

基于语料库的中国传统文化游戏话语表征研究： 系统功能语言学视角

姜 俞

天津外国语大学英语学院，天津

收稿日期：2023年10月9日；录用日期：2023年11月9日；发布日期：2023年11月20日

摘 要

中国传统文化的传播是我国国家形象传播的要素之一。本研究以开放世界冒险游戏《原神》构建的“海灯节”为分析对象，结合Halliday的系统功能语法，提出中国传统文化游戏话语分析框架，从文化层面和内容层面对节日剧情进行游戏话语分析，探索该游戏节日中国文化传播话语策略，助推中国文化“走出去”。

关键词

中国传统文化，语料库，游戏话语，系统功能语言学

A Corpus-Based Study on the Representation of Game Discourse of Chinese Traditional Culture: A SFL Perspective

Yu Jiang

School of English Studies, Tianjin Foreign Studies University, Tianjin

Received: Oct. 9th, 2023; accepted: Nov. 9th, 2023; published: Nov. 20th, 2023

Abstract

The communication of Chinese traditional culture is one of the elements of the communication of China's national image. This study takes the Lantern Rite constructed by the open-world adventure game "Original Gods" as the object of analysis, combines Halliday's systemic functional grammar, proposes a game discourse analysis framework for Chinese traditional culture, conducts

a game discourse analysis of the festival plot from the cultural level and content level, explores the game festival's Chinese traditional culture communication discourse. The game explores the game festival's Chinese traditional culture communication discourse strategy to help promote Chinese culture "going out".

Keywords

Chinese Traditional Culture, Corpus, Game Discourse, Systemic Functional Linguistics

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

2021年5月31日,在“讲好中国故事,传播好中国声音,展示真实立体全面的中国,是加强我国国际传播能力建设的重要任务,强调要推动中华文化走出去,努力塑造可信、可爱、可敬的中国形象”的背景下[1]。“文化中国”是一个相对稳定的概念,包括中国传统文化的内涵和精神,是国家形象传播的主要方式。中国传统文化包含多种元素,如语言、戏剧、传统节日等,近些年,尤其进入21世纪以来,传统节日复兴成为重要的时代课题。2017年《关于实施中华优秀传统文化传承发展工程的意见》更明确提出要实施中国传统节日振兴工程,丰富春节、元宵等传统节日文化内涵,形成新的节日习俗[2]。

在每年的春节时期,国产游戏《原神》会推出一款名为“海灯节”的节日活动,该活动以中国的春节和元宵节为灵感制作而成。海灯节在游戏内的定位是每年璃月城邦(原型为中国)的第一个月圆之夜,夜里人们放出霄灯和明霄灯以纪念英雄,祈祷平安,祛除厄运,辞旧迎新。“海灯节”相关视频目前已达到一千万以上的播放量,活动期间全球游戏下载量超一千万,收入高达2.93亿美元(Sensor Tower, 2022) [3]。在当前政府大力发展数字文化贸易,积极培育网络游戏等领域出口竞争优势,提升文化价值等措施环境下,《原神》成功做到了将中国传统文化与游戏相结合,引发了海内外玩家对中国传统节日的热议。本研究从系统功能语言学视角,以“海灯节”节日剧情为语料,构建中国传统文化游戏话语分析框架,努力探索该游戏节日如何建构中国传统文化,进而为讲好中国故事、塑造好中国形象、传播好中华文化提供启示。

2. 文献综述

2.1. 游戏话语

近年来,游戏话语(game discourse)开始受到教育、传播以及语言学领域学者越来越多的关注。教育领域强调电子游戏可以成为有效的教育工具(Gee, 2003) [4];传播学领域从节日场景构建、节日民俗移植、关系嵌入等方面探究了节日文化在游戏场景中的生产和传播机制(常启云 & 张路凯, 2021) [5]。

