

# 国风游戏中传统文化符号的柔性传播机制研究

## ——以《桃园深处有人家》为例

叶庆

北京印刷学院出版学院, 北京

收稿日期: 2025年4月16日; 录用日期: 2025年5月17日; 发布日期: 2025年5月28日

### 摘要

在全球化与数字化的双重语境下, 传统文化的活化亟需创新传播路径以突破“静态传承”的困境, 当今时代网络游戏尤其是国风游戏凭借其特有的文化柔性传播价值与市场潜力成为传统文化传播的新场域。本文以国风游戏典型样本《桃源深处有人家》为例, 通过文本分析、案例研究等方法, 系统剖析游戏如何通过情感化叙事、符号轻量化转化及多模态交互技术构建柔性传播机制。研究揭示了柔性传播“符号筛选-情感驱动-双向循环”的逻辑链条, 既要求通过玩家共创与跨界联动激活传统文化的现代生命力, 也需平衡娱乐化与深度传承的张力。该研究为数字时代的文化活化提供了“轻传播-深认同”的解决方案, 既拓展了游戏研究的理论边界, 也为非遗保护与传统文化传播的实践创新提供了方法论启示。

### 关键词

国风游戏, 传统文化, 柔性传播, 《桃源深处有人家》

# Research on the Soft Communication Mechanisms of Traditional Cultural Symbols in Chinese-Style Games

## —A Case Study of “A House in the Deep Peach Blossoms”

Qing Ye

School of Publishing, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: Apr. 16<sup>th</sup>, 2025; accepted: May 17<sup>th</sup>, 2025; published: May 28<sup>th</sup>, 2025

### Abstract

Under the dual contexts of globalization and digitalization, the revitalization of traditional culture

urgently demands innovative communication pathways to transcend the dilemma of “static preservation”. In the contemporary era, online games, particularly Chinese-style games, have emerged as a new frontier for traditional cultural transmission by leveraging their unique capacity for gentle cultural communication and market potential. This study employs “A House in the Deep Peach Blossoms”, a quintessential Chinese-style game, as a case study. Through textual analysis and case study methodologies, it systematically examines how the game constructs a soft communication mechanism via emotional storytelling, lightweight semiotic transformation, and multimodal interactive technologies. The analysis reveals a tripartite logic of gentle transmission: “semiotic selection-emotion-driven engagement-bidirectional feedback loops”. This framework necessitates both activating traditional culture’s contemporary vitality through player co-creation and cross-industry collaborations, while balancing the tension between entertainment-oriented adaptation and profound cultural continuity. This research provides a solution of “lightweight dissemination-deep identification” for cultural revitalization in the digital era. It not only expands the theoretical boundaries of game studies, but also offers methodological insights into intangible cultural heritage preservation and innovative practices in traditional culture transmission.

## Keywords

Chinese-Style Games, Traditional Culture, Soft Communication, “A House in the Deep Peach Blossoms”

Copyright © 2025 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

在中华文明的历史长河中，传统文化始终是民族身份认同与文化连续性的精神根基。然而，面对全球化与现代化进程的双重冲击，传统文化正经历着从“静态传承”到“动态活化”的范式转型。文化活化不仅意味着符号形式的当代转化，更要求价值内核的情感共鸣，这一过程亟需创新传播载体突破时空桎梏。数字游戏作为融合视听叙事、交互体验与虚拟场景的媒介综合体，正凭借其独特的沉浸优势，成为传统文化现代传播的新场域。根据《2024 年中国产业报告》显示，国内游戏市场实际销售收入达到了 3257.83 亿元，与此同时，游戏用户规模也达到了 6.74 亿人，数据表明游戏已然成为大众的普遍娱乐方式，是近半数中国人日常文化消费的对象。游戏的受众是玩家而非受教育者，其存在的核心要义是休闲娱乐而非传道解惑[1]。

