

CULS 5201

1155153026

廖冰鈺

想像的大明江湖：

武俠角色扮演遊戲玩家如何構建“傳統”和獲取文化身份認同

1. 研究介紹

全球化的進程在客觀上為人們創造了一個“獨立於傳統地理或種族標識的文化空間”，¹在這裏，文化或民族的重要性降低，而個人的生活方式得到了加強；²但同時，也有很多研究表明，很多時候，來自不同共同體的成員們更加願意使用傳統的方式進行自我分類，從而加強自身的文化身份認同。³在中國語境下，關於這一結果的研究得到了更為具體的延伸：民族主義者們使用“傳統”這一概念，用以對抗他們關於文化身份認同的焦慮。⁴

“傳統”這一概念並不是一成不變，而是被人們所發明的。⁵現代社會在一定程度上改變了人們想像傳統的方式，尤其是在網路社區中，傳統正在共同體成員間的互動中逐漸得到重塑。⁶然而，目前為止的大部分研究似乎更樂於將“網路社區”狹義地定義為社交媒體，而忽視其他媒介形式的存在。

¹ Johnson, Jared L, and Callahan, Clark. "Minority Cultures and Social Media: Magnifying Garifuna." *Journal of Intercultural Communication Research* 42, no. 4 (2013): 321.

² Bouvier, Gwen. "How Facebook Users Select Identity Categories for Self-presentation." *Journal of Multicultural Discourses* 7, no. 1 (2012): 42.

³ Croucher, S. M., Sommier, M., & Rahmani, D. Intercultural communication: Where we've been, where we're going, issues we face. *Communication Research and Practice* 1, no. 1 (2015): 78.

⁴ Carrico, Kevin. *The Great Han*. 1st ed. Berkeley: University of California Press, 2017.

⁵ Hobsbawm, Eric, and Ranger, Terence. *The Invention of Tradition*. Vol. 15. Canto Classics. New York: Cambridge University Press, 2012: 3.

⁶ Călin, Oana Maria. "The Role of New Media in Reinvention of Traditions." *Revista Română De Jurnalism Si Comunicare* 14, no. 2 (2019): 43.

近年來，網路遊戲行業發展勢頭迅猛，尤其在亞洲市場。⁷2019年8月底，中國大陸已經有8.5億網路遊戲玩家，占總體線民數量的99.1%，而其中又有高達6.9億用戶是手機遊戲玩家。⁸儘管這是一個數量龐大的群體，但目前針對遊戲的研究依然嚴重不足，僅有的遊戲研究也局限於電腦遊戲，而忽視了智能手機這個更具用戶黏性和高互動性的媒介。同時，現有的遊戲研究將目光局限在美國和日本兩大遊戲“大國”所生產的、在全球市場上廣受歡迎的遊戲，⁹研究重點也旨在探究這些遊戲的聲畫系統、¹⁰玩家的身份構建及成癮性心理、¹¹性別和暴力的再現等方面，¹²而幾乎沒有研究關注那些相對小眾、帶有特定文化特徵的遊戲，及其對玩家的影響。

在這樣的研究背景下，為了填補研究空白，本文關注到了中國手遊市場近期的新“寵兒”：武俠類角色扮演遊戲。此類遊戲往往為玩家提供了一個古代中國的世界背景，玩家可以“穿越”到一個通過各式各樣的文化符號構建出來的中國古代江湖社會。在簡短的遊戲介紹和文獻綜述後，本文將選取此類遊戲中較為有代表性的《一夢江湖》為例進行分析。

本文試圖探究：

1. 作為禦宅族系文化產品的武俠類角色扮演遊戲提供了怎樣的碎片化設定，以幫助遊戲玩家建構一個從來不曾存在過的“大明江湖”？
2. 這個被想像出來的“大明江湖”有什麼特徵？

⁷ Song, Wen, and Fox, Jesse. "Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs." *Mass Communication & Society* 19, no. 2 (2016): 198.

