

# 网络游戏中的传统与现代

## ——《仙剑奇侠传》的文化解读

杜骏飞 李耘耕 陈 晰 王凌霄 钟方亮

(南京大学 新闻传播学院, 江苏 南京 210093)

**【摘要】**本文以代表性的国产角色扮演类游戏《仙剑奇侠传》为研究对象,结合内容分析和结构主义的分析方法,采用文化研究的视角对游戏中所蕴含的中国传统文化元素与现代文化元素作文化解读。研究表明:从宏观的思想语境上,游戏设计者能够设置思想议程,使玩家在游戏过程中始终处于特定的文化情景之中;但从具体的诉求方式来看,游戏中传统文化与现代文化的传播元素、稳定与僭越的政治伦理观念却是相互交织的;这种矛盾与妥协的含混面貌恰恰使得玩家可以藉此达成对意义掌控权的僭越。研究者认为,这种多元-分权的文化景观,正是网络游戏时代大众文化真正的意义与价值所在。

**【关键词】**《仙剑奇侠传》;文化研究;传统;现代;文化消费

**【中图分类号】**G206.2 **【文献标识码】**A

文化研究兴起于上世纪60年代,以英国伯明翰大学的当代文化研究中心为代表。伯明翰学派惯于把文化看作是一个表征的战场:意义通过编码被植入文化现象和文本之中,从而赋予具体的能指表象以意义。早期的文化研究正是旨在通过对表征过程以及符号背后的真实含义的解读来揭示文本背后的意识形态。在斯图亚特·霍尔看来:“表征是通过语言产生意义。”(斯图亚特·霍尔,2003)而文化便是一套共享表征概念和观点的集合体,而语言和文化文本都是这一表征系统的中介。具体的文化文本可以为我们研究一种文化体系提供具体的意指范本,而大众文化在文化研究的视野中正是这样的文化范本。

### 一、研究对象及文献回顾

本文以国产角色扮演游戏(又称RPG游戏)《仙剑奇侠传》(之四)为研究对象,通过对其

**【作者简介】**杜骏飞,南京大学新闻传播学院教授,社会博士,项目组成员

李耘耕(组长),南京大学06级新闻系本科生

陈晰,南京大学06级广告系本科生

王凌霄,南京大学06级广告系本科生

钟方亮,南京大学06级广告系本科生

**【基金项目】**本文为杜骏飞教授指导的“2008年南京大学国家大学生创新实践计划”国家级项目“从国产角色扮演游戏看传统文化在青少年中传播方式”部分成果,发表时有删节。

中所蕴含的传统文化符号进行定量的统计和定性的分析,考察大众文化文本是如何对文化符号进行编码设置,使其成为意义表征的中介。《仙剑奇侠传》游戏系列诞生于上世纪九十年代初,个人电脑在中国方兴未艾,作为一款国产的单机游戏,《仙剑奇侠传》系列游戏曾经在中国带起一股“仙剑”的风潮,时至今日,《仙剑奇侠传》系列游戏已发行五部,改编电视剧两部,仙剑已经成为出生在80年代的青少年们的共同记忆。在《仙剑奇侠传》系列游戏中,《仙剑奇侠传四》因其发行时间最晚,在继承前作的基础上完善了游戏的世界观及文化内涵,并借鉴了大量新的文化元素,这是我们选择其作为我们研究对象的原因。

《仙剑奇侠传四》的主要情节如下:山野少年云天河,父母早亡,不谙世事,结识盗墓少女韩菱纱,柳家千金韩菱纱,琼华弟子慕容紫英,后在琼华派偶遇天河父母的故人玄霄。为助玄霄破冰,四人结伴冒险,随着冒险的深入。四人身世慢慢解开。而玄霄早已心魔深种,利用四人执意飞升,屠戮妖界。天河等人前去阻止,九天玄女携天帝之命出现,惩罚了玄霄。琼华派坠往大地,天河为保山下生灵,拼尽全力击毁了下坠山体。

学术界既往对于《仙剑奇侠传》的研究多着眼于《仙剑奇侠传》的文化遗产和受众的问题,牛景丽和于丹在《〈仙剑奇侠传〉的文化遗产》一文中指出,《仙剑奇侠传》延续并丰富了中国传统的剑仙文化,借用侠,道,仙等中国传统文化的概念表达了中国文化中对绝对自由的追求。(牛景丽,于丹,2007)除了对传统文化主要精神内核的传承之外,梅仕士在《民间文化元素在电脑游戏创作中的运用》中详细分析了电脑游戏对于民间传统文化元素的借鉴,并以另一款西方的角色扮演游戏《暗黑破坏神》为例指出了其游戏角色的文化原型。(梅仕士,2007)而田丽丽分析了《仙剑奇侠传》的受众心理,她认为仙剑奇侠传的受众多为青少年,他们具有娱乐,猎奇和怀旧的普遍心理。(田丽丽,2006)。本文的讨论承继了相关文化批评的讨论,意在对游戏中传统文化与现代文化相互交织的面貌及其文化、传播效用作深度解读及分析。