在当下中国的语境中，“国风”又称“中国风”，是一种中国风格。它建立在中华优秀传统文化的基础上，具有大量中国元素，既囊括了各种艺术形式，又与民众生活方式紧密相关[2]。作为国风游戏的典型样本，《桃源深处有人家》(以下简称“《桃源》”)展现出独特的文化传播价值。游戏以“归隐田园”为核心叙事，将水墨画卷式的视觉语言、二十四节气民俗体系与模拟经营机制有机结合，构建起“文化符号 - 情感体验 - 行为参与”的闭环传播链。凭借其独特的传统文化符号表达与沉浸式田园叙事，不仅成为现代人寻求心灵栖居的“数字桃花源”，更通过柔性传播机制实现了传统文化的创新性传承与大众化普及，玩家在建造传统建筑、参与民俗活动的过程中，潜移默化地完成文化解码与意义再生产。

柔性传播作为一种传播范式，其理论根基可追溯至约瑟夫·奈(Joseph S. Nye Jr.)的“软实力”(Soft Power)概念。软实力强调通过吸引力与认同感而非强制手段实现目标，柔性传播则进一步聚焦于传播过程中“非强制性”策略的具象化实践，包括情感共鸣、符号隐喻、参与式互动等机制。其内质贵在柔性，

行为方式和意图具有较强的含蓄性、内敛性、暗指性，柔不一定柔弱，柔中也会带刚，往往以柔克刚[3]。相较于传统“硬性传播”的单向灌输与显性说教，柔性传播通过“轻触达-深浸润”的双层逻辑，以低侵入性方式实现文化价值的潜移默化植入，在符号互动论、参与式文化理论与情感传播理论的交叉框架下形成独特范式。例如，《桃源》中的节气符号既承载农耕文明的历时性内涵，又被玩家赋予“治愈”“怀旧”等现代情感价值，体现了符号意义的双向赋义；同时，游戏通过UGC创作与社群互动，将玩家纳入文化再生产链条，体现了阿尔文·托夫勒(Toffler)提出的“产消者”理论，形成“官方叙事-玩家阐释”的动态平衡。

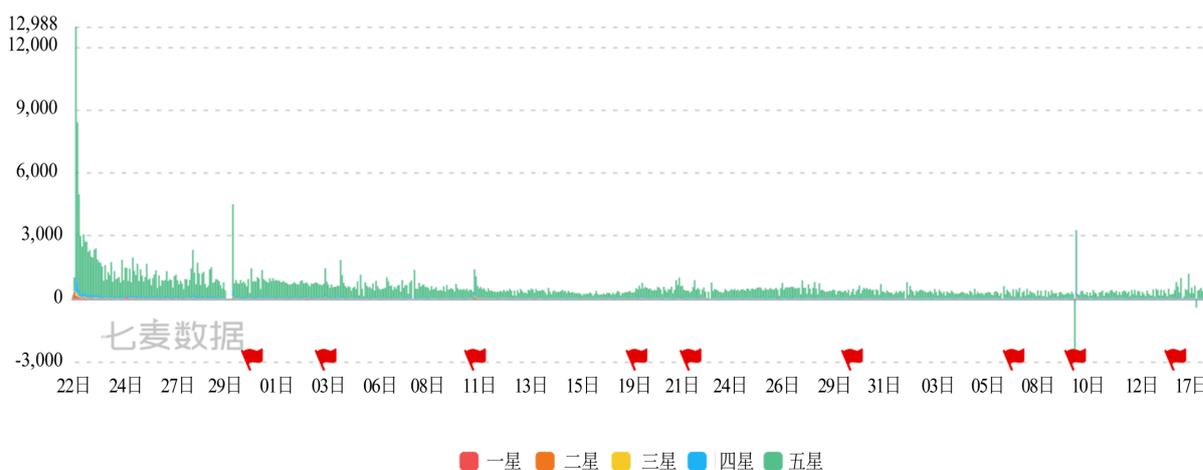


图片来源：七麦数据。

Figure 1. Trends in rankings for “A House in the Deep Peach Blossoms” (March 1, 2025~March 31, 2025)

图 1. 《桃源深处有人家》排名趋势(2025年3月1日~2025年3月31日)

【桃源深处有人家】评分历史更记录



图片来源：七麦数据。

Figure 2. App Store ratings history for “A House in the Deep Peach Blossoms” (March 22, 2023~March 31, 2025)