⁸ "44Th China Statistical Report On Internet Development" 2020:15

⁹ MacAloon, John J. "Gary Alan Fine: "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" (Book Review)." *13*, no. 2 (1984): 151.

¹⁰ Saklofske, J. A. "The Functions of Role-playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity." *48*, no. 6 (2011): 1072.

¹¹ Hussain, Zaheer, and Griffiths, Mark D. "Excessive Use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study." *International Journal of Mental Health and Addiction* 7, no. 4 (2009): 565-566.

¹² Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

2. 文獻綜述

作為早期對網路遊戲的研究者之一，費納（Gary Alan Fine）最大貢獻就是改變了學界對於遊戲世界和工作世界二元對立的印象。他指出，對於網路遊戲世界的研究不能建立在“工作世界是認真嚴肅的，遊戲世界是無聊幼稚的”這一邏輯之上，¹³相反，真實世界和遊戲世界其實是互相影響的：即使遊戲世界是一個虛擬的童話世界，它的存在本身也是對主流文化的加強。¹⁴由於社會背景的局限，費納和其同時代的學者們所研究的遊戲都是低互動性的大敘事遊戲，¹⁵因此，這些研究往往把媒體（也就是遊戲）作為作者，重視媒體呈現的研究，而忽視了玩家作為參與者的主動性。

隨著後現代社會的來臨，擬像的增殖和大敘事的衰落成為了遊戲研究中一個關注點：研究動畫、動漫和遊戲的禦宅族系文化研究者們提出，在這樣的社會背景下，媒體和觀眾之間已經沒有了“原創者”和“非原創者”的區別，遊戲只需要提供一些碎片化的設定來豐富“屬性資料庫”即可。¹⁶玩家從資料庫中取出各種需要的設定並隨意拼湊，就可以自行腦補出一整個世界來。

問題是，玩家要創造一個怎樣的世界？禦宅族系文化探討了大量關於故事消費轉向“人物萌”（也即角色消費）的現象，¹⁷他們的研究重點是媒介如何建立一個“角色的屬性資料庫”，而觀眾又如何從這一資料庫中提取碎片化設定，從而腦補自己喜愛人物角色在不同世界中的可能行為。在角色消費的邏輯裏，不是

¹³ MacAloon, John J. "Gary Alan Fine: "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" (Book Review)." 13, no. 2 (1984): 151.

¹⁴ Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

¹⁵ MacAloon, John J. "Gary Alan Fine: "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" (Book Review)." 13, no. 2 (1984): 151.

¹⁶ Azuma, Hiroki, Abel, Jonathan, and Kono, Shion. *Otaku*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009:25-95

¹⁷ Azuma, Hiroki, Abel, Jonathan, and Kono, Shion. *Otaku*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009:32

角色為故事服務，而是故事為角色服務。好比在一部動漫裏，男主角是“天才高中生偵探”，女主角是他“甜美陽光善良的青梅竹馬”，光是這一設定，就已經足夠觀眾去消費人物了，在原有的動漫世界中消費還遠遠不夠，觀眾們還可以根據人物設定自行發揮腦補，通過不同的設定來創作出無限的同人作品。

對人物消費這一現象的研究，忽視了資料庫中的碎片化設定同樣也可以幫助觀眾想像角色之外的元素，比如傳統。卡裏科（Kevin Carrico）在其人種志研究中對中國廣東地區的漢服運動參與者們進行了詳實的描摹與分析。他提出，在一個共同體中（他指的當然是中國），人們往往會投入大量的情感到一個高度理想化的、意識形態國家機器的話語所構建的國族想像中去。當然，人們永遠也無法彌合想像和現實的差距。為了對抗文化認同的焦慮，文化符號“傳統”就出現了，人們還會將其當做一個工具，用於合理化自身種種民族主義行為。¹⁸事實上，隨著網絡時代的崛起，民族主義在網絡背景中也已經有了新的表達。¹⁹