## 二、研究方法及研究意义

本研究共分两方面,第一方面采用内容分析的研究方法,对《仙剑奇侠传四》对白中出现的传统文化元素进行类别、频率等指标化统计,以考察传统文化元素在游戏中的呈现。第二方面借用符号学和结构主义的思想工具对游戏进行文本分析,考察传统文化元素和现代文化元素在游戏中的结合方式,最后辅以对游戏玩家的访谈来说明玩家对游戏的体认方式和游戏解读空间的营造方式。相比于之前的研究,本项研究不但关注游戏是如何传承传统文化的,同时也关注游戏是如何利用传统文化的元素建构自身的结构,并适当考察玩家在解读游戏结构的过程中产生多元认同的原因。藉着以上探讨,论文将进而分析大众文化文本中文化符号的消费意义。

### 1. 内容分析部分的样本抽取

在内容分析部分,考虑到分析的方便,我们选取游戏中的剧情对白作为分析样本,把其中传统文化的元素抽取出来,共制作样本卡154张,样本卡包含以下内容:元素编号,元素主体,游戏中出现情境,原出处。

### 2. 内容分析部分的编码标准

研究者把每一个样本卡当作一个分析单位,根据内容分析的编码表进行编码操作,编码指标包括:元素出现的剧情阶段,元素类别,元素畸变,元素出现频率,元素(角色)出处。

### 三、文化元素的统计与分析

#### 1. 传统文化作为游戏背景呈现

在游戏中，传统文化的元素是融合在游戏发展的剧情中、为丰富人物性格和游戏剧情的发展服务的。以“道”这一元素为例，《仙剑奇侠传四》剧情的展开同时也是游戏角色对天道与人道之间思考的展开，在游戏结局中，九天玄女提出了“天道恒在”的观念，而主角却相反地认为“我命由我不由天”。尽管这是对“人道”的通俗表达，但也的确涉及到了道家文化中的一些核心问题，而整个游戏的剧情展开也与这两种观念的博弈不无相关。在推动剧情的发展过程中，传统文化到底扮演了怎样的角色，它又是如何呈现的？这是我们认为值得探讨的首要问题。

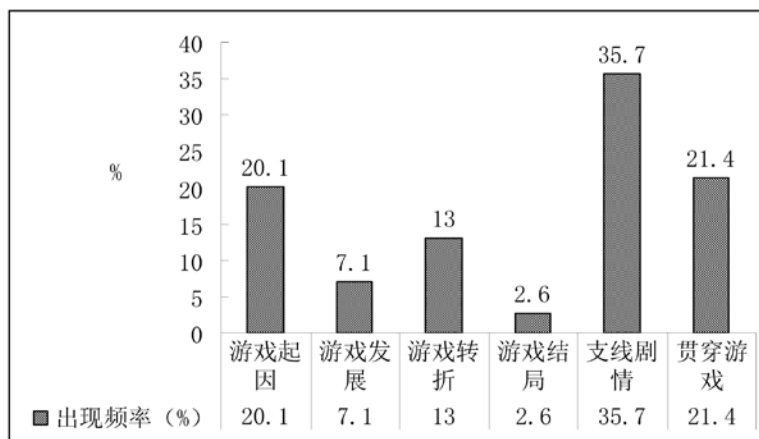


图1：游戏中传统文化元素出现剧情阶段的统计（%）

从图1中可以看出，中国传统文化元素在支线剧情中出现的频率最多，占总数的35.7%（55个）。在故事主线中，由于其所需涵盖的各种推动剧情、情感连接的要素挤占了文化诉求的篇幅，诸多文化元素只能作为一个背景式的部分穿插其中，但是我们发现，其出现频率仍然较高——贯穿整个游戏的元素占总数的21.4%。虽然，在结局阶段，中国传统文化元素出现频率最低（只占总数的2.6%），但是其作用却仍然是关键性的，例如：在终局时，九天玄女与玄霄关于道家思想“天地不仁，以万物为刍狗”的辩论，即将游戏情节推向高潮。

另一方面，在支线剧情中，由于情节无需主线那般紧凑，故对话就可以出现较为详实的中国传统文化元素。在游戏起因时，出现的中国传统文化元素频率较高（占总数的20.1%），这也从一方面验证了上表的一个推断：（1）在游戏的主线叙事中，中国传统文化元素大多用以充当故事背景和设定情境。这样的背景设定是为架构游戏的宏观思想理念而服务的。（2）但在微观层面的剧情设置中，相反，传统观念成为了被僭越和反叛的对象，这一点，我们将在后文另有论述。

