

**Research on the Innovation Strategy of National Style Games  
from the Perspective of Communication Ceremony  
—A Case Study of *Jiangnan Hundred Scenes Map***

Ma Haoran

**Abstract:** The theory of ritual view of communication regards “ritual” as the metaphor of communication, and regards communication as culture, which is a kind of ritual activity to maintain social relations and social life. It breaks the limitation of “transmission view” and provides new insights for re-examining the ontological problems of communication and communication studies. At present, most practical researches focus on the communication ritual view, and study a lot of cultural programs, traditional festivals, film and television variety shows, etc., while lack of attention to Chinese style games. Therefore, this paper focuses on the field of national style games, taking “100 Scenes South of the Yangtze River” as an example to study the innovation strategy in the perspective of communication ceremony. Firstly, the characteristics of cultural ceremony construction in Guo-style games are analyzed from the perspectives of scene transformation, meaning transmission, presentation mode and subject participation in ceremonies, and then the shortcomings are reflected and the benign and long-term development path of guo-style games in the future is explored.

**Key words:** The ritual view of communication; National style game; *A hundred scenes of Jiangnan*

# 传播仪式观视域下国风游戏的创新策略研究

——以《江南百景图》为例

马浩冉

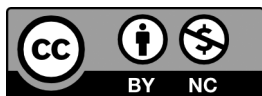
**摘要：**传播的仪式观理论把“仪式”作为传播的隐喻，将传播视为文化，是一种维系社会关系和社会生活的仪式性活动。它打破了“传递观”的局限，为重新审视传播的本体问题和传播学研究提供了新洞见。目前，大多数实践研究以传播仪式观为视角，研究文化类节目、传统节日、影视综艺等领域颇多，而缺少对国风游戏类的关注。因此，本文着眼于国风游戏这一领域，以《江南百景图》为例，研究在传播仪式观视域下的创新策略。首先从仪式中的场景转换、意义传达、呈现方式、主体参与等角度分析国风游戏中文化仪式构建的特点，继而对其不足进行反思，探索国风类游戏未来良性且长远的发展道路。

**关键词：**传播的仪式观；国风游戏；《江南百景图》

Copyright © 2023 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



近年来，“国风”现象在诸多领域兴起，形成了一股文化潮流<sup>①</sup>。在游戏、音乐、影视、动漫等领域都能看到国风因素的注入，这样一种具有中国特色的文化符号，不仅吸引着诸多传统文化爱好者，同时促进了仪式活动构建以及意义传达的创新性发展。在游戏行业，国风游戏因

① 建婧琳. 国风游戏中的中国传统文化的传播研究 [D]. 杭州: 浙江传媒学院, 2020.

具有鲜明的文化色彩,以及现代的数字艺术加持,深受国内玩家的喜爱。2019年腾讯研究院发布的《国风游戏发展研究报告》显示,国风游戏有3亿用户,占国内游戏总人数的50%,足以彰显国风游戏的用户群体和市场潜力之大。

以《江南百景图》为例,2020年7月上线时便以“国风模拟经营类”手游这一符号吸引了诸多玩家,兼具江南水乡特色和古朴舒适的画风更是备受关注。上线一个月,用户下载量便超过500万人次,微博话题量达74亿。因此,本文以其为研究对象,从传播的仪式观视角出发,分析国风游戏在文化传承、意义传达,以及仪式构建中的创新之处,以期探究国风游戏传播发展的一般规律,寻找更为长久发展的策略。

## 一、“传播的仪式观”及《江南百景图》

### (一)“传播的仪式观”理论概述

1975年美国学者詹姆斯·凯瑞在《传播的文化研究取向》中首次提出“传播的仪式观”,以区分于强调信息传递的传播本体观,倡导传播的文化研究导向。詹姆斯·凯瑞将传播分为两大类,即“传播的传递观”和“传播的仪式观”。传递观是指信息的传递和发布,强调过程性、目的性,带有一定的控制性和理性的特征;而仪式观认为传播是一种文化共享仪式,是共同信仰的表征<sup>①</sup>,这种“仪式”是一种维系社会存在的纽带,强调传播的参与性和感性。

