

电子竞技运动中中国传统文化传播的多维审视与路径重构

张子怡

(上海体育大学马克思主义学院,上海 200438)

[摘要]本研究采用结合文献分析、案例研究和理论阐释的综合方法。研究以《黑神话:悟空》《王者荣耀》《天涯明月刀》《剑网三》等国内代表性的电子竞技及游戏产品为主要对象,提出了一套系统性优化传统文化传播效果的策略。在传播策略领域,应遵循“文化特殊性与本土化同等重要”的原则,对语言、用户界面及游戏机制进行调整,从而降低海外用户的参与门槛。在技术应用领域,应最大限度地利用云游戏和虚拟现实(VR)等先进技术,提升文化体验的沉浸感,从而确保通过技术让传统文化从“视觉化”向“体验化”转变。在产业生态系统方面,应通过融合文化旅游、音乐、时尚、非物质文化遗产等领域,深化“电竞+”这一跨领域整合模式,确保电子竞技运动将成为连接虚拟与现实、传统与现代的优秀传统文化传播枢纽。

[关键词]电子竞技;中国传统文化;文化传播;数字媒介

[作者简介]张子怡,上海体育大学马克思主义学院研究生。

[DOI] <https://doi.org/10.62662/llyj0203010>

[中图分类号] G80-05

[本刊网址] www.oacj.net

[投稿邮箱] llyj2025@163.com

一、传统文化在电竞场域中的数字化呈现与意义重构

电子竞技与传统文化的深度融合,并非二者机械式的拼接,而是经由数字技术的创造性中介,使传统文化元素在新的媒介生态中获得形态重塑与意义再生。这种融合在空间重构、叙事再造与符号转译三个维度上展开,共同构建了一个可交互、可体验、可共情的文化感知场域。

空间维度的数字化再现是整合的基础。通过运用虚幻引擎、实物扫描技术以及高精度建模技术,包括传统建筑、雕塑和壁画在内的有形文化遗产,能够以毫米级精度在虚拟空间中得以再现。以游戏《黑神话:悟空》为例,开发团队对山西省玉皇庙的元代彩绘雕刻、云冈石窟等36处国家级重要文化遗产进行了系统性的数字化与重建。由此,玩家随着游戏进程,穿行于承载历史记忆的空间之中,在不知不觉间体验了一场文化之旅。这种再现不仅停留在视觉复刻层面,更全面体现了建筑逻辑、装饰的象征意义以及空间规划的哲学理念,从而使虚拟场景成为传递传统建筑艺术与美学感知的重要数字载体。同样,游戏《天涯明月刀》中对北宋时期的开封、杭州西湖、福建省土楼等地理文化地标的再现,以及《剑网3》中对唐代乐山大佛、华山山顶

等武林世界意象的构建,不仅展现了技术层面的优势,更传递了特定历史时期的地方特色与空间观念。通过这种空间维度的融合,玩家从文化的被动观察者转变为空间的主动探索者,通过漫步与眺望,得以直接体验传统空间美学。在叙事层面上,跨媒体改编构成了整合型内容的基础。游戏《黑神话:悟空》虽以《西游记》为故事基底,但并未止步于简单复刻原作的情节。相反,通过独特的剧情展开与角色关系的重构,诸如“因果报应与轮回转生”“觉悟与解脱”等佛教哲学概念,已被巧妙地融入游戏的任务系统与故事主线之中。玩家操控的“天命之子”与“齐天大圣”之间确立了因果关系,游戏玩法正是对这一因果链的探索与延续,在操作层面,这确保了对佛教“因果”概念的现代诠释。游戏《王者荣耀》采用了碎片化整合的策略。敦煌夙本、越剧《连珠》、京剧《霸王别姬》等非物质文化遗产的元素,以角色皮肤、语音台词、动画效果的形式融入游戏。虽然这些元素并未构成连贯的故事,但作为“文化彩蛋”,它们激发了玩家对原作的好奇心,并促使他们去了解中华优秀传统文化,从而让玩家在参与竞技的同时,沉浸于一个完整的文化世界之中。这种叙事整合的关键在于,将传统文化从“被讲述的对象”转变为“玩家亲身体验的过程”。也就