图 2. 《桃源深处有人家》App Store 评分历史记录(2023年3月22日~2025年3月31日)

《桃源》自 2023 年 3 月 22 日上线后持续保持市场热度。尤其是在今年 3 月 6 日《桃源》发布二周

年花朝节活动版本首日，游戏同时进入 iOS 游戏畅销榜 TOP 21，休闲畅销榜 TOP 3，模拟畅销榜 TOP 5 (见图 1)。凭借休闲游戏畅销榜的良好市场表现与 iOS App Store 平台上近 4 w 人打出 5 星的高评价用户口碑(见图 2)，其打造了“情感浸润 + 轻量化交互”的柔性传播范式，甚至衍生出了“桃源社会学”“种田考古学”等亚文化议题。这一现象不仅印证了游戏作为文化载体的创新潜力，更揭示了数字时代传统文化传播的转型方向。

本文以《桃源》为研究对象，通过剖析其典型的文化传播特征，即以情感化叙事、符号选择及转化、叙事策略与交互设计构建柔性传播网络，揭示传统文化在以国风网络游戏为数字媒介中的再生逻辑，为传统文化与现代媒介的融合创新提供了实践思路。在“娱乐”的表象之下，国风游戏正悄然成为传统文化赓续的新阵地。

## 2. 国风游戏的文化传播特征

国风游戏《桃源》以与玩家的情感共鸣和游戏本身的低门槛交互为核心，凭借独特的叙事框架与符号转化策略，构建了“沉浸式文化浸润”的传播模式。游戏灵感源于陶渊明的《桃花源记》，故事背景设定在具有古风传统田园特色的环境中，玩家在游戏中化身主角，通过建设和经营自己的田园生活，沉浸式体验返璞归真、远离尘嚣的生活方式。整个游戏还融合了北宋名画《千里江山图》的青绿风格，呈现出古色古香的田园风光，让玩家在模拟经营中感受中国传统文化韵味。

### 2.1. 情感化叙事框架的建构

国风游戏依靠场景美学与互动设计，把传统文化符号嵌入情感体验之中，形成一种“无意识的文化习得”机制。《桃源》选以水墨丹青为视觉基调并借鉴《千里江山图》的构图理念，搭建出层峦叠嶂、四季流转的虚拟田园景观。游戏中的动态天气系统(如雨雪天气)与昼夜交替场景设计，还原了“日出而作，日落而息”的传统农耕意象。游戏通过与现实同步的四季变换和限定建筑的更新，为玩家营造了一个与现实世界紧密相连的虚拟空间，削弱了时空分裂感，增强了沉浸感[4]。通过慢节奏交互消解玩家的焦虑感，使其在种田、垂钓等强度低的简单操作中自然感知“天人合一”的哲学理念。例如，游戏中玩家只需等待短时间庄稼作物即可成熟，这不仅契合了陶渊明“复得返自然”的闲适精神，更通过时间成本投入强化情感归属。

情感共鸣的多元触达是此类游戏的核心优势。《桃源》通过“喵客建筑”“祈愿灯”等场景设计，提供对应“养猫”“放飞祈愿灯”的交互设计，为玩家提供情感投射的具象化空间以寄托现实情感(如纪念宠物、追思逝者)，这种私人化的文化实践使传统伦理观念(如慎终追远)以非说教形式传递。以近期游戏内两周年特别活动“花朝春晓”为例，以花朝节为主线的剧情通过女性群像叙事，重构传统文化中的性别表达。非典型花神“陶陶”以棍法舞蹈传递“做自己就很美”的价值观，打破了女性就应该“柔美温婉”的刻板印象，引发 B 站相关二创视频播放量超百万次。这种叙事策略既保留了文化符号的在地性，又通过现代价值观的重释实现文化认同的深层联结。