游戏话语对文化的构建也同样受到研究者的关注,主要涉及文化表征、文化表征的构建影响、文化接受以及节日构建四个方面。绝大多数研究聚焦游戏话语文化表征中涉及到的民俗、历史、宗教等话题(Sari, 2018; LaPensée, 2020; Wildt & Aupers, 2021) [6] [7] [8]。但也有其他学者更关注游戏中文化表征的构建所带来的影响。虽然建构游戏世界费力,但却能带来很大的收益(O'Hagan & Mangiron, 2018) [9],因为游戏的本身文化结合真实历史的改编能够对用户的游戏体验和习惯性接受产生积极影响。除此之外,还

有学者对某些社会文化玩家群体在游戏中的主动接受模式进行研究。例如有学者发现女权主义玩家对经典和流行游戏中的男女偏见文化进行了重新诠释和超越(Pérez, 2015) [10]。文化包含多个方面, 电子游戏的出现为传统节日文化的传播和发展带来了新的机遇。为了吸引玩家, 增加游戏的趣味性和内涵, 游戏开发者常常在游戏中围绕传统节日组织活动。近年来, 学者们开始从事相关研究, 在传播学领域, 许媛萍(2021)以网络游戏《王者荣耀》为例, 探究网络游戏对传统节日文化进行再生产的方式、机制、作用等问题。但在语言学领域, 对网络游戏的节日话语研究仍处于空白阶段[11]。

2.2. 关于《原神》的研究

目前为止, 虽然《原神》已经成为游戏及文化传播行业中的热门话题, 但与之相关的学术研究还很少。Erdur (2022)利用语料库辅助话语分析, 以探究《原神》中性别的表现方式[12]。胡钰和朱戈奇(2022)以《原神》为例, 探讨电子游戏作为一种新的媒介形式, 正在成为一种促进文化传播的新方式, 但对游戏中以中国为原型构建的城邦“璃月”并没有进行深入分析[13]。

基于此, 本文以“海灯节”节日剧情为语料, 主要回答《原神》3.4 海灯节剧情文本模态是如何构建中国传统文化游戏话语, 填补相关研究的空白。

3. 研究方法 with 数据收集

基于以上内容, 本研究分析框架如图 1:

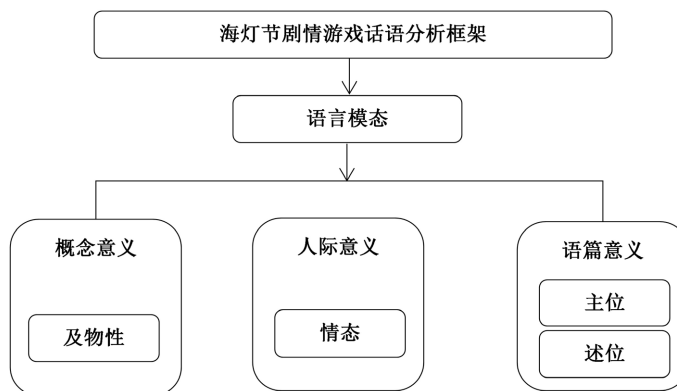


Figure 1. The discourse analysis framework for the Lantern Rite
图 1. 海灯节剧情游戏话语分析框架

根据研究框架, 本研究以《原神》2023 年的“海灯节”节日剧情为语料, 借助网易转写对游戏剧情进行文字转录, 再利用 UAM Corpus Tool 对文字进行统计、标注, 以此获得语料的及物性、情态、主位及述位特征。数据的呈现如图 2。

4. 研究结果与讨论

4.1. 文化层面

文化层面由意识形态构成, 包括人类的思维方式、生活哲学、生活习惯等类型。任何意义建构过程都是在一定的文化背景下实现的。“海灯节”突出了中国的春节和元宵节文化, 对该节日剧情的人物台词进行分析, 发现该节日所建构的中国传统文化内涵可从以人为本、刚健有为, 顺应天时, 仁义友爱、感恩戴德三个方面进行解读。