#### 1. 哲学与宗教观念成为传统文化主体

在对游戏文本编码的过程中，我们发现，传统哲学与宗教元素在各种文化元素类型中居于首位，而这其中传统哲学宗教思想占了大部分。也就是说，在抽出的样本中，传统文化中

表1：关于游戏中传统文化元素所属类别的统计（n=154）

| 元素所属的文化类别        | 比例（%） |
|------------------|-------|
| 中国传统政法及经济制度（形态）  | 3.2   |
| 中国传统哲学与宗教        | 22.7  |
| 中国传统文学艺术（诗词，音乐等） | 8.4   |
| 中国民间神话传说         | 14.3  |
| 中国传统特色器物（武器，用具等） | 4.5   |
| 中国古地史，场所名        | 13.6  |
| 中国传统礼俗，观念        | 10.4  |
| 中国古天文历法          | 2.6   |
| 成语典故与俗语          | 3.9   |
| 历史人物及事件          | 12.3  |
| 其他               | 3.9   |
| Total            | 100.0 |

哲学与宗教思想成为了主导仙剑系列的主要文化元素。

如表1所示，在《仙剑奇侠传四》游戏剧情对白中出现的中国传统文化元素类别多达十种以上，较为全面地涉及到了中国传统文化的各方面。其中，中国传统哲学和宗教元素在游戏中出现的频率最高，占据了总数的22.7%之多，而其中绝大部分均为道教的思想。其次是中国民间神话传说，占14.3%，而中国古地史名及场所名、历史人物及事件分别占有13.6%和12.3%，二者总和达到40种之多。

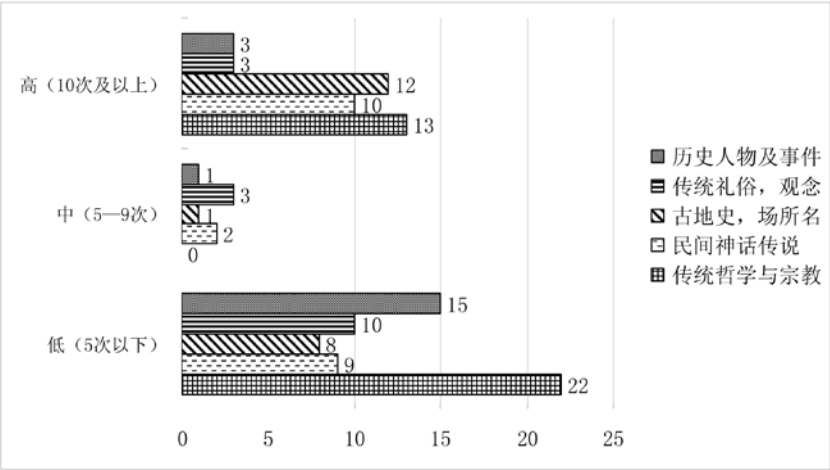


图2：各类别传统文化元素出现频次交叉统计图

各类型的传统文化元素的在游戏中的出现频次，同样也显示出一些与类别分布相似的特性。出现的频次较低（5次以下）的元素所占比例最大。其中，仍然可以明显看出传统哲学宗教方面的元素所占比例最大。在出现频次较高的元素当中，这一类型的元素同样数量最多，古地史、场所名和神话传说次之。（如图2）由此可见，在游戏中出现的中国传统哲学宗教元素中，一部分出现频次较低，但所占比重较大，而另一部分虽然所占比重较小，但是在游戏中出现的频次都在10次以上。这说明一方面，哲学宗教元素在游戏中分布数量较多，另一方面，其重复的次数也较多，这为玩家感知这些元素所蕴含的观念提供了较大的空间。

表2：游戏情节中几个类型的传统元素所处对白出自人物的统计<sup>[1]</sup>（单位：个）

| 对白出自人物  | 主角 | 配角 | 群体人物 | 合计  |
|---------|----|----|------|-----|
| 元素类型    |    |    |      |     |
| 传统哲学与宗教 | 13 | 11 | 11   | 35  |
| 民间神话传说  | 13 | 4  | 5    | 22  |
| 古地史，场所名 | 12 | 1  | 8    | 21  |
| 历史人物及事件 | 5  | 2  | 12   | 19  |
| 传统礼俗观念  | 5  | 5  | 6    | 16  |
| 总计      | 48 | 23 | 42   | 113 |

