黄梅戏代表性传承人、中国戏剧梅花奖得主吴亚玲，昆曲表演中邀请了中国戏剧梅花奖得主孔爱萍、上海白玉兰奖得主施夏明等。

在此过程中，结合数字游戏特点，为了传播戏曲文化，向玩家赠送数字戏服。在中国传统戏剧中，戏服是戏剧文化的一部分，为此，《逆水寒》制作了游戏时装免费赠予玩家，数百万玩家们领取并身穿戏服游历数字江湖，切实感受戏曲国粹的独特美学。

从实施效果上看，许多年轻玩家表示，“第一次听戏曲，竟然是因为一款游戏。”还觉得“看不够，不过瘾。”更有价值的是，《逆水寒》以其精美的制作水平和游戏画面受到了海外玩家的关注。游戏角色“李师师”的舞蹈《雨霖铃》由中国歌剧舞剧院首席唐诗逸演绎，内含拧倾圆曲、闪展腾挪的中国古典舞身法，曾有日本学生被行云流水的舞姿和哀婉幽怨的曲子所吸引，耗时数月自制CG动画复原其曼妙的舞姿。这也成为以游戏为载体，推动中华优秀传统文化“走出去”的有益尝试。

戏曲是中华优秀传统文化中最具大众性的内容，就需要以最具大众性的形式在当代进行传播。郑振铎在《古本戏曲丛刊》序言中

说：“没有一种文学形式比戏曲更接近人民，使其感到亲切，感到欣慰，而且得到满足与享用的了。”¹⁵在青年文化时代、数字文化时代要传承中国戏曲，就要在接近大众上下功夫，“使其感到亲切，感到欣慰，而且得到满足与享用”。事实上，数字空间的流量并不应被忽略，当更多的戏曲人以专业感与敬畏心参与到戏曲的数字传播中，探索戏曲与新数字媒介、新技术条件、新文化消费行为的结合时，就是表达了对戏曲传播的重视，对弘扬中华优秀传统文化的重视。对戏曲传播来说，网络游戏等各种新的数字文化形态只是作为入口与窗口，让当代中国青年乃至世界青年看到中国戏曲，了解中国戏曲，爱上中国戏曲。尽管这个入口与窗口的形态与戏曲形态不一样，甚至显得太新潮，但当更多的青年由此而亲近戏曲后，戏曲美学、戏曲故事、戏曲技法等戏曲的内在魅力自然会绽放出来。

四、游戏文创：创意、科技、生活的视角

网络游戏丰富了传统文化的传播内容，拓展了传统文化的传播主体，创新了传统文化的传播渠道。剖析网络游戏传播传统文化的内在机理与成功经验，在于坚持了技术性与人文化、传统性与时代性、主体性与开放性相统一的原则。以游戏作为方法来推动传递文化的当代传播，应当把握青年群体的特征，坚持文创理念¹⁶，从“创意”“科技”“生活”三个视角审视传统文化的当代传播，以创意活化内容，以科技创新形式，以生活设计体验。

（一）作为创意资源的传统文化

传统文化的当代传播要求传统文化不能仅仅以“静态的遗产”而存在，作为要保护的对象而存在，更要作为“动态的资源”而发展，积极介入到当代各种文化内容的创造中来。发展传统文化不是为了文化复古，而是为了适应新时代、新环境的要求，把传统文化作为当代文化的创意资源进行传播。中华优秀传统文化中从上古传说到诸子百家，从魏晋风度到盛唐气象，从汉赋唐诗到宋词元曲，蕴含了丰富的文化资源、创意资源。以历史文化为时空背景，可以为网络游戏设计极具差异性、多样性的场景，极具历史感、人文感的故事。在把握传统文化的美学底蕴和思想内涵的基础上，可以以传统文化元素为灵感创作网络游戏中的新宇宙观，推动中华优秀传统文化的创造性转化与创新性发展。从《原神》《逆水寒》等对传统文化元素的创造性使用可以发现，网络游戏开发传统文化创意资源的路径，在于挖掘传统文化中的优质 IP，以真实细腻的对白增强角色 IP 的立体感，以现代审美的设计增强符号 IP 的美学感，以真实沉浸的体验强化故事 IP 的融入感，这种路径同样可以在当代影视、动漫、小说创作中采用。当然，以传统文化作为创意资源需要把握好史实与“二创”的关系，在创作中尊重最基本的历史事实，比如朝代的更替、人物的性别、战役的结果、著作的作者等，不能使受众和玩家产生对重要史实的误解，在创作中要坚持对中华传统人文精神、中国特色社会主义文化的传承与发扬。