及物性系统	情态	主位述位
GRAMMATICAL-RANK: N=8745 participant: 2494 28.52% process: 2305 26.36% circumstance: 1326 15.16% configuration: 2099 24.00% configuration-complex: 0 0.00%	declarative-clause: 1398 97.92% interrogative-clause: 0.69% imperative-clause: 312 1.39%	THEME-TYPE: N=5489 theme: 2765 50.37% rheme: 1206 21.97% sentence: 1468 26.74%
CLAUSE-TYPE: N=8745 material: 1024 11.71% mental: 319 3.65% verbal: 86 0.98% relational: 380 4.35% modal: 12 0.14% existential: 20 0.23%	MODALITY: N=22479 nonmodal-clause: 1581 7.03% modal-clause: 324 1.44%	
MATERIAL-TYPE: N=8745 intransitive: 266 3.04% monotransitive: 648 7.41% ergative: 47 0.54% ditransitive: 63 0.72%	TENSE: N=22479 present-clause: 935 4.16% past-clause: 322 1.43%	
MENTAL-TYPE: N=8745 cognition: 0 0.00% perception: 0 0.00% reaction: 0 0.00%	NONMODAL-CLAUSE-TYPE: N=22479 do-insert: 90 0.40% no-do-insert: 1491 6.63%	
MENTAL-TYPE2: N=8745 mental-active: 270 3.09% mental-passive: 49 0.56%	MODAL-TYPE: N=22479 future-clause: 0 0.00% true-modal-clause: 324 1.44%	
VERBAL-TYPE2: N=8745 verbal-active: 76 0.87% verbal-passive: 10 0.11%		
RELATIONAL-TYPE: N=8745 identifying: 0 0.00% attributive: 293 3.35% circumstantial: 0 0.00% possessive: 76 0.87%		

Figure 2. The Distribution of transitivity, modality, theme and rheme in the text of the Lantern Rite
图 2. 海灯节剧情文字中及物性、情态、主位及述位分布

4.1.1. 以人为本、刚健有为

“以人为本”，即将人放在中心地位，强调人贵于物。董仲舒说：“天地之精所以生物者，莫贵于人。人受命乎天也，故超然有以倚。物疾莫能为仁义，唯人独能为仁义；物疾莫能偶天地，唯人独能偶天地”。从节日起源发展史来看，不少节日最初都并非吉日良辰，而是不祥的日子。过年传说中有害人的怪兽(年或夕)以及种种鬼祟出没，然而，面对凶恶的年兽和各种恶鬼，人们并没有惧怕，而是发明了爆竹、桃符、门神等多种节物，并举行驱傩仪式。“海灯节”共有三章剧情，第一章就指出节日的主题与目的，即璃月人民在经历了种种灾难后，需要温暖与幸福感，同时说明爆竹烟花的来源，驱逐邪恶，表达出以人为本刚健有为的“文化中国”形象。

4.1.2. 顺应天时

《周易·随》云：“天下随时，随时之义大矣哉。”早在先秦时期，中国古代思想家就将天象、物候、人事统一组织到一个井然严密的时间秩序之中，并成为国家的施政纲领。根据《礼记·月令》，一年中的每个月份都被赋予了特殊的属性，包括与太阳、星宿的关系，当月的吉日，尊崇的帝，敬奉的神，相配的虫、音律、数、味、臭以及要祭祀的神灵和祭品等“家”中华传统节日是时间的重要节点，因此诸多要素都蕴藏在这一文化内涵中。这首先表现在节日时序的安排上，遵循着春生、夏长、秋收、冬藏的内在节奏。春回大地，万物复苏，春节人们准备丰盛的食物，装饰美丽的家园，感恩天地自然的福佑，回馈亲朋好友的帮助，犒劳自己的辛勤劳动，期待来年的吉祥如意，享受当下的团圆幸福。该节日通过介绍中国菜肴的制作方法，向世界玩家传播中国饮食文化。节日用文字非常直观地介绍了过大节必不可少

的、代表团圆和好运的年夜饭。“海灯节”通过展现中国美食承载的中国传统文化和对美好生活的向往，突出“文化中国”形象。

4.1.3. 仁义友爱、感恩戴德

“国之大事，在祀与戎。”在我国传统社会，祭祀具有十分重要的地位，祭祀的神祇大体包括“天神、地祇、人鬼”三大系统，其中天神和地祇就是自然神。对于它们的祭祀，主要是在传统节日进行的。“海灯节”介绍了古时为保卫国家的英雄和仙家，展现出民族精神的传承以及人们对英雄的缅怀之情，呈现出感恩戴德，知恩图报，“吃水不忘挖井人”仁义友爱的“文化中国”形象。

4.2. 内容层面

语言模态

本部分根据 Halliday 提出的三个元功能，即概念意义、人际意义和语篇意义对语言模态进行分析，“海灯节”节日剧情由三章构成，因篇幅有限，特选取每章部分人物对话，示例如下：

(1) The Ministry of Civil Affairs is planning a fireworks show this year.