### 2.2. 传统文化符号的轻量化转化

游戏中的符号具有实体特征，是所指(游戏的视听要素)和能指(游戏玩家的体验所赋予的意义)结合的产物[5]。“符号轻量化转化”的核心是通过简化符号系统(如模型、文化元素、文本符号)的结构或表达方式，提升其效率、传播力或用户体验，同时保留关键信息或功能。在这里所强调的是国风游戏通过“轻量化转化”策略，将厚重的文化遗产转化为可感知、易互动的游戏符号，实现文化内涵的柔性传递。《桃源》优先选择与日常生活密切关联的文化符号，如二十四节气、传统饮食、非遗技艺等，通过游戏机制

将其转化为可操作的互动对象。以“节气任务”为例，立春时节可收获竹笋，清明节气时玩家需制作青团，这种周期性活动设计使农耕文明的知识传递融入玩家的日常节奏，同时契合实际生活中的饮食习惯，淡化虚拟与现实的界限，获得沉浸式体验。

轻量化交互设计进一步降低了文化接受门槛。《桃源》将复杂文化知识拆解为点击、拖拽等简单操作：修复《富春山居图》只需完成拼图，参与“绣娘体验”活动仅需点击刺绣点位。在夜晚可以在观星台进行观星，通过简单的点与点之间的连线，描绘出星宿的位置及形状，收集拓片点亮星象图学习天文知识。这种“碎片化渗透”策略通过即时反馈(如生产效率提升、成就奖励)强化正向激励，使玩家在无意识中完成文化积累。与此同时，游戏通过萌系表达消解文化距离感：Q版“萝卜精灵”演绎傩戏表演，苏州刺绣转化为家具装饰选项，使非遗技艺从博物馆展柜走入玩家的虚拟生活空间。

### 2.3. 多模态交互的沉浸式表达

国风游戏的文化传播特征不仅体现在叙事与符号转化层面，更通过多模态交互技术构建沉浸式文化感知场域，形成“视听触”联觉的文化体验。在视觉模态的意境营造层面，通过动态光影、粒子特效与水墨渲染技术，将传统文化意境转化为可交互的视觉语言。《桃源》采用“随境赋彩”技术，使场景色调随昼夜、天气自动调节：晨曦时青绿山水淡雅朦胧，黄昏时暖金暮色渲染归耕诗意。在听觉模态的文化转译层面，通过音效设计与传统乐器的数字化复现，构建声景融合的文化语境。《桃源》中的背景音乐融合古琴、箫、琵琶等乐器音色，并依据玩家行为及场景动态切换。游戏中所包含的剧情音乐共40余首，如《归去来兮》《林间夏风》《栖霞月》等。通过这些声音符号，塑造出具有中国风格的听觉文化景观，其不仅能强化玩家对游戏环境的感知和互动能力、提升玩家在国风游戏中的融入度与沉浸感，也以声声入耳的方式，传播着中华文化之音[6]。在触觉模态的拟真反馈层面，通过物理引擎与触觉交互技术，将文化体验从视听延伸至体感维度。玩家在《桃源》中参与愈画斋“修复画作”玩法，进行揭画操作时，游戏设备振动频率随揭画时长的变化，模拟修复画作时的紧张氛围，这种体感映射机制使传统文化技艺的“身体记忆”以数字化的形式留存，突破了传统媒介的感官局限。

## 3. 柔性传播的实践路径与效果

柔性传播作为传统文化数字活化的创新范式，其核心在于通过情感化、参与化的机制设计，实现文化符号从静态展示到动态体验的转化。本部分从实践路径的建构逻辑与传播效果的双向性展开分析，揭示柔性传播在数字语境下的运行规律与价值张力。

### 3.1. 实践路径的建构逻辑

#### 3.1.1. 文化符号的分层转化机制

柔性传播通过“符号筛选-语义转译-场景嵌入”的三阶模型实现传统文化的现代适配。市场研究表明，游戏中融入经过精心设计和敏感处理的文化符号，通常能获得积极的市场反响，通过提供多元文化视角，不仅增强了玩家的游戏体验，也促进了游戏的销量[7]。《桃源》在符号筛选层面，优先选择具有普适认知基础的文化元素(如自然时序、生活技艺、传统节日习俗)，规避过度冷僻或争议性内容；语义转译环节则通过萌系视觉、隐喻叙事等策略，将抽象文化精神(如天人合一、工匠精神)转化为可感知的交互语言；场景嵌入阶段通过任务机制与虚拟环境设计，使文化符号自然融入玩家的行为轨迹。这一机制在降低认知门槛的同时，保留了文化内核的在地性。