人們需要文化身份的認同，需要知道自己從哪里來，同伴是誰。²⁰而傳統就人們用於連接時空的工具。人們需要關於時間的想像來連接現在和過去，²¹也需要關於空間的想像來定義集體活動，用於和同處在一個空間的其他人進行互動。²²同時，傳統的發明還需要這些條件：首先，這必須是一種具有儀式性和象徵性的實踐活動；其次，這個活動可以被重複；最後，還要依靠自上而下的政治力量和自下而上的社會力量兩種合力促成這項“發明”。²³隨著社會的進步，網路科

¹⁸ Carrico, Kevin. *The Great Han*. 1st ed. Berkeley: University of California Press, 2017.

¹⁹ 林品. "青年亞文化與官方意識形態的「雙向破壁」——「二次元民族主義」的興起." *探索與爭鳴*, no. 2 (2016): 69-72.

²⁰ Hannerz, Ulf. "Hobsbawn, Eric & Terence Ranger (eds). 1983. "The Invention of Tradition" (Book Review)." *50*, no. 3 (1985): 326.

²¹ Hobsbawn, Eric, and Ranger, Terence. *The Invention of Tradition*. Vol. 15. Canto Classics. New York: Cambridge University Press, 2012: 43-101

²² Hobsbawn, Eric, and Ranger, Terence. *The Invention of Tradition*. Vol. 15. Canto Classics. New York: Cambridge University Press, 2012: 211-263

²³ Hobsbawn, 蘭格, 顧杭., 龐冠群., 顧杭, and 龐冠群. 傳統的發明 = The Invention of Tradition [electronic Resource], 2008:247-279

技的發展改變了傳統被人們構建的方式。²⁴然而，目前為止的大部分研究似乎更樂於將“網路社區”狹義地定義為具有高互動性的社交媒體，而忽視了其他新形式的網路媒體，比如網路遊戲。而這正是本文嘗試彌補的空白。

值得一提的是，在中國，“武俠精神”作為一種被想像出來的文化意象，擁有很高的識別度。“武俠”在中國起源於一個處在社會邊緣的遊俠群體，隨著歷史的發展，真實的遊俠數量越來越少，但人們對於武俠的文化認同反而越來越強。²⁵從唐代開始，“俠”文化開始在文藝作品中廣泛出現，被呈現為一種既能為統治者效力，同時又能實現自己濟世救人的理想形象。²⁶這一形象又在上個世紀 50 年代左右，伴隨著現代武俠小說的流行以及影視劇的不斷翻拍而進一步深入人心，從而成為了一種深刻的文化共識。

3.1 文化屬性資料庫與“大明江湖”的想像

3.1.1 文化的屬性資料庫

《一夢江湖》原名《楚留香》，改編自古龍寫作的系列武俠小說《楚留香新傳》，是由網易公司開發的武俠類角色扮演手遊。自 2018 年 2 月公測以來，該遊戲連續兩年成為“玩家最喜愛的移動網路遊戲”，在 2019 年底因為版權原因更名後依然保持了較高熱度，並在 2020 年 1 月入名 IOS 遊戲暢銷榜，在同類遊戲中排名第二。²⁷

²⁴ Călin, Oana Maria. "The Role of New Media in Reinvention of Traditions." *Revista Română De Jurnalism Si Comunicare* 14, no. 2 (2019): 43.