(2) It is the consummate mastery of this balance that turns a humble dish into an exquisite one.

(3) Is there something special about the fireworks in Liyue?

(4) I thought that it would be fitting to send them some festive gifts on behalf of the Liyue Qixing.

(5) One should like to think that you will all look out for each other.

(6) We shall choose a timely moment during the festival to set off all the fireworks in unison, allowing the sparkling lights and excitement to resonate with the hearts of the people.

1) 概念意义

概念意义主要通过及物系统来实现，包含六个过程。关系过程因其功能而广泛用于各种话语中，定义互动参与者和代表参与者之间的关系。例小句(1)(2)(3)为关系过程，句(1)表明中国以人为本的价值观。由于海灯节之前璃月的人们遭受了一场远古魔神的战争，耗费大量的人力物力财力，因此大家都想借此节日放松自己的身心。小句(2)借游戏中的角色对中国美食的做法来体现出中国博大精深的饮食文化。小句(3)不仅解释了此次节日的主题与目的，还向世界玩家介绍了爆竹的由来以及与春节相关的文化。心理过程是认知的过程，一般来说句子里有表示“想要”“认为”“喜欢”这样的词，如小句(4)(5)。小句(4)是总务司负责人想要向璃月的仙家送去一些礼物，以表敬意与古时保卫璃月的谢意，展现出人们不忘英雄的优秀文化。关系过程是那些有关“是”的过程。在以上的6个句子中，只有小句(6)是物质过程小句。物质过程是做的过程，表示做某事或对一个目标做某事。行为者是 we，即游戏中负责整个节日活动的部门总务司，动词是 choose，目标对象 festival moment，这句表明在经历了一年的艰难时刻后，大家想要举办一场温暖且热烈的烟花会来重新燃起人们对生活的希望，体现出大家对美好生活的向往之情。

2) 人际意义

语言除了描绘我们生活的世界，另一个功能是人际意义，它涉及到说话者的态度、意图、判断等方面。这主要是通过语气来实现的，其中有三种基本的语气类型：陈述句、祈使句和疑问句(Halliday, 2014: 160~165) [14]。鉴于陈述句的主要目的是提供信息，在向观众介绍中国节日文化的关键信息和展示中国国家文化形象时，我们发现游戏节日剧情更倾向于采用陈述句，比如以上5个句子都是陈述句。

比如，小句(4)通过陈述事实表明中国在发展的同时非常注重对以前英雄的缅怀，体现出中国人不忘

英烈的价值观。小句(2)用陈述的语气告诉观众中国拥有悠久的历史。与陈述性语气相比，疑问句用来实现要求的功能。通过这种方式，可以吸引和鼓励观众参与到交流中来，如小句(3)是疑问句，游戏人物先询问爆竹的由来，再从游戏角色口中得知答案，让玩家了解到中国自古就有爆竹一说，趁此机会让其他国家了解日本韩国的爆竹均是源自中国。借游戏人物之口问出玩家的疑惑，增强玩家的参与感以及与中国文化联系的深入思考和了解。

3) 语篇意义

语篇意义主要通过主题结构和信息结构来实现，强调话语的组织方式。本文只讨论包含主位和述位的主题结构，在游戏中，语言结构的组织方式在传达信息时非常重要，如图3所示：

<i>The Ministry of Civil Affairs is planning a fireworks show this year.</i>	
Theme	Rheme
Topical	
<i>It is the consummate mastery of this balance that turns a humble dish into an exquisite one.</i>	
Theme	Rheme
Topical	
<i>Is there something special about the fireworks in Liyue ?</i>	
Interpersonal	Theme
	Topical
	Rheme
<i>I thought that it would be fitting to send them some festive gifts on behalf of the Liyue Qixing.</i>	
Theme	Rheme
Topical	
<i>One should like to think that you will all look out for each other.</i>	
Theme	Rheme
Topical	
<i>We shall choose a timely moment during the festival to set off all the fireworks in unison, allowing the sparkling lights and excitement to resonate with the hearts of</i>	
Theme	Rheme
Topical	