（二）作为数字呈现的传统文化

数字技术推动传统文化的传播超越时间限制，运用数字化手段对传统文化进行保护和传播不仅是铭记过去，更是连接现在与把握未来。对于 2021 年底出现的“元宇宙热”，要有正确的把握。元宇宙是一种全球的数字架构，可以从物理层、协议层和应用层三个维度来把握。虽然这是国外企业高调提出的概念，但中国已经具备了发展的基础条件和应用规模，并在实践中保持着敏感性，在下一步的发展中，需要充分调动自身的主动性，保持发展的方向性。重要的是，元宇宙是一个全新的应用场景，中国要探索创意运用，通过元宇宙展现生动的中国文化与国家形象。2021 年，《黑神话·悟空》游戏实机演示视频上线哔哩哔哩，24 小时内播放量突破千万，以高配置的引擎渲染技术、高质量的美术概念设计打造了独具中国特色的东方魔幻世界，国内玩家惊呼“小时候希望成为齐天大圣的梦想终有一天在游戏里得以实现”。“孙悟空”作为经典角色，拥有敢于抗争、积极乐观、嫉恶如仇的性格特点，现代数字技术对传统经典角色的创造性“再现”，推动更多人重燃对传统文化的喜爱与关注。现代技术推动传统文化的传播超越空间限制，所谓“活态”传承，正是在于把传统文化通过现代科技的手段呈现出来，以科技赋予传统文化新的面貌。2021 年春节前夕，《和平精英》发布“四圣觉醒”新年版本，以传统文化典故中的“四圣”青龙、玄武、朱雀、白虎为主角，与清华大学文化创意发展研究院开展合作，通过运用三维扫描技术、点云技术构建了五处长城代表建筑，在线上举办了一场“长城光影秀”。数字技术、数字创意手段、数字传播工具推动传统文化走出博物馆、走出笔墨纸砚，以多种形式融入到线下生活场

景的构建中。

(三)作为生活体验的传统文化

传统文化的传播要求为传统文化注入生活性与实用性，因此传统文化应当作为生活体验为当代人的生活提供借鉴与指示。生活性是文化最基础的特性，也是最内生的动力，有生活性的文化对当代人更具吸引力与渗透力。网络游戏中的传统文化之所以能够被玩家接受，是因为这些文化元素自然而然地融入到了游戏剧情和场景的设计中，是玩家“虚拟自我”生活的重要组成部分，玩家在武侠游戏中体会情深意重、嫉恶如仇的侠道精神，在三国战略游戏中学习三十六计、随机应变的战场智慧，拥有了丰富的人生体验。实用性是文化传承与传播的重要特性，以古鉴今，以传统文化作为生活体验指导我们的当代生活。需要注意的是，这并不是照搬古人的生活方式，也不是对现代价值观念的复古重塑，而是以阅读、观影、游戏等形式充分感悟到古代人民生活的智慧与乐趣，并将这种智慧与乐趣运用到自己的现实人生经历中。这种智慧与乐趣外显为面临困境的抉择、对待学习的态度、为人处事的方式，内化为人的品性、精神与思想。中国传统文化如果从整体上来把握的话，那么人文精神可说是它的最主要和最鲜明的特征¹⁷。人文精神体现在绘画、京剧等艺术、技能中，也体现在生活方式、处事方式背后的思想道德、价值观念里。作为生活智慧与乐趣的传统文化，正是作为人文精神的传统文化。当传统文化融入我们的生活方式，便会进入我们共享的文化记忆中，成为我们共同的文化基因。推动中华优秀传统文化当代传播的重要着力点在于中华民族生活智慧与乐趣的传递与接受，而在网络游戏中以传统生活设计游戏体验，既可以让玩家更多体验古代生活之美与魅，也会让网络游戏更加绽放自身之美与魅。

注释：

1 中国互联网络信息中心：《第49次中国互联网络发展状况统计报告》，中国互联网络信息中心2022年版，第63页。

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。

3 傅永军：《现代性与传统——西方视域及其启示》，《山东大学学报（哲学社会科学版）》2008年第2期。

4 李倩倩、王敬仪：《“机关术”：游戏中的技术想象与文化遗产多元路径》，《探索与争鸣》2022年第2期。

5 【美】玛格丽特·米德：《文化与承诺》，周晓虹、周怡译，南京大学出版社1987年版，第74—75页。

6 胡钰：《文创理念：当代文化发展的新观念》，《湖南师范大学社会科学学报》2019年第3期。

7 徐翔：《在线仪式：传统文化的网络新构建》，《国际新闻界》2011年第4期。

8 陈静、周小普：《规则与符号的关系：游戏传播的另一个研究视角——以〈王者荣耀〉为例》，《当代传播》2018年第4期。

9 Li D.D., Liao A.K., Khoo A., Player-Avatar Identification in video gaming: Concept and measurement, Computers in Human Behavior, 2013, 29(1), pp. 257-263.

10 【美】约翰·菲斯克：《解读大众文化》，杨全强译，南京大学出版社2001年版，第95页。

11 【德】伊曼努尔·康德：《判断力批判》，邓晓芒译，人民出版社，2002年版，第147页。

12 中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院：《2021年中国游戏产业报告》，《2021年中国游戏产业报告》项目组2022

年版，第 11 页。

13 Nan Lu:2021 年全球收入超过 10 亿美元的 8 款手游, <https://www.sensortower-china.com/zh-CN/blog/2021-10-cny-8>。

14 梁启超:《饮冰室合集(三)》,中华书局 1912—1949 年版,第 11—12 页

15 《古本戏曲丛刊》编辑委员会:《古本戏曲丛刊(初集)》,国家图书馆出版社 2016 年版,第 5 页。

162016 年,笔者在《中国文化报》撰文《文创理念与文创产业》,首次提出“文创理念”的概念,认为“其核心特征是创新与跨界,以一个更广阔、更多维的视角推动文化发展,实现以文化人的时代任务。”

17 楼宇烈:《中国文化的根本精神》,中华书局 2017 年版,第 167 页。