由表2可以看出，传统哲学宗教元素中三分之一以上的部分是由主角在对话中阐述的，这其中大部分又是传统哲学宗教思想。而由于该游戏为角色扮演类游戏，玩家在游戏中接触最多的文字材料便是人物的对话，主角之间的对话又占有绝对位置，因此，玩家在游戏过程中会有较长的时间和较高的频率接触游戏中出现的传统哲学和宗教思想。另外，群体人物对于此类元素的陈述也起到了一定的作用，尽管该类型元素在群体人物对话中出现频率较低，但是分布量却仅次于主角。不难看出：他们虽然不是游戏情节的关键人物，却也在传递游戏情节信息方面发挥着重要作用。

表3：游戏情节中几个类型的传统元素所处游戏阶段的统计（单位：个）

| 元素类型 \ 游戏阶段 | 游戏起因 | 游戏发展 | 游戏转折 | 游戏结局 | 支线剧情 | 贯穿剧情 | 合计  |
|-------------|------|------|------|------|------|------|-----|
| 传统哲学与宗教     | 5    | 0    | 6    | 3    | 9    | 12   | 35  |
| 民间神话传说      | 3    | 4    | 8    | 0    | 4    | 3    | 22  |
| 古地史，场所名     | 4    | 2    | 0    | 0    | 5    | 10   | 21  |
| 历史人物及事件     | 2    | 1    | 1    | 0    | 14   | 1    | 19  |
| 传统礼俗观念      | 6    | 3    | 1    | 0    | 3    | 3    | 16  |
| 总计          | 20   | 10   | 16   | 3    | 35   | 29   | 113 |

从表3中可以看出，在最主要的几个类别的元素中，出现于支线剧情的占据了大部分。其中，历史人物事件的数量比较显著（14个）。《仙剑奇侠传四》并没有清楚地交代时代背景，意味着主线情节只会较少涉及真实的历史人物和事件。贯穿整个游戏的一些元素，主要是两类。一类属于构建游戏世界、还原传统观念社会而使用的，在元素类别中属于传统哲学与宗教，比如命定论、轮回说法、望舒羲和、道教的思想等。传统哲学和宗教元素在直接展示游戏中人物观念的方面起着从头至尾的连贯作用，既保证了情节的合理发展，又使得玩家在游戏过程中始终处于游戏设计的思想情景之中。

以上分析都从不同的侧面说明了在整个游戏中，大量出现的，由主角对话进行多次重复的传统哲学宗教元素成为了传统文化元素的主要组成部分，而在此当中，哲学宗教思想占据了相当的部分。就游戏剧情来说，虚构的成分是整个游戏文本的基础，传统文化元素对建构一个作为背景出现的文化结构功不可没。

## 2. 元素的畸变：多元解读的可能性

由于适应游戏氛围以及时代局限等的需要，《仙剑奇侠传四》中出现了部分中国传统元素的畸变<sup>[2]</sup>，其数量共32处，占总数的20.8%，如其中“不教而杀谓之过”，实际为“不教而杀谓之虐”，显而易见，这是由于游戏制作者为求对话通俗易懂而自主改编的。而同时，《仙剑奇侠传四》中也有疏漏错误之处。如其中一引用词“木下有鬼”经查无考，实际用词为“木鬼为槐”。

进一步分析后可以看出，发生畸变的元素主要集中于传统哲学与宗教（9个）、传统文学艺术（8个）、民间神话传说以及成语典故等方面，集中于前两者。传统文学艺术因素在游戏对话中出现的不是很多，但是在总共出现的13个元素中有6个都发生了畸变（如表-3），主要原因在于创作者有意将古诗词等进行改编，以符合游戏剧情和人物情感表达的需要。

从另一个方面来考虑，这种对于传统元素的改编，不论是部分地还是全部的，都在一定程度上增加了多样的文本解读的可能性，尤其是对于思想和观念性的内容，玩家对其的解读会呈现得更加复杂和多样。由此，游戏文本更成为了一个更加开放的、多义的、能够自主选择的文本。而其中通过传统文化元素塑造和在此条件下形成的种种观念也必然成为玩家或者受众最容易产生解读差异的部分。

# 四、文本分析

## 1. 稳定与僭越的二元对立与融合

在仙剑的游戏设定中，每一个系列游戏的故事展开都有一个较为清晰的二元框架。在《仙剑奇侠传四》中，这样一套二元对立的结构是由关于宿命和人为的核心对立彰显的。“这种用隐喻的方法将结构上的差异至于看似自然的具体差异来理解抽象概念的过程，在列维·斯特劳斯看来，是一种共同的文化过程。他称之为具体的逻辑（the logic of concrete）。 ”（约翰·费