同时,这一分类也一定程度上借鉴了伊尼斯的传播偏向论,传递观更倾向于在空间距离上的跨越,而仪式观站在时间维度上,意在突出宗教、文化、仪式或典礼、共同信仰等的长期传承。

詹姆斯·凯瑞提出的“传播的仪式观”为传播学研究开拓了新的视野,许多学者受到启发,基于仪式观视角下对传播现象进行了多方面的剖析和研究,创造性地发展了仪式观的内涵,并拓展了相关的概念外延<sup>②</sup>。

在国外研究中,丹尼尔·戴扬和伊莱休·卡茨在《媒介事件》中将其定义为“对电视的节日性观看,即关于那些令国人乃至世人屏息驻足的电视直播的历史事件”,具有三种叙述方式,即“竞争”“征服”“加冕”。美国传播学者罗森布尔提出“仪式传播”的概念,在其著作《仪式传播》中开篇明确表示仪式传播包括“作为传播现象的仪式”和“作为仪式现象的传播”<sup>③</sup>,

① 刘建明.“传播的仪式观”的理论突破、局限和启示[J].湖北大学学报(哲学社会科学版),2017,44(2):115-121,161.

② 米彦红.仪式观视野下《王者荣耀》对传统节日的构建[D].哈尔滨:黑龙江大学,2022.

③ 刘建明.“传播的仪式观”与“仪式传播”概念再辨析:与樊水科商榷[J].国际新闻界,2013,35(4):168-173.

他认为仪式是维护社会秩序的人性化途径,是促进社会和谐的必要手段。“仪式传播”这一概念涵盖了詹姆斯·凯瑞的“传播仪式观”,并将宗教仪式、日常生活中的仪式性行为等都囊括在此范围内。后来,英国传播学者尼克·库尔德里提出“媒介仪式”的概念,即“围绕关键的、与媒介相关的类别和边界组织起来的形式化的行为”<sup>①</sup>。这些概念为更好地理解传播的仪式观提供了广阔的视野,使得学界对仪式活动或行为所具有的内在意义与价值研究得更加深入。

目前,国内对于传播仪式观的研究主要集中于理论渊源梳理和几组相似的概念辨析。以2005年丁未教授翻译的《作为文化的传播》出版为开端,国内对仪式观的研究逐渐开始重视。2008年通过陈力丹教授关于《传播是信息的传递,还是一种仪式?》的讨论,学界对于仪式观的探讨更加深入。同时,学界对“传播的仪式观”与“仪式传播”“媒介事件”与“媒介仪式”几组相似的概念进行了多角度的区分辨析<sup>②</sup>。樊水科在《从“传播的仪式观”到“仪式传播”:詹姆斯·凯瑞如何被误读》中认为,“传播的仪式观”和“仪式传播”是两个不同的概念,我国学术界存在将“仪式传播”置换“传播的仪式观”的模糊认识,而误读了詹姆斯·凯瑞的原意<sup>③</sup>。针对此,刘建明在《“传播的仪式观”与“仪式传播”概念再辨析:与樊水科商榷》一文中指出,两个概念中的“仪式”采用的都是“ritual”一词,泛指仪式活动与意义,因此涵义是相同的。

## (二)《江南百景图》游戏概况

《江南百景图》是由椰岛游戏开发的一款国风模拟经营类的游戏,故事以“明朝江南遭劫,百废待兴。你需要扮演文徵明,重绘明朝江南盛景,打造专属于你的江南百景图。在山水画卷中享受明朝水乡日常”。开端,玩家都化身为“知府大人”,可以在江南水乡经营自己的农田、房屋、村民。同时,游戏以明代历史为背景,将游戏人物分为三个稀有级别供玩家抽取,人物原型源自中国古代历史上的名人,诸如郑和、武则天、汤显祖、岳飞等,将传统文化与江南文化融合传播。

