



# An Exploration of the Integration and Development Pathways of Online Games and Traditional Chinese Opera: A Case Study of *Justice Online*

Hongxuan Xu<sup>1</sup>, Bi Li<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fashion Design College of Istituto Marangoni, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou, China

<sup>2</sup>School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou, China

## Email address:

1425653519@qq.com (Hongxuan Xu), BonnieLee@zstu.edu.cn (Bi Li)

\*Corresponding author

## To cite this article:

Hongxuan Xu, Bi Li. (2025). An Exploration of the Integration and Development Pathways of Online Games and Traditional Chinese Opera: A Case Study of *Justice Online*. *Science Innovation*, 13(4), 75-79. <https://doi.org/10.11648/j.si.20251304.14>

**Received:** 18 June 2025; **Accepted:** 17 July 2025; **Published:** 23 July 2025

**Abstract:** With the rapid development of China's gaming industry, issues such as a lack of cultural value and insufficient innovation have become increasingly apparent. Traditional Chinese opera, as a national treasure, also faces the dual challenges of inheritance and development. In recent years, the cross-border integration between popular online games such as *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, and *Justice Online* and Chinese opera has achieved remarkable results. Online games and traditional Chinese opera share commonalities and compatibility in aspects such as virtuality, narrative, and emotional resonance. The target audiences for traditional Chinese opera promotion and online gaming largely overlap, while the "going global" of games and opera mutually reinforce each other. Their cross-sector integration is gradually revealing strong potential for mutual empowerment. This paper takes the online game *Justice Online* as a case study. By examining the specific representation and dissemination effects of traditional Chinese opera within the game, as well as its empowerment of game operations, the study explores the integrated development of online games and traditional Chinese opera in the digital age. The research aims to establish a new paradigm for the collaborative development of the digital entertainment industry and traditional Chinese opera art, providing theoretical and practical insights for the creative transformation and innovative evolution of traditional Chinese opera in the digital era.

**Keywords:** Online Games, Traditional Opera, Cross-Sector Integration, Virtual Space

---

## 网络游戏与传统戏曲的融合发展路径探析——以《逆水寒》为例

徐鸿轩<sup>1</sup>, 李碧<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>浙江理工大学马兰戈尼时尚设计学院, 杭州, 中国

<sup>2</sup>浙江理工大学艺术与设计学院, 杭州, 中国

## 邮箱

1425653519@qq.com (徐鸿轩), BonnieLee@zstu.edu.cn (李碧)

**摘要:** 中国游戏产业高速发展的同时呈现出文化价值缺失与创新驱动不足的特征。作为国粹的传统戏曲亦面临着传承与发展的双重困境。近年,《王者荣耀》《原神》《逆水寒》等热门网络游戏与戏曲的跨界融合成效显著。网络游戏与戏曲在虚拟性、叙事与情感共鸣等方面具有共性与可互通性。传统戏曲推广普及对象与网络游戏受众高度重合。“游戏出海”与“戏曲出海”相互促进。二者的跨界融合逐渐显现出双向赋能的强大潜力。本文以网络游戏《逆水寒》为例,通过探讨戏曲在游戏中的具体呈现与传播效果,以及戏曲对游戏运营的赋能,探析数字时代网络游戏与传统戏曲的融合发展路径,旨在建构数字娱乐产业与传统戏曲艺术协同发展的新范式,为传统戏曲在数字时代的创造性转化与创新性发展提供理论参照与实践思路。

**关键词:** 网络游戏, 戏曲, 跨界融合, 虚拟空间

## 1. 引言

作为沉浸式虚拟叙事空间的网络游戏,设计体系拥有强构想性和极高的自由度[1],可以为传统文化的融入与传播提供了独特的技术支撑与传播路径。在政策激励与商业竞争的背景下,陷入同质化困境的游戏产业已开始寻找与中华优秀传统文化跨界融合的可能。作为国粹的传统戏曲亦面临着传承与发展的双重困境。一方面,传统戏曲依托于传统舞台叙事[2],传播形式受限于特定的时空条件,难以与当代观众特别是年轻群体形成深度互动;另一方面,戏曲艺术在当代社会的娱乐属性和审美价值逐渐被弱化,其基础受众面不断缩小。在当代戏曲革新进程中,新编戏的创作呈现出质-量严重失衡的局面,戏曲艺术面临传承动力不足而创新能力低下的危机。