²⁵ 王齐. 中国古代的游侠 [electronic Resource], 1997:2-23

²⁶ 王齐. 中国古代的游侠 [electronic Resource], 1997:36-43

²⁷ "《一梦江湖》游戏浅析" 2020

該遊戲將世界觀設定在中國古代明朝時期。玩家開局便身處“大明官府治下”，首先從華山、少林、雲夢等 8 個武俠門派中任選其一，成為門派“弟子”，並設置好自身角色的性別、體型、長相等。接著，玩家通過打副本、過劇情等方式獲得經驗和升級裝備，從而使自己的角色變得更強。

作為一個“高自由度的江湖”，讓自身角色變得更強並不是《一夢江湖》遊戲玩家唯一的選擇。首先，遊戲中存在著數量眾多的“風景黨”玩家，比起打怪升級，他們更願意選擇在畫面優美的“古代中國”世界中閒逛、拍照、曬圖；其次，還有很多“社交黨”玩家樂於在遊戲中尋找“情緣”、“師徒”、“知己”、“親友”等，豐富自己的社交圈，值得一提的是，遊戲中的確存在著方便玩家社交的系統，玩家不僅可以和其他陌生玩家聊天，還能在系統中結成不同的關係，滿足他們對於古代社會關係的想像；另外，還有不少“生活大佬”和“裝修大佬”，此類玩家利用遊戲機制經營自己在遊戲中的“家園”，通過把自己在古代的“家”、“莊園”、“土地”裝飾、管理得井井有條而在遊戲中獲得快樂。

《一夢江湖》為玩家們提供了大量碎片化的設定。遊戲提出，玩家們生活的“時代”是中國古代明朝，為了使這個設定顯得真實可信，遊戲方在表面的聲音、畫面等方面做足了功夫，為玩家們提供了一個文化的屬性資料庫。

首先，遊戲中存在著大量具有中國古代風格的視聽符號。

視覺元素。遊戲中人物以漢服為基礎，配以刺繡、雲紋等進行的裝飾的服飾，以及以無論男女皆以長髮為主，配以發簪裝飾的髮型；主場景和家園系統中幾乎全部是木質結構的蘇氏、唐風的建築和園林設計，還有木質衣架、香爐、屏風等傳統傢俱；玩家的出行方式是輕功、騎馬、馬車、轎子，而工具是冷兵器、傳統

木質農具等；以及遊戲中茶館、地牢、妓院、賭場、十裏長亭、大明官府等儘管與故事線無關，卻可以在其中與非玩家角色（NPC）交流的小場景設計。

聽覺元素。如場景中儘管繁多且節奏多變，但都是由琵琶、古箏、二胡等中國樂器演奏的純音樂背景聲；當玩家角色與 NPC 互動時，都是以半白話形式出現的對話。

以及對這些文化符號和遊戲元素進行指代的方式。如用“浪淘沙”、“蝶戀花”、“紅袖添香”、“靜水流深”、“風度玉門”等古代詞牌名或古詩詞改編的詞語作為遊戲各伺服器、背景音的名稱；用“金陵”、“江南”、“中原”、“嚴州城”等存在於古代漢語中的地方名詞來命名遊戲中的各個地點；即使是不存在的小場景甚至遊戲系統，也用某某“閣”、某某“樓”、某某“院”、某某“坊”來命名；用“情緣”、“師徒”、“知己”、“結義”、“幫會”現代漢語中不常用的名詞作為遊戲中網友們彼此身份的指稱。

具體地說，在這樣一個禦宅族系文化產品中，有了上述文化元素所構成的屬性資料庫，就已經足夠玩家們想像一個“明朝中國社會”了，只不過，這一次的資料庫並不是“角色屬性資料庫”，而是“文化屬性資料庫”，這意味著這些文化元素本身不必考究，也不必符合史實，只要看上去或聽上去具有傳統中國特色即可。

3.1.2 想像的“大明江湖”

作為一個具備高互動性和沉浸感的遊戲，玩家能做的不僅僅是腦補和想像，還有互動和參與。文化資料庫中的元素無一不在暗示玩家，打從他們打開遊戲，就進入了一個中國古代的世界。伴隨著一曲“陽春白雪”，玩家不止可以想像自