2020年7月上线时《江南百景图》便以“国风模拟经营类”手游这一符号吸引了诸多玩家,兼具江南水乡特色和古朴舒适的画风更是备受关注。上线一个月,用户下载量便超过500万人次,稳居畅销榜前列的游戏。同时,相关微博话题已达74亿阅读量,玩家二创的人物画像、经营攻略、游戏周边等二创内容也加大了游戏的热度。

这类国风游戏作为目前市场用户庞大的游戏类型,在其长久发展的过程中,如何在虚拟空

① 尼尔·库尔德里. 媒介仪式: 一种批判的视角 [M]. 崔玺, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2016: 33.

② 米彦红. 仪式观视野下《王者荣耀》对传统节日的构建 [D]. 哈尔滨: 黑龙江大学, 2022.

③ 樊水科. 从“传播的仪式观”到“仪式传播”: 詹姆斯·凯瑞如何被误读 [J]. 国际新闻界, 2011, 33(11): 32-36, 48.

间搭建起文化传播的场域，让用户在沉浸式互动中感知意义的传达，是重中之重。因此，本文从传播仪式观视角出发，对国风游戏《江南百景图》中的仪式活动呈现、文化意义传达、关系构建进行剖析，意在挖掘国风游戏中蕴含的文化意义与信仰，探究游戏对仪式活动的承载和传播价值，并总结梳理仪式传播的过程和特点，从而探寻出一条适合国风类游戏传承文化与构建仪式的可行性策略，以促进其进一步转型与发展。

## 二、传承与嬗变：《江南百景图》的文化仪式构建

传播的仪式观强调传播活动中的隐喻意味，重视文化因素和共同信仰的意义，它关注信息的共享与交流，在宗教、祭祀、典礼等场景中营造一个文化意义传播和共享信仰的空间，强调传播带来的临场感与共享交流感。而《江南百景图》通过虚拟空间的建设，利用建筑、装饰、节日习俗等文化因素，得以构建意义传播的仪式。

### （一）场景转换：从现场强烈感受到虚拟空间体验

詹姆斯·凯瑞指出：“在仪式观中传播一词的原型是一种以团体或共同的身份把人们吸引到一起的神圣典礼。”<sup>①</sup>人们的共享活动往往在现实空间集体进行，尤其是宗教、祭祀、典礼类，通过布置庄严肃穆的场景，营造出浓重的仪式感氛围<sup>②</sup>，直接让人们体验到文化仪式的冲击和感染。但是在如今技术手段不断革新的时代，仪式传播的时空有所拓展，更容易发生在虚拟空间，通过潜移默化的方式让受众体验文化而脱离强烈的感受。在《江南百景图》中，通过游戏中的房屋、街道装饰、公告画像等，营造出中秋节、乞巧节、元宵节等多种传统节日的热闹氛围，刻画城中居民婚丧嫁娶、生老病死的民生百态<sup>③</sup>，便使玩家在虚拟空间中即可体验节日习俗的仪式感。

### （二）意义传达：从塑造共同信仰到增进情感交流

传播的仪式观重视传播的意义，强调群体在宗教、祭祀、典礼的参与仪式中可以获得价值认同和塑造共同信仰，这样一种互动行为使得文化共享范围扩大，更大程度上促进传播效果的达成。不过立足于当下开放包容的传播环境，信仰所具有的严肃、崇高感与约束力有所消解，人们参与仪式时更具平等性与自由性，重视从互动中获得的情感交流。《江南百景图》以应天府、苏州府、杭州府等城市为基本框架，在房屋搭建和农田、商铺的经营中，玩家既可以具身体验

① [美] 詹姆斯·凯瑞. 作为文化的传播：“媒介与社会”论文集 [D]. 丁未，译. 北京：华夏出版社，2005：3.