斯克，2008）如果依据这样的逻辑，《仙剑奇侠传四》中所蕴含的自然/文化的结构对立链可以简单表示如下：

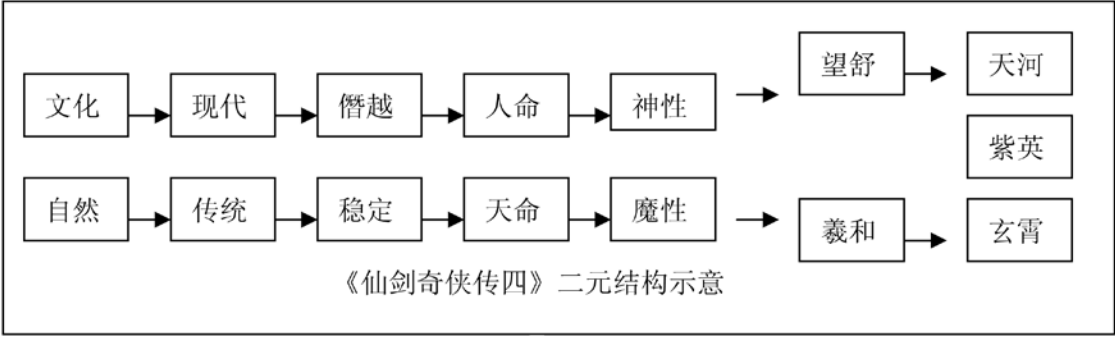
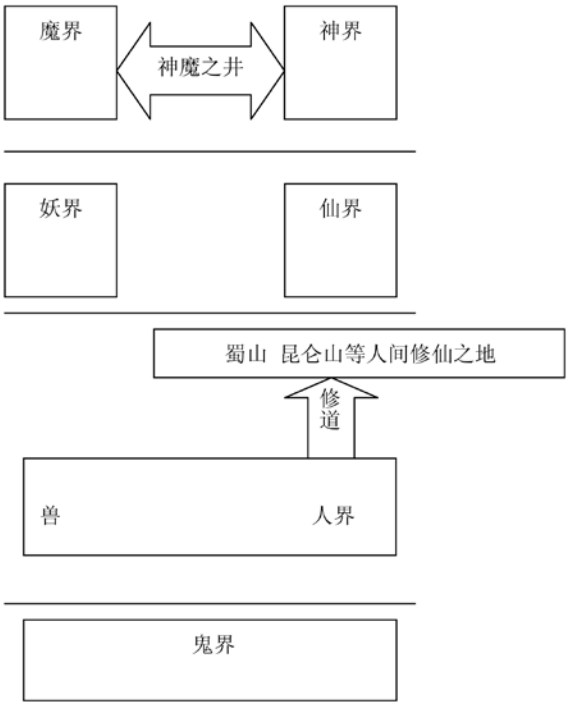


图4：游戏《仙剑奇侠传四》中的二元结构示意图

仙剑奇侠传构建的虚拟世界建立在中国传统的盘古开天地的传说之上，关于盘古最早的记载见于三国时徐整著的《三五历纪》。其后，梁任昉撰的《述异记》称盘古身体化为天地各物。在仙剑的世界观中，盘古被赋予了世界始祖的身份。伏羲，神农，女娲在故事里被赋予造物主的角色，在仙剑系列的游戏里，所有出场角色的身份都与这样的三个造物主不无关系，而由这三个上古大神衍生出来的便是仙剑的世界观，即神、魔、仙、妖、人、兽、鬼六大种族组成的六界。《仙剑奇侠传》中六界的设定可由下图看出：

图5：关于仙剑世界中六界关系的示意图



在仙剑的世界观中，不同的种族之分都产生于神兽人三种基本种族体系。而之后的六界更像是对种族的分层，不同的种族划定各自的生活区域，彼此区隔，是一种较为稳定的世界结构。然而在种族的分层中却隐含着阶级定位，在《仙剑奇侠传四》的结尾，正是九天玄女的介入成为了玄霄罪孽的最终宣判者，而主角云天河的生命也是由于神龙之息的缘故而得以不绝。在六界的分层之中，隐含了对不同种族的道德判断，神族自然是至高至善的存在，而蜕变自兽的妖自然是恶的存在，至于人，那便可善可恶，至善便可成仙，成为靠近神的存在。至恶就成了魔，成为与妖同流的种族。至于鬼便是三种种族死亡后最终的归宿，成鬼后的无论神魔，凭前生的善恶功过再入轮回赋予新的身份。中国传统的阶级结构划分尽管有经济元素的参与，但世袭却始终是最初统治层延续的唯一方式，而其统治的合法性却来源于道德信条，“孟子说：‘国君好仁，天下无敌’。又：‘君仁莫不仁，君义莫不义。’千言万语，总之是归到这一意思：负责治道的政治领袖，必须具备道德的条件。”（韦政通，2008）也就是说：道德判断始终是阶级划分的合法性依据。