己和情緣去大明官府邊的茶館坐上一下午，或帶著徒弟漫步於金陵城那林立著古代建築的大街小巷——在遊戲中，他們真的能夠做到。

《一夢江湖》和玩家一同想像的，是一個“大明江湖”。這不僅意味著構建一個中國明代社會，還要構建一個充滿武俠元素的“江湖”。這意味著，在《一夢江湖》的文化資料庫中，不僅要有古代社會的元素，還要有武俠元素，和“古代中國”一樣，“武俠”也是被人們建構、呈現的文化意象。中國的“武俠文化”最早起源於職業遊俠這一邊緣化的社會階層，儘管早在唐代，這一階級就已消失殆盡，但關於“俠”的想像卻不斷在文藝作品中得到呈現，到了今天，“俠”已經成為了中國文化當中一個非常深刻的文化共識。具體到手遊《一夢江湖》中，“武俠”呈現出兩個含義：第一，武俠是快意恩仇的；第二，武俠是閑雲野鶴的。

遊戲中很多機制都豐富了這一“文化屬性資料庫”：首先，遊戲中玩家對戰玩家（PVP）的玩法允許玩家見的互相切磋，並用“插旗挑戰”、“武林大會”等形容將其描繪成為“俠客之間的對戰”。而玩家對戰電腦（PVE）的玩法則允許玩家不斷以正義的視角，在副本中（一遍又一遍地）懲罰作惡的 NPC，從而一次次成為幫扶弱小、仗義行俠的英雄。

第二，遊戲的職業系統設置了義士、暗影、行商、弈客和大廚五個職業。義士職業的設定是除暴安良，以武力維護社區治安；暗影職業的設定類似於殺手或雇傭兵，接受“紅榜”（紅榜由玩家發佈，以遊戲中的“賞銀”請暗影玩家刺殺其他玩家），完成任務並領取賞銀；行商職業的設定是為玩家自己所在的幫會押運貨物，也即“護鏢”；而弈客職業負責組織其他玩家賭博；大廚玩家在世界中收集食譜和食材，以做出美味的“食物”用以出售。前三種職業為玩家創造了武

俠世界中快意恩仇的機會，懲惡揚善，以暴制暴；而後兩種職業則可以滿足俠客們歸隱江湖的願望。

第三，遊戲的家園系統同樣給玩家創造了一個快意恩仇後立即就能回歸桃花源的場景。無論是 PVP 還是 PVE 玩法，只要玩家結束戰鬥，就能立即回到自己在遊戲中的“家園”，在一方屬於自己的土地中耕田、放牧。由於遊戲的簡化設定，玩家完全不需經歷耕作的辛苦就能想像到“田園生活”的樂趣。

與傳統媒體中對於武俠精神的呈現不同，一個快意恩仇而閑雲野鶴的“古代江湖”不僅被文化屬性資料庫中的元素呈現，還在玩家日復一日的遊戲行為中得到強化。於是，在具有高參與度和互動性網路遊戲中，“古代武俠”這樣一種文化共識被逐漸發展成為一種可以規範自身行為的文化身份。在網路遊戲中，玩家可以俠客自居，並試圖將“武俠精神”作為一種“傳統”去美化遊戲中的暴力、霸凌等行為，並將之合理化。

3.2 關於共同體的重合想像

在《想像的共同體》中，安德森（Benedict Anderson）提出，民族是一個通過想像被創造出來的共同體，印刷語言的興起催生出了具有民族特徵的印刷語言，從而只做了一種連接感和歸屬感。²⁸在《一夢江湖》中，遊戲地圖的設定就給了玩家這一連接感，從而讓遊戲中對於“古代中國社會”的想像，重合於他們在現實社會中關於“國族共同體”的想像。

只要稍加對比中國地圖和遊戲地圖，就會發現儘管二者有細節上的不同，但許多地理標誌都重疊在一起。例如，在遊戲地圖中，江南，金陵（南京），少林

²⁸ Anderson, Benedict R. O'G. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, 2016.