#### 3.1.2. 参与式传播的双循环模型

《桃源》构建了“官方叙事驱动-玩家内容共创”的双向循环结构。在每次主题活动开始前，《桃

源》官方账号往往会提前一周左右在各个平台(微博、小红书、B站)发起相关主题的用户创作活动。以二周年活动为例,《桃源》开启了“布局赛道”“攻略赛道”“二创赛道”等征集玩家的创作内容,并设置了现金和游戏内道具的奖励方式来鼓励创作。以游戏内的已有剧情和元素等为主体要求,赋权玩家成为文化再生产者,形成“标准文化框架”与“个性化阐释”的互补生态。在此过程中,传统文化从单向度的权威阐释转向多元主体协商的意义网络,既维持了文化连续性的基线,又为创新表达预留空间。这种动态平衡机制有效化解了文化传承中“守正”与“破圈”的结构性矛盾。

### 3.1.3. 情感 - 认知的耦合驱动路径

柔性传播以情感共鸣为认知引导的触媒,通过“沉浸体验 - 无意识学习 - 主动探索”的递进路径实现文化认同的内化。《桃源》通过视听美学(水墨画田园风景、轻松欢快的背景音乐)营造舒缓的情感基调,使玩家在身心放松的状态下接收文化信息;在情感沉浸状态下,通过碎片化交互(如点击进行主线任务、触发文化彩蛋)完成符号认知的潜意识植入;最终,社群互动与成就系统激发玩家的自主探索行为,形成从被动接受到主动传播的转化闭环。

## 3.2. 柔性传播的双重效应

国风游戏的柔性传播方式在扩大传统文化影响力的同时,也引发了关于娱乐化和深度传承的辩证讨论。这种传播路径一方面通过情感共鸣与轻量化设计,让文化浸润的范围更广;但另一方面,在实际操作中又面临符号意义被重新定义的问题,这就形成了既要突破圈层又要保持传统精髓的双重矛盾。

从正向效应来看,柔性传播以低门槛的参与机制激活了传统文化的现代生命力。游戏通过“动态策展”将文化符号转化为可交互的叙事体验,《桃源》中的节气活动以周期性任务引导玩家感知农耕文明的时序逻辑,中元节傩戏表演通过点击触发角色互动,使传统仪式从静态展示转向沉浸式参与。这种设计不仅消解了文化传播的认知壁垒,更通过玩家社群的二次创作形成文化再生产的“涟漪效应”。以趣味吸引参与,以内涵增强黏性,利用娱乐轻松的内容吸引受众主动参与,利用情感和精神内涵增强受众深层次感知和黏性[8]。例如,玩家在虚拟家园中复现苏州园林的造景美学,或基于非遗刺绣元素设计角色服饰,使传统文化在亚文化圈层中焕发新的表达形式。这种从“官方叙事”到“民间共创”的转型,印证了参与式文化理论中“受众赋权”的传播逻辑,凸显了游戏作为文化共生载体的独特价值。

然而,柔性传播的轻量化特质也可能导致文化深度的稀释。萌系表达与娱乐化设计在降低接受门槛的同时,存在消解文化严肃性的风险。《桃源》中的历史人物以Q版形象演绎传统技艺,虽增强了亲和力,却可能模糊真实与戏仿的边界;非遗联动活动将复杂工艺简化为点击小游戏,虽提升了参与度,却难以传递技艺背后的精神内涵。这种“符号抽离”现象引发学界对“传统文化快餐化”的批评,质疑其是否真正实现了文化传承的深层目标。