2. 文化结构的稳定性

六界和种族的相对稳定是整个仙剑世界保持稳定的基础，在此基础上，人可以通过修仙的方式合法晋升，而蜀山和昆仑山分别占据了得天独厚的地理优势成为修仙的绝佳之地。这样的在流

动是稳定格局下的阶级转化渠道。位于底层的人或兽都可以通过修炼提高自己的地位。这样的合法流动无损阶级之间的平衡和稳定。世界结构的归属不由经济力量或是政治身份决定,而是决定于天命和前世报应,这样仙剑世界中各角色的从属便有了命定的味道,唯一改变自身身份的可能途径便是修炼,一旦成功,便可晋升一层,突破阶层限制,于是乎这样的社会结构便非常类似与中国传统封建社会结构,而修炼也像科举一样成为个人突破社会限制自我实现的唯一途径。

为了了解玩家对于这中隐含结构的认知程度,我们运用滚雪球的非概率抽样,对十五位《仙剑奇侠传四》的青少年玩家做了深度访谈,玩家对游戏中隐含的文化结构的体认具有高度的一致性。在我们进行的十五例访谈中,共有十三例认为神界是高度稳定的,只有两例认为神魔之间是可以相互转化的。而且所有的访谈者在对六界的描绘中,都把神看作地位至高并且实力最强的存在。尽管在其他五界中具有相对的流动性,比如人仙,妖魔之间的相互转化。一位女性玩家C在解释各种族间道德与地位的相互关系时有以下一段有趣描述,她在排序中把魔排在了地位的最底层:

“在仙剑世界中,地位最高的是神,不太出现,也不太会现身,通常是在人物的对话中提及,由此可见,神总是高高在上,统治一切。人,受尽命运摆布,不屈不挠,折腾来折腾去,最后还是抵不过命运。妖和魔的地位都不高,通常被鄙视或是排斥。”

这样的排序建立在她对于道德标准的关注上,可见,道德的隐含先在是维持仙剑世界稳定性的基础。如果我们仔细分析会发现,依靠道德伦理和世袭划分的阶级观念是仙剑世界观中的难以被超越的结构,尽管在具体的剧情上永远设置了僭越的可能,但是从传播效果看,传统观念在这里并没有得到挑战。

### 3. 《仙剑奇侠传》文化结构的僭越可能性

每一部仙剑剧情的展开都是在这样的一个稳定结构背景下展开,但是有趣的是,对于剧情来说,僭越先在的道德与种族的对应关系永远是每部游戏可以体认到的核心价值。在《仙剑奇侠传四》中,由于玄霄成仙心切,屠戮妖界获取力量,从而成就了主角云天河与相继认识盗墓为业的韩菱纱,遗落人间的妖界公主柳梦璃,同为修仙的琼华弟子的寻仙之旅。在这一个剧情设置中,玄霄希望成仙,却步步成魔,梦璃为妖,却与人产生了感情,韩菱纱一心救人,却还是逃不出宿命,紫英以除妖为己任,却目睹了人的恶性与妖的爱善。这些剧情的要素都是对于原有稳定结构和善恶判断的质疑。这其中,蕴含在大的文化结构中最核心的质疑便是对善恶标准的质疑。在这里,有这样一套对立于传统的观念,地位高低并非道德合法性的依据,同理,阶层的先验划分与善恶之间并没有相应契合关系。在我们的访谈中,玩家H这样表述:

“个人认为,在仙剑世界中,六道可以轮回,生死可以超越,但宿命却很难改变,神界看起来高高在上,却也有欺世盗名的虚伪之徒,魔界看起来无恶不作,却也不乏真情真性者。种族只是一个标签而已,不同的种族只是他们不同的生存条件和生存环境造成的,没有必然的东西,只要他们之间存在共同的信念、理想或感受,他们就可以成为朋友,成为恋人。不过在很多情况下,这种感情是被两界其他人所难以理解的。”

可以看出受访者H在对于《仙剑奇侠传》世界中种族与善恶关系的体认中,明确质疑了善恶的先在判断,H在解读的过程中很关注推动游戏发展的僭越力量,对于种族与道德判断的不相一致性给予了高度的关注,尽管其在最后提到这种超越的情感可能会为原有的稳定结构所不容。对抗固有的稳定结构对于大众来说是具有快感的,费斯克在其《理解大众文化》一书中提到冒犯式的快感反转的是日常生活中权力关系,上层阶级通过隐形的话语来形塑下层的意识形态认同。而大众文化提供的是我们对于日常话语或主流意识形态的反转关系。<sup>[3]</sup>对于大多数玩家来说,《仙剑奇侠传》系列游戏的快感来自与对于意义的解读,这样的解读尽管是受制于情感上的感同身受,但又的确是隐含在游戏之中的对阶级关系的超越,这样的超越反映在对于种族上便是对于游戏中所提供的情节进行了普遍化的僭越解读。道德确定性被消解,代之以对于稳定关系的反叛。这一点在受访者对于仙剑四结局的认同感上便可以看出。