② 李晓雯，罗彬. 新媒体环境下传播仪式观的消解与重构 [J]. 湖南大众传媒职业技术学院学报，2016，16（3）：27-30.

③ 张雯玉. 国风手机游戏《江南百景图》传统文化传播的互动叙事研究 [J]. 新媒体研究，2022，8（14）：114-118.



传统文化的内涵底蕴，同时以王昭君、武则天、梁祝、李杜等著名历史人物为角色，与玩家进行互动对话，在沉浸式的参与中更能促进仪式传播的情感交流。

### （三）仪式呈现：从重形式轻内容到形式内容并举

根据传播的仪式观来说，“人类所有行为一定程度上都是仪式化的”<sup>①</sup>，它将传播看作是一种符号互动的过程，其中传递出的象征意义和特征具有一定的强制性和神圣化。但这种过分注重形式的研究，一定程度上忽略了内容的重要性。在用户对有价值、高质量的内容需求逐渐旺盛的时代，传播的仪式观已然从轻内容转变到愈加重视内容本身的深厚底蕴和文化因素。《江南百景图》以源远流长的文化内涵为核心，不仅在地方选址、人物角色、房屋建筑 and 经营模式方面都融入了江南水乡的传统要素，同时以“牡丹亭”“梁祝”等历史故事融入中华优秀传统文化的爱情色彩，使玩家在仪式呈现中更能体会到背后的文化意义。

### （四）主体参与：从理想化的构想到文化传承创作

传播的仪式观把传播视为人们自愿参与的活动，每个人在参与中被赋予平等的话语权和主体性<sup>②</sup>，但是这样趋向完全参与式民主的构想带有很大的理想色彩，忽略了权利分配的不平等性。而在现代社会，日趋开放包容的互联网给予普通受众极大的自主参与权，在仪式传播中不仅能自创仪式与内容，更能通过二次的创作传承将仪式扩大到更广泛的范围。目前#江南百景图#话题阅读次数达69.7亿，任何网民都可以自发地参与话题讨论，同时游戏玩家通过分享“城镇布局”、表情包、人物画作、同人文等形式进行二次创作，很大程度上促进了仪式文化的深耕传承。

### （五）关系构建：从固定社群关系到自主选择互动

传播的仪式观基于固定且联系紧密的社群，注重在仪式参与中成员是拥有共同信仰、遵循统一规范的群体。然而随着网络社区的扩大，用户成为匿名性的存在，原先地缘上的强联系转为网缘上的弱联系，可以自主选择与谁进行互动。相比于其他的国风游戏，《江南百景图》尤为特殊的是，不再局限于常见的组队模式，以传统的帮派、工会、师徒、情侣等关系连接用户，而是给予玩家最大的自主权，仅在特定的探险环节中可以自由组队赢得奖励，此外没有强加的关系连接。其关系再构建主要强调游戏玩家作为“知府大人”，与城中居民以及其他历史人物

① Grimes R L, Husken U, Simon U, et al. Ritual, Media, and Conflict [M]. New York: Oxford University Press, Inc, 2011.

② 刘建明. “传播的仪式观”的理论突破、局限和启示[J]. 湖北大学学报(哲学社会科学版), 2017, 44(2): 115-121, 161.

之间的互动交流，在虚拟社区中体验亲密关系。

### 三、意义与启示：国风类游戏创新传播仪式的路径

在传播的仪式观视域下，国风游戏《江南百景图》已然成为搭建文化氛围浓厚的仪式场域、传达文化意蕴内涵、塑造共同价值信仰的不二范例。其经营策略反映出了对用户自发参与、意义传达与再生产的重视，游戏中惬意舒适的江南风与底蕴浓厚的历史特色也使得中华优秀传统文化得到创新性地传承发展。但与《轩辕剑》《剑侠情缘》《王者荣耀》等国风游戏相比，该游戏在技术应用、互动体验等方面尚有发展欠缺之处，也亟需厘清吸引用户群与坚守游戏独创性之间的平衡关系，探索出一条适合长远发展的道路。