近年,多款热门网络游戏尝试了与传统戏曲的跨界融合。例如《王者荣耀》推出了戏曲主题皮肤,角色“上官婉儿”“拜师”越剧名家茅威涛的联动广受年轻玩家好评;《原神》依据京剧旦角的特点设计了游戏角色“云堇”,云堇用京剧声腔配音的PV《神女劈观》推动了“戏曲出海”;《逆水寒》启动了“数字梨园计划”,将戏院“搬进”游戏并创新戏曲副本……这些实践成效斐然,戏曲赋予了游戏浓厚的文化、艺术价值,游戏也为戏曲艺术的数字化传播开拓了全新路径。在网络游戏陷入文化内涵缺失与同质化困境,戏曲陷入传承与创新困境的同时,二者的跨界融合逐渐显现出双向赋能的强大潜力。

本文以网络游戏《逆水寒》为例,通过分析传统戏曲在游戏呈现方式与传播效果,探讨网络游戏与传统戏曲的跨界融合路径及二者的创新发展模式。研究旨在构建当代传统戏曲借助数字游戏媒介传播的理论框架,并为游戏产业突破内涵缺失的瓶颈、戏曲艺术拓展传承创新边界提供解决方案。

## 2. 戏曲艺术与网络游戏的共性特征与融合潜力

戏曲与游戏具有多方面不同程度的共性特征。戏曲的丰厚的文学价值和独特的综合性艺术价值,可以为网络游戏的创新提供灵感源泉。而网络游戏作为年轻群体高度参与的新媒体平台,能够为古老戏曲的数字化传播注入新的活力。

### 2.1. 表达的虚拟性

游戏、戏曲都具有极强的虚拟性。首先是自由流动的虚拟时空的构造。网络游戏基于电子设备如手机、电脑、游戏机构建可交互的虚拟数字空间。传统戏曲的虚拟时空构想与呈现只能依附于文学或舞台表演。数字时代,戏曲中的时空流动可以脱离实体舞台限制,通过虚拟技术呈现。其次是网络游戏的虚拟动作形式与戏曲表演程式。如游戏角色之间的战斗,往往被简化与再设计成不同技能动作的施放。“表演程式,就是生活动作的规范化,是赋予表演固定的或基本固定的格式。”[3]一个“圆场”便是十万八千里,一套“起霸”便是武将出场。无论游戏动作形式还是戏曲表演程式,都是对

现实生活动作的提炼与再设计,都具有可变通性甚至互通性。游戏的数字空间可以使戏曲的虚拟时空脱离搬演限制,戏曲精炼的表演程式可以丰富游戏动作设计。

### 2.2. 视听艺术的融合

游戏、戏曲都高度融合了视听艺术。网络游戏设计往往要求能给受众以沉浸体验。游戏中的沉浸解释了玩家投入与忠诚于游戏。[4]游戏的视听设计,偏好于强冲击力、吸引注意力的审美效果,借此促使“追索性注意”[5]的形成,进而打通玩家的感官体验,形成沉浸感这般深层次的互动体验。而戏曲在表演上综合了歌唱、舞蹈、音乐、武术、杂技等诸多传统艺术范式,尤其是嘹亮的戏腔,往往给观众以强烈的感官刺激。这种艺术效果与大部分网络游戏的视听设计需求高度适配,利于追索性注意的形成,是极佳的游戏视听设计灵感源泉。与强烈的感官刺激相反,戏曲艺术效果的另一面,即婉转优美、写意的美好审美体验也能促使沉浸状态的产生。