#### 4. 结局：调和对立观念

在仙剑四的终局中，魔性已成的玄霄不顾天河等人的劝阻，执意飞升，在一场鏖战之后，天河被击败。就在玄霄以为修仙已成之时。九天玄女下凡，对玄霄实行了“天惩”。在游戏结构上，这样的结局设计或可看作对于传统结构的回归，尽管在微观的剧情层面，我们看到了僭越的现代合理性，但在终局中，僭越又再一次被收编<sup>[4]</sup>在传统的结构中，这一段收编普遍被玩家看作是败笔，玩家在解读的过程中试图给这样的结局找一个合理的解释：

“其实玄霄如果没有被这个奇怪的九天玄女阻止，他可以成功。也就可以印证他那句“我命由我不由天”，可是，或许正是这样，游戏想告诉我们的事，世界上，也许真的有许多事，是你怎样努力都做不到的吧……”

在这个解读中，其实包含了对宿命问题的讨论，在游戏文本中，天命决定人命或是“我命由我不由天”<sup>[5]</sup>的观念对峙是在文化结构中的重要一环。对峙的动力来自玄霄和天河等人观念上的对立。然而仔细分析发现，尽管玄霄最后步入魔道，但并非完全是命运捉弄，玄霄的至情在其对夙玉的感情中便一览无余，即便在最后时刻，他依然被天河的真挚所感，帮助天河射落琼华。而反观天河，尽管其不相信宿命，但其身边的挚友却总是被宿命所累，菱纱家族，梦璃身份，这些都是摆脱不掉的宿命。这种对峙和僭越的相互渗透实际上已经模糊了游戏结构中界限，模糊界限成为了构造解读空间的策略。

结尾动画中，天河射落了坠落的琼华，而百年之后，在青鸾峰顶，梦璃见到了百年之后头发花白的紫英，此时菱纱已逝，画面定格在保留青春的天河与梦璃相见的一刹那，对传统结构固守和反叛已然模糊了界限。

### 五、研究结论：精神意义还是商业意义

在对于大众文化文本的探讨中，美国传播学者费斯克采用结构主义的方法探讨了大众文化文本中所可能出现的结构空间，其主旨是：在意义空间中，大众主动地建构其属于自己一套的对抗性解码。在费斯克的语境中，他显然把大众文化文本看作蕴含单一或主导意义符码的产物，这一思路因循了法兰克福学派对于文化工业生产路径的阐发。然而另一方面，费斯克发现了蕴含在意义文本当中二元对立的结构，在主导意义的另一端，对抗符码便出现了可供利用的意义空间。正是在这样的基础上，费斯克令我们看到了受众主动进行对抗解码的可能。费斯克认为：一个文本要成为大众文化，它必须同时包含宰制的力量，以及反驳那些宰制性力量的机会。回顾仙剑文本，我们确实发现了受众多元解码的空间，在对于《仙剑奇侠传四》的结局解码中，我们分明看到受众主动建构的意义的可能性，那便是对游戏稳定结构的僭越。但问题在于，这样的解码是否一定对抗了主导意义，主导意义在哪里？

回顾本研究及游戏文本的整个过程，我们发现大众文化新的权力结构成为不得不探讨的问题。所谓的主导意义和对抗的文化意义，在这一主题下被模糊了界限。意义引导已不再是目的，开启玩家的解读才是。在这里，大众文化实现了文化编码的策略：模糊二元界限。在这当中，传统文化扮演了二元框架的一端、但也绝不固定，传统文化与现代观念两者价值几无高下优劣的预判，而是任凭受众各取所需。在仙剑的系列游戏中，宏观的世界结构，依循了传统中国社会中阶层划分的合理性依据。而剧情的展开却以现代观念的介入，以图对于传统结构的颠覆和僭越；但最终，却又以二者的相互调和而结束。在这里，模糊的二元界限敞开怀抱，欢迎任何可能的多义解读；在解读行为开始的一霎那，大众文化的目的已经达成。这便是该文本中所呈现的大众文化进行意义生产和传播的策略。

明白了传统文化在大众文化文本中所扮演的角色及其传播方式，我们还需要商榷一下费斯克关于大众文化的观点。既然，如费斯克所言，大众文化的文本结构中存在可供对抗解码的意义空