是说,传统文化不再依赖于单向的知识传递,而是通过互动与选择的过程,由玩家自身主动构建而成。

对象征性层面的视觉与听觉诠释,共同构成了一个整合的感知界面。传统服饰、妆容、器乐、装饰等文化符号,通过数字设计语言被重新诠释,并以符合现代审美的方式融入了游戏的角色设计、界面设计及音效系统。在视觉呈现上,游戏《王者荣耀》中杨玉环的皮肤“遇见飞天”借鉴了敦煌壁画的色调与缎带造型,而上官婉儿的皮肤“梁祝”则再现了传统戏曲服饰的纹样与妆容;游戏《剑网3》中“真武派”的服饰,除了太极、八卦等道教象征外,还融入了描绘鹤与吉祥云的纹样,所有这些都展现了传统视觉资源的创造性转化。此外,需注意这种转化并非单纯的元素挪用,而是基于角色个性、流派定位以及剧情需求而进行的深思熟虑的重新诠释。反派角色的服装配色以红黑相间的压迫感组合和异色剪裁为特征,而正派角色则更频繁地采用对称构图和明亮色调,从而继承了“反映褒贬、区分善恶”这一传统戏曲面具的象征功能。在音效方面,民族乐器的数字化改编打破了传统配乐的刻板模式。通过这种象征层面的融合,传统文化在玩家不知不觉中渗透进感官体验,并在深度沉浸的状态下塑造着文化认同。

前述三个维度的融合,揭示了一个核心理念:传统文化在电子竞技中的表现不仅在于单纯的保存或展示,更在于通过数字技术进行重构,从而唤醒传统文化的现代活力。由此,传统文化得以突破静态博物馆展品或古籍文献的框架,进入以双向互动和创造性可能性为特征、由年轻人主导的文化空间。在这个空间中,传统不再是历史的遥远回响,而是成为可以触摸、参与并重新创造的鲜活资源。

二、文化认同的唤醒与跨文化对话的困境

电子竞技传播中华优秀传统文化的有效性,可以从两个角度来考察:一是强化国家文化认同的角度,二是国际跨文化交流过程的角度。在国内交流的语境中,电子竞技产品展现了强大的文化魅力和塑造身份认同的能力。游戏《黑神话:悟空》的惊人成功便是显著例证。该游戏发售3天内销量突破1000万份,Bilibili上的相关视频播放量超过12亿次,微博话题浏览量达13.7亿次。这些数据反映出年轻一代对传统文化IP的强烈热爱。在该游戏中,玩家将作为“天选之子”再次踏上《西游记》的旅程,在重构原作故事的同时,生动再现“天宫之乱”和“观音寺”等经典场景。童年记忆中刻下的“大圣”

形象,在数字空间中重获新生。这种体验不仅止于文学作品的复活,更是对集体文化记忆的激活与强化。通过虚拟世界的战斗,玩家逐渐培养出文化归属感。《王者荣耀》中以历史人物为原型的英雄们,虽因“艺术性再诠释”的风格而时有争议,但客观而言,这促使许多年轻玩家主动探索角色背后的真实历史,实现了从娱乐消费到认知探索的意识转变。在电竞与当地文化及旅游产业的互动层面,其显著的溢出效应更为明显。《黑神话:悟空》的取景地主要集中在山西省,得益于游戏热度带来的带动效应,2024年国庆假期期间该省的国内旅游消费额同比增长101.85%。即便在传统的淡季,也吸引了众多玩家前往当地“打卡”或“朝圣”。此外,游戏《天涯明月刀》与张家界、芙蓉镇等旅游景点的合作,促进了虚拟网络空间与线下旅游产业的相互交流。这一模式印证了电子竞技作为“引领文化潮流”手段的潜力。虚拟世界中的文化沉浸感被有效转化为现实空间中的文化探索,构建了从数字体验到现实体验的完整传播链。

然而,在国际交流的语境下,电子竞技中所体现的传统文化正面临着严重的“文化损失”和理解障碍。语言壁垒已成为沟通中的最大障碍。古典诗歌、成语、历史典故、哲学术语等深奥的文化符号,在翻译过程中不得不进行简化,结果导致文化内涵大打折扣。在游戏《天涯明月刀 Online》的韩语版中,“天界的白玉宫、十二座塔、五座城市”这一短语在保留音韵的基础上被翻译成韩语,导致“白玉宫”作为天帝居所的隐喻意义丧失。此外,在游戏《黑神话:悟空》中,由于“贪、嗔、痴”等佛教概念在西方语境中缺乏相应的文化参照框架,海外玩家虽能掌握游戏表面的剧情,却难以理解其中蕴含的哲学意义。更为显著的是,中西方文化传统中对特定核心价值观的理解差异,正构筑起更深层的沟通壁垒。诸如“剑客世界中的荣誉法则”或“劫富济贫”等中国武术文化概念,若从西欧个人主义及法治传统的视角来看,可能会被误解为无知表现或违法行为。欧美开发者此类借鉴往往仅停留在视觉符号的表面移植,未能深入传达其背后的核心价值观。在文化传播领域,真正的领导地位仍需由中国本土电竞品牌通过在国际市场上的持续运作,逐步确立起来。