#### （一）重视用户反馈 追求历史严谨性

自《江南百景图》于2020年7月上线以来，该游戏官博针对游戏中出现的抽签漏洞、机制设定、画像水平、人物历史等问题多次发布道歉公告，即便以发放道具来补偿玩家，但仍有长时间得不到解决的诉求，以及累积性的不满，使得该游戏已经流失大半用户。因此，在未来的经营中应准确洞察并及时反馈用户的游戏体验，针对玩家的可行性建议对游戏进行整改，尤其是最初备受褒扬的界面画风与人物画像理应保持原有水准，维护好自身的独特吸引力。

此外，游戏曾将恶贯满盈的宦官设置为“天级”人物，而民族英雄岳飞却为“闲人”，这种对历史史实的篡改、对历史人物的褒贬不当，多次引起争议。因此，对于史实和历史人物生平要追求严谨，从角色设定、美术设计到宣发、上线，都要进行严格审核，并积极寻求与史学家、社会科研机构及中华文化研究者的交流合作，保证历史的准确性，以期更好地发挥仪式对历史内容、集体记忆、社会文化的形塑与传承功能。

#### （二）场景技术赋能 追求体验立体化

《江南百景图》虽然是常见的模拟经营类游戏，但是因其扎根于国风与历史文化的底蕴之上具有自身独特性。但是相比于知名国风手游《王者荣耀》，该游戏缺少动态立体的人物立绘以及技能特效，玩家只能停留在单一的平面中，无法获得场景化、沉浸式的体验。

传播的仪式观指出，仪式本身与仪式构建的时空是不可分割的，尤其在虚拟的游戏空间中，理应更加注重仪式的呈现形式，以达到符号互动与文化意义共享。因此，国风游戏应利用3D建模、VR、AR等虚拟现实技术，塑造立体化的仪式空间，赋予历史人物动态化的姿态以及3D形象，在经营布局中可VR全景观看每座府邸，增强画面的视觉体验。同时，可以在特殊节日利用H5等可视化技术进行互动游戏，使玩家在虚拟空间中增进情感交流与认同，促进社

会关系的再构建。

### （三）坚持内容创新 追求情节沉浸感

目前,虽然《江南百景图》已经可以解锁7座城市,但是在用户经营农田房屋、外出探险、人物抽卡的情节上仍然没有突破国风游戏的固定模式。城市开荒与建设依旧是使用铜币,商铺的生产也是重复的流程,这种固定的玩法导致很大部分玩家缺少新鲜感而逐渐流失。因此,要寻求故事情节和游戏环节的创新,使玩家在情节的巧妙中增强沉浸感,从而加深传播的文化意义共鸣。

一方面,游戏制作方要挖掘传统文化的深度,从历史文献以及江南文化中挖掘具有内在价值的人物或故事,融入进游戏的设计。同时可以借鉴爆款国漫或电视剧里的动画设计、人物体裁制作成IP,增加游戏的吸引力。另一方面,游戏官博可以创设一定的激励机制,充分发挥UGC创作活力,吸纳更多优秀同人作品,同时适当采纳粉丝二创的画像或故事,凸显出游戏的独特魅力。

## 四、总结

诚然,如今国风游戏的发展存在同质化严重、难以实现长远发展的问题,但是其国风元素与传统文化的特色突出,仍吸引了广大用户群体。从传播的仪式观视域来看,在新时代背景下,无论是从仪式传播的时空拓展、文化意义的底蕴凸显,还是在用户的高度参与方面,国风游戏都有其独特性与优势。以《江南百景图》为例,这种优势不仅可以开拓场景、扩大仪式传播的范围,同时,当玩家沉浸参与在仪式中时,更能深刻体验传统文化与符号互动的意义,增强仪式所带来的传播效果。