Figure 3. Examples of theme and rheme analyses

图3. 海灯节剧情文字中主位及述位分析举例

这些主位包括“总务司”“佳肴”“总务司负责人”“仙家”等这些不同的主位将“文化中国”这一复杂而抽象的概念分解为数个具体的方面，继而通过这些具体方面展现“文化中国”这一宏大主题：一个古老而现代的中国、一个有悠久历史的中国、一个以人为本、刚健有为、顺应天时、不忘先辈感恩戴德的民族。

5. 结论

本研究结合系统功能语法，对《原神》以中国春节和元宵节为原型构建的“海灯节”从文化层面和内容层面进行了游戏话语分析，解读了节日传统文化所传递的中国传统文化内涵及其游戏话语的意义建构。研究发现，“海灯节”中语言文字展示了一个历史与现代结合、以人为本、刚健有为、顺天应时、仁义友爱、感恩戴德、向往和谐幸福的中国传统文化内涵。需要指出的是，虽然本研究基于系统功能语法，但游戏本身是一种多模态，因此本文在内容层面缺乏探讨图像模态和文本模态的相互关系，未来需要展开进一步深入研究。

基金项目

本论文为该项目结项成果。

项目名称：多模态话语分析视角下电子游戏话语中中国传统节日的构建。

立项编号：2022YJSS013。

参考文献

- [1] 学习强国. 习近平主持十九届中共中央政治局第三十次集体学习[EB/OL].

- https://www.xuexi.cn/lpage/detail/index.html?id=9869449355894718787&item_id=9869449355894718787, 2021-06-01.
- [2] 新华社. 中共中央办公厅国务院办公厅印发《关于实施中华优秀传统文化传承发展工程的意见》[EB/OL]. https://www.gov.cn/zhengce/2017-01/25/content_5163472.htm, 2017-01-25.
- [3] 新浪科技. Sensor Tower: 2022 年 1 月中国出海手游榜《原神》拿下海外手游收入冠军[EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1724793971105563782&wfr=spider&for=pc>, 2022-02-15.
- [4] Gee, J. P. (2003) What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, London. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- [5] 常启云, 张路凯. 虚拟空间的文化再生产——游戏中的节日文化传播[J]. 西南民族大学学报(人文社会科学版), 2021, 42(1): 135-141.
- [6] Sari, P. (2018) Morality in Let's Play Narrations: Moral Evaluations of Gothic Monsters in Gameplay Videos of Fallout 3. *New Media & Society*, **20**, 4671-4688. <https://doi.org/10.1177/1461444818779754>
- [7] LaPensée, E. (2020) When Rivers Were Trails: Cultural Expression in an Indigenous Video Game. *International Journal of Heritage Studies*, **27**, 281-295. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746919>
- [8] Wildt, L.D. and Aupers, S.D. (2020) Eclectic Religion: The Flattening of Religious Cultural Heritage in Video Games. *International Journal of Heritage Studies*, **27**, 312-330. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920>
- [9] O'Hagan, D. and Mangiron, C. (2013) Game Localisation: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins Publishing, Amsterdam. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- [10] Pérez Latorre, Ó. (2015) The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV. *Games Culture*, **10**, 415-437. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>
- [11] 许媛萍. 移植与重构: 游戏空间中的传统节日文化再生产及作用[J]. 四川戏剧, 2022(6): 130-135.
- [12] Erdur, N. (2022) Gender in Genshin Impact: A Corpus-Assisted Discourse Analysis. *Language Education and Technology (LET Journal)*, **2**, 74-93.
- [13] 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): 155-162.
- [14] Halliday, M.A.K. and Matthiessen, C.M.I.M. (2014) An Introduction to Functional Grammar. Routledge, London. <https://doi.org/10.4324/9780203783771>