三、从表层到深层的传统文化传播路径重构

在人才培养领域,应当建立能够培养兼具技术技能与文化素养的专业人才的机制。目前电竞行

业制作的内容中,文化元素的描绘不准确以及频繁出现的历史错误等问题,根源在于策划人员普遍缺乏传统文化知识。曾担任游戏《仙剑奇侠传三》首席编剧的王诗英指出,在招聘面试中,绝大多数声称具备传统文化知识的应聘者,要么无法准确解释五行之间的相互关系,要么连八卦都列举不出来。这种知识的缺失直接导致了游戏的文化贫瘠。要打破这种局面,大学必须充分发挥其作为教育机构和高水平研究中心的双重作用。在课程设置层面,应推动将中国历史、古典哲学、传统艺术及其他文化领域的模块融入电竞课程。在师资培养层面,应鼓励历史、文学、哲学等领域的学者参与电竞研究与教育,打破学科壁垒,促进知识的跨学科互补。在产学研合作层面,可探索高校与电竞企业联合设立“文化专研工作室”的模式。在此,专业研究人员将对游戏设计中的历史与文化内容进行审视与验证,确保文化表现的准确性与可信度。唯有从人才培养阶段起就构建保障文化品质的机制,才能从根本上改变“开发者缺乏文化背景知识,导致游戏缺乏文化内容”这一微妙局面。

在内容制作阶段,必须建立涵盖整个制作流程的文化审查机制,并确立用于进行深度解读的标准。目前,电子竞技产品中对传统文化元素的运用,大多仅停留在对视觉符号的表面采用,缺乏对其精神内涵的系统性探索。为改善这一状况,有必要在游戏开发的各个阶段(策划、美术设计、剧情展开)中融入文化专业知识。在策划阶段,应明确界定文化主题与价值观,同时避免随意混杂不同历史时期或地区的文化元素。在美术设计方面,既要基于真实的文物和文献资料进行视觉再现,同时也要避免过度神秘化或现代化,以免损害文化真实性。在设计故事时,不应将哲学思想和伦理概念仅作为装饰性的背景,而应努力将其融入游戏机制之中。例如,可以举出游戏《黑神话:悟空》中“肉体的死亡、灵魂的散逸——重组与重生”这一设定。该机制将佛教轮回转生的概念转化为可操作的游戏规则,使玩家能够直接体验“死亡与重生”循环中的因果关系所蕴含的哲学意义,从而确保了从“文化叙事”到“文化体验”的质的飞跃。这种设计方法应当在电竞产品的开发中得到更广泛的应用。即,将精神修养的理念——“精进以圆满戒、定、慧,克服贪、嗔、痴”——转化为角色成长机制;唯有将文化从“外在的壳”转变为“内在的框架”,才能真正确保传统文化生机勃勃地传承下去。

在技术应用领域,应利用沉浸式技术,大幅提升文化体验的质量。云游戏、虚拟现实(VR)和增强现实(AR)等先进技术的发展,为传统文化的推广开辟了全新的可能性。在5G环境下,云游戏技术能够大幅降低高品质游戏所需的硬件门槛,为更广泛的群体提供体验高品质电竞产品、感受传统文化价值的机会。另一方面,虚拟现实技术则有望将文化体验的沉浸感提升至全新维度。当佩戴VR设备的玩家“伫立”于数字复刻的敦煌石窟之中,或“漫步”于北宋时期的开封街巷时,传统文化将从屏幕上的二维图像蜕变为环绕玩家的多感官场景,其带来的冲击力与令人难忘的体验,将远超传统媒介所能呈现的范畴。目前,游戏《天涯明月刀 Online》已与云游戏服务“腾讯START”启动联合测试,这标志着技术开发迈出了第一步。未来,电竞行业必须加大对沉浸式技术的研发投入并拓展其应用,从而推动传统文化从“视觉化”向“体验化”转变,从“可操控”向“沉浸式”升级。技术不仅应提升画面的精度与流畅度,更应作为传递文化内涵的催化剂。