但需要注意的是,柔性传播的本质是通过技术赋能与机制创新,让文化保护既符合传统又能适应时代,在两者之间找到平衡。它的目的不在于取代深度阐释,而是依靠情感联结与玩家参与机制,为传统文化的可持续传播创造新的路径。很多玩家因游戏中出现的傩戏表演或古画解谜产生兴趣,脱离游戏后主动搜索相关历史资料、参观线下展览,慢慢就形成了“游戏触发 - 自主探索”的良性循环。这种从初步接触到深入探索的过程,恰恰体现了柔性传播在传统文化传播中的启蒙作用。实践表明,唯有在文化还原与创新表达、大众参与与深度传承间寻求动态平衡,才能真正实现传统文化从“活起来”到“火起来”的可持续传播。

## 4. 结语

在全球化与数字化浪潮下,传统文化传播面临新挑战与机遇,国风游戏成为文化传播新阵地。国风

游戏《桃源》作为传统文化传播的创新载体，通过情感化叙事、符号轻量化转化与多模态交互技术，搭建起文化传承与现代娱乐的桥梁。其柔性传播机制既实现了文化符号从静态展示到动态体验的转型，又通过玩家共创与跨界联动激活传统文化的现代生命力。尽管轻量化设计可能存在文化深度稀释的风险，但《桃源》凭借情感联结与参与机制，为传统文化的可持续传播培育了土壤，并衍生出“游戏触发-自主探索”的良性循环。

为优化国风游戏柔性传播的实践路径，需从符号转化、参与生态、效果评估与平衡策略四方面切入。在符号转化机制上，建立分级文化符号数据库，区分核心符号(如雉戏仪式)与辅助符号(如传统纹样)的转化策略，并引入民俗学者与非遗传承人担任文化顾问，确保专业性与准确性。参与式传播的生态构建需设计“深度共创”功能模块，例如开放游戏内文化编辑工具，允许玩家自定义传统建筑样式或节气活动规则，同时链接权威知识库提供文化注释。跨平台协作网络的搭建可联合教育机构开设“游戏化非遗课程”，将《桃源》中的刺绣玩法与线下工坊体验结合，形成“虚拟学习-实体实践”闭环。效果评估方面，需开发“文化感知度”指标体系，通过玩家行为数据与问卷调查量化传播效果，并建立动态调适机制。此外，采用“双线叙事”设计，将轻量化体验融入主线任务，同时在支线任务中嵌入深度文化解读，并设置“文化成就”系统，激励玩家完成特定挑战后解锁专家解读视频或线下展览门票，可有效调和娱乐性与深度传承的矛盾。

未来，国风游戏需以理论创新反哺实践，通过符号转化精细化、参与生态多元化与评估体系科学化，推动传统文化从“数字活化”迈向“价值再生”。柔性传播的本质并非取代深度阐释，而是通过情感联结与参与机制为文化传承开辟新路径。唯有在还原与创新、大众参与与专业传承间寻求动态平衡，才能真正实现传统文化从“活起来”到“火起来”的可持续发展，最终在全球化语境下完成文化自觉与创新传承的双重使命。

## 参考文献

- [1] 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.
- [2] 唐越. 从《只狼: 影逝二度》的视听表达看国风游戏的发展[J]. 新闻文化建设, 2024(5): 47-49.
- [3] 李建军, 刘会强, 刘娟. 强势传播与柔性传播: 对外传播的新向度[J]. 东北师大学报(哲学社会科学版), 2014(3): 190-195.
- [4] 龚晨. 国风模拟经营类手游对中华传统文化的创造性转化探究——以手游《江南百景图》《桃源深处有人家》为例[J]. 艺术科技, 2024, 37(12): 165-169, 173.
- [5] 沈溪源. 数字游戏《黑神话: 悟空》的符号叙事研究[J]. 今古文创, 2025(2): 86-89.
- [6] 李俊欣, 黎一达. “共游江湖”: 武侠游戏中的中华优秀传统文化符号表征与传播研究[J]. 出版发行研究, 2024(9): 87-94.
- [7] 齐孝华, 李鹏. 传统文化符号在游戏角色设计中的应用研究[J]. 天工, 2024(32): 40-42.
- [8] 唐洁. 参与式文化视野下的跨文化传播研究——以国产游戏《原神》为例[J]. 传播与版权, 2023(6): 89-92.