寺，武當山的大致位置與真實地理位置一致。可以看出，基於不同的地區，這裏也有不同的地方，甚至刻板印象的風景背景和音樂背景也可以增強整個國家的想像力。

另外，遊戲中的很多表達方式比如“大明河山”、“普天”、“九州”等，會使玩家從空間和時間兩個維度加強這一想像。從空間上來說，玩家會很自然地將自己與遊戲中也屬於“大明”地區的其他玩家、以及中國這片相似地圖上的其他“同胞”相關聯；從時間上來說，玩家也會將自身和古代人聯繫在一起，從而想像一種從一個朝代跨越到另一個朝代，一直延續到現在的“線性歷史”，加強了“我與曾經和現在生活在這片地區的人血脈相連”的文化歸屬感。

4. 總結

本文將網路遊戲《一夢江湖》作為研究對象，彌補了過往關於文化身份和傳統構建研究中對於網路媒體的缺失；同時本文也彌補了針對禦宅族系文化和遊戲研究中，關於玩家文化身份構建的研究缺失。

在擬像增值的禦宅族系文化中，觀眾不再只是某一概念的被呈現者，而能夠根據自身需求而聯合媒體，根據一同構建新的內容，而對於自身文化身份的不確定而產生的焦慮充當了這一過程的“需求”。於是，玩家在遊戲中將“武俠”作為了新的傳統，構建起一個想像中的大明江湖。同時，這一想像重合並加強了現實中對於國族共同體的想像。

參考資料

- “44Th China Statistical Report On Internet Development”. 2020. Cac.Gov.Cn.
<http://www.cac.gov.cn/pdf/20190829/44.pdf>
- Anderson, Benedict R. O'G. *Imagined Communities : Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, 2016.
- Bouvier, Gwen. "How Facebook Users Select Identity Categories for Self-presentation." *Journal of Multicultural Discourses* 7, no. 1 (2012): 37-57.
- Carrico, Kevin. *The Great Han*. 1st ed. Berkeley: University of California Press, 2017.
- Călin, Oana Maria. "The Role of New Media in Reinvention of Traditions." *Revista Româna De Jurnalism Si Comunicare* 14, no. 2 (2019): 43-52.
- Croucher, S. M., Sommier, M., & Rahmani, D. Intercultural communication: Where we've been, where we're going, issues we face. *Communication Research and Practice* 1, no. 1 (2015): 71-87.
- Hobsbawm, Eric, and Ranger, Terence. *The Invention of Tradition*. Vol. 15. Canto Classics. New York: Cambridge University Press, 2012.
- Hannerz, Ulf. "Hobsbawm, Eric & Terence Ranger (eds). 1983. "The Invention of Tradition" (Book Review)." 50, no. 3 (1985): 326.
- Hussain, Zaheer, and Griffiths, Mark D. "Excessive Use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study." *International Journal of Mental Health and Addiction* 7, no. 4 (2009): 563-71.
- Hobsbawm, 蘭格, 顧杭., 龐冠群., 顧杭, and 龐冠群. 傳統的發明 = *The Invention of Tradition* [electronic Resource], 2008.
- MacAloon, John J. "Gary Alan Fine: "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" (Book Review)." 13, no. 2 (1984): 151.
- Johnson, Jared L, and Callahan, Clark. "Minority Cultures and Social Media: Magnifying Garifuna." *Journal of Intercultural Communication Research* 42, no. 4 (2013): 319-39.
- Saklofske, J. A. "The Functions of Role-playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity." 48, no. 6 (2011): 1072.
- Song, Wen, and Fox, Jesse. "Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs." *Mass Communication & Society* 19, no. 2 (2016): 197-215.
- 林品. "青年亞文化與官方意識形態的「雙向破壁」——「二次元民族主義」的興起." *探索與爭鳴*, no. 2 (2016): 69-72.
- 王齊. *中國古代的遊俠* [electronic Resource]
"《一夢江湖》遊戲淺析". 2020. 知乎專欄. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/139374790>.