在产业生态系统层面,应深化“电竞+”的跨界融合,构建连接线上与线下空间的文化交流矩阵。电竞在文化传播中的作用不应局限于游戏本身,而应延伸至更广泛的社会文化领域。游戏《王者荣耀》不仅与列入非物质文化遗产名录的“潍坊风筝”开展了联合企划,还在“漓江端午节”中融入了赛舟文化,在“中秋节”中融入了苏州风月饼制作的艺术。通过运用数字技术,将传统节庆习俗融入游戏界面及线下活动,让年轻玩家得以在娱乐中重拾与传统节庆的情感联结。《天涯明月刀 Online》在音乐、传统服饰、文化旅游等领域的跨界合作,展现了IP生态系统的更全面概念。也就是说,通过将传统音乐、服饰、工艺、节庆等分散的元素整合到统一的信息传播矩阵中,可产生相互吸引、相互强化的协同效应。未来,应将这一模式扩展至教育、体育、非物质文化遗产保护等领域,使电子竞技运动成为推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展的真正桥梁。

参考文献:

[1]董缘,魏少华. 国产电竞赛事中的中国传统文化传播——以国产古风电竞《剑网3》竞技大师赛为例[J]. 上海体育学院学报, 2020, 44(7): 85-94.

[2]洪宇,刘福利,颜昊. 中国数字文化出海与软实力构建[J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版), 2024, 32(1): 37-54.

[3]陈欢,陆文婧.浅析中国传统文化元素在电子竞技中的设计应用与传播[J].美与时代(上),2022(12):12-15.

[4]李志成,魏墨涵,关彦斌.发挥高校优势,助力电竞产业提升传承中华优秀传统文化水平研究[J].文化创新比较研究,2024,8(35):141-145.

[5]冉毅嵩.中国网络游戏文化发展研究[D].成都:四川省社会科学院,2008.

[6]郑筱筱.基于网络游戏媒介的中华传统文化在韩传播策略研究——以《天涯明月刀OL》为例[D].绵阳:西南科技大学,2022.

[7]牟宪勇.基于网络游戏《王者荣耀》的中国传统节日文化传播研究[D].武汉:中南民族大学,2021.

[8]吕陆.电子竞技融入中国传统体育文化元素的路径研究[A].中国体育科学学会.第十四届全国体育科学大会学术成果汇编——墙报交流(体育产业分会)[C].2025:173-174.

[9]马成国,曾健博.冲突与融合:中国传统文化对我国电竞赛事发展的影响及对策[A].中国体育科学学会.第十二届全国体育科学大会论文摘要汇编——专题报告(体育产

业分会)[C].2022:421-423.

[10]刘耀权.中国传统文化在电子竞技中的融合与传播——以《黑神话:悟空》为例[A].国际班迪联合会(FIB),国际体能协会(ISCA),中国班迪协会(CBF),澳门体能协会(MSCA).第七届国际体育科学大会论文集(下)[C].2025:254-259.

[11]王凯旋.虚拟舞台上的体育精神:电子竞技与传统体育文化交互研究[A].中国敦煌吐鲁番学会体育卫生研究会,中国岩画学会体育岩画研究专业委员会,全国学校体育联盟(中华武术).首届中华传统体育文化传承发展论坛论文摘要集——书面交流(四)[C].2023:83-84.

[12]周莲,于俊利,李美慧.新时代中华传统体育的创新产业研究[A].国际班迪联合会(FIB),国际体能协会(ISCA),中国班迪协会(CBF).2024年第二届国际体育科学大会论文集[C].2024:675-677.

[13]孟可馨,郭志豪.新媒体载体中的中国色彩文化研究——以电竞中的体育比赛为例[A].中国体育科学学会.第十三届全国体育科学大会论文摘要集——墙报交流(体育新闻传播分会)[C].2023:228-230.

Multidimensional Examination and Path Reconstruction of Chinese Traditional Culture Communication in Esports

ZHANG Zi-yi

(School of Marxism, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

Abstract: This study employs an integrated approach combining literature analysis, case studies, and theoretical interpretation. Focusing on representative Chinese esports and gaming titles such as *Black Myth: Wukong*, *Honor of Kings*, *Moonlight Blade*, and *Jianwang 3*, the research proposes a systematic strategy to optimize the communication of traditional Chinese culture. In the domain of dissemination strategy, the principle of “cultural specificity and localization being equally important” should be followed, adjusting language, user interfaces, and game mechanics to lower entry barriers for overseas users. In technology application, advanced technologies such as cloud gaming and virtual reality (VR) should be maximized to enhance the immersion of cultural experiences, thus ensuring the transformation of traditional culture from “visualization” to “experientialization”. In terms of industrial ecosystem, the cross-sector integration model of “esports+” should be deepened by incorporating cultural tourism, music, fashion, and intangible cultural heritage (ICH), ensuring that esports serve as a hub for the effective communication of traditional Chinese culture, bridging the virtual and real, as well as tradition and modernity.

Key words: esports; Chinese traditional culture; cultural communication; digital media