间，而这个空间藉由传统文化的两种传播方式清晰可辨，似乎，大众创造属于自己的文化民主便应该水到渠成。然而在本研究中，对于仙剑文本的意义分析使我们发现，主导意识形态的消失是大众在解读文本时不可回避的问题。尽管在游戏文本中，可供解读的对立意义都有相对的表征符号，但我们却完全找不到决定偏向的引导话语。对于任何一种解码的可能来说，只要玩家能够自圆其说，就没有对抗与顺从的问题。

意义的空间陷阱用于操控我们的方式在于结构性引导，大众文化提供的意义空间并非单一地针对某一特定解读者，而是通过投影式的连锁解读产生绵延效应，是意义在空间和时间内得到延展，成为永无止境的流行链。这个流行链也并非有某一特定的大众文化商品制造，而是以同样投影的方式一件又一件商品通过模式化的拟真，生产出一系列的解读空间。于是形成一条“文本——空间——解读——收编——新的文本……”的循环链，解读者在这样的一个架构中，不过是遵循了解码规则的参与者。“所有个体都可能被要求对它进行解码，就是说，通过对信息的解码自动依附那种它在其中被编码的编码规则。”（鲍德里亚，2000）

而当我们通过以上的分析再来反观《仙剑奇侠传》的游戏文本时，一方面，从宏观的思想语境上，我们看到了游戏设计者设置思想议程的力量——它使得玩家在游戏过程中始终处于传统与现代交织的思想情景之中；另一方面，从微观的意义传受上，我们却看到了文化效用上的意外：尽管网络游戏的目的已经不再是单纯为了传承、更多的是被蒙上了一层商业消费中上利益至上的阴影，但是，当传统文化的元素被载入大众文化的文本空间之时，对于受众玩家来说，对意义的消费本身即成为了目的；尽管生产者意不在此，但玩家依然可以体验一次自觉而有选择的精神历程。

究其原因，无非三者：后现代主义式的文化分散与消解；网络时代多元主义的哲学协商；市场最大化的商业理念的驱动。

不管前因如何，后果却业已注定：网络游戏里的文化交织是以矛盾与妥协的含混面貌出现的，而玩家的角色扮演则是藉此含混达成了对意义掌控权的僭越。仙剑隐没，奇侠飞升，人鬼殊途，道法非常。我们以为，《仙剑奇侠传》中这种“多元-分权”的文化景观，或许正可以被看作是网络世界互动模式中的大众文化真正的意义与价值所在。

#### 注释：

- [1] 在《仙剑奇侠传四》中，主角专指玩家可以操控的四个人物：云天河，韩菱纱，柳梦璃和慕容紫英，配角指除主角外影响剧情发展的人物角色，如玄霄等，群体人物即通常不直接影响剧情发展的人物。NPC（Non-player-controlled Character，非玩家控制角色）中的一种。他们大多散布于游戏世界的城镇、乡村之中，身份为居民、商贩等，位置固定，充当背景。玩家控制的角色可以与其发生对话，从其处购买游戏中需要的装备道具或领取与主线无关的支线任务。与此类群体人物的对话不会直接展开情节，但对话内容可能与情节有关，是对游戏情境的一种补充。
- [2] 本文中所谓的畸变是指：游戏中传统文化元素与我们在编码过程中所查找到的原文或是流传较广的释义有较大出入。
- [3] 此段论述见于费斯克著《理解大众文化》约翰·费斯克《理解大众文化》中央编译出版社2006 第4章
- [4] 所谓收编，费斯克在《理解大众文化》一书中解释为一种遏制对抗意义的方式：“它允许持异议者与抗议者有一定的自由，这自由足以让他们相对而言感到满意，却又不足以威胁到他们所抗议的体制本身的稳定性，所以他有能力对付那些对抗性的力量。”（费斯克：《理解大众文化》，中央编译出版社2006 第18页）。
- [5] 参见《仙剑奇侠传四》剧情对白。

#### 参考文献：

- [1] 斯图亚特·霍尔编《表征：文化表象与意指实践》商务印书馆 2003 第16页
- [2] 牛景丽，于丹《〈仙剑奇侠传〉的文化遗产》《黑龙江社会科学》2007年第1期
- [3] 梅仕士《民间文化元素在电脑游戏创作中的运用》华中师范大学2006年硕士毕业论文
- [4] 田丽丽《电视连续剧〈仙剑奇侠传〉的受众分析》《声屏世界》2006年第9期
- [5] 约翰·费斯克《传播研究导论：过程与符号》北京大学出版社2008 第98页
- [6] 韦政通著《中国文化概论》吉林出版集团2008第211页
- [7] 鲍德里亚《消费社会》南京大学出版社2000 第93页