### 2.3. 叙事与情感共鸣

游戏、戏曲都具有叙事性,并在叙事的过程中激发情感共鸣。中国网络游戏的玩法、剧情设定常常被玩家诟病。而好的玩法、世界观、剧情恰恰是玩家在虚拟世界获得良好交互体验的基础。“戏曲者,谓以歌舞演故事也。”[6]古代戏曲发展的繁盛时期,文学在创作中占主导地位。流传至今的传统戏曲经过了时间的洗炼,多为戏曲艺术之精华,具有极高的故事性。李渔在《闲情偶寄》中写道:“因其事甚奇特,未经人见而传之。”[7]作为戏曲艺术巅峰的明清传奇,其世界观与情节结构奇诡精巧,贴合游戏,特别是古风仙侠类游戏的世界观与剧情设计的需求。游戏的沉浸体验,戏曲的意境传达都能促使受众对角色共情,进而产生更高的审美享受。戏曲强烈或优美的视听效果可以促使玩家进入沉浸状态。同样,沉浸状态使游戏玩家对游戏世界和自我形成更深刻的交互,而这种外界与自我的交融正是意境生成的必要条件。传统戏曲生长于古代,戏曲“写情则沁人心脾,写景则在人耳目,述事则如其口出”[8]的意境难以在当代的文化场域传达。依托游戏,通过沉浸式虚拟交互设计,玩家可以从传统戏曲的“旁观者”转变为戏曲情节的主动参与者。借助虚拟的“沉浸式戏剧”[9]体验,当代年轻人可以与古代戏曲情景交融,进而获得更深层次的戏曲“意境”的审美共鸣。

### 2.4. 受众群体

网络游戏流行于较大部分年轻群体中,其受众与传统戏曲的推广普及对象重合率极高。2021年,中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《关于进一步加强非物质文化遗产保护工作的意见》,指出应将非物质文化遗产内容贯穿国民教育始终[10]。在此之前,2015年《国务院办公厅印发关于支持戏曲传承发展若干政策的通知》指出应结合学校教育实际,强化中华优秀传统文化特别是戏曲内容的教育教学[11]。可见,戏曲传播与普及对象大部分为年轻群体,以大中小学生为主。截止至2024年6月,中国游戏用

户规模已达6.74亿[12]。网络游戏构建的虚拟文化空间使玩家从传统文化的“凝视者”转变为主动参与者与建构者，形成全新的文化体验并成为文化传播的主体[13]。戏曲文化融入游戏，以年轻群体喜爱的娱乐方式呈现，不仅削弱了戏曲“古老”“晦涩”的刻板印象，还为戏曲在年轻群体中的传播提供了全新路径。同时，网络游戏、戏曲都需要拓展海外受众群体。2023年10月，商务部发布“2023-2024年度国家文化出口重点项目”名单中，游戏类项目占比近9.6%[14]。国产游戏对中华文化“走出去”起显著作用。“中国戏曲是特色鲜明的中国文化的典型代表，其海外传播对树立中国国家形象、建立中国话语体系有着至关重要的作用。”[15]例如网络游戏《原神》的剧情PV《神女劈观》凭借京腔的魅力促使了大量海内外玩家“入坑”《原神》。“游戏出海”与“戏曲出海”相互促进、双向赋能。

3. 戏曲在《逆水寒》中的具体呈现与传播效果

《逆水寒》是一款网易运营的武侠题材网络游戏，时代背景为北宋末年。《逆水寒》团队在2020年启动了“数字梨园计划”，上线戏曲玩法【梨韵阁】，在每年的世界戏剧节定期联动传统剧种。同时将戏曲融入部分支线剧情中。在2024年，《逆水寒》又推出了原创戏曲副本【梁祝惊梦】。

3.1. 【梨韵阁】的戏曲玩法设计

游戏中，梨韵阁戏院坐落于汴京，定期上演不同剧目的折子戏。玩家可通过查看戏折子了解详细演出信息与科普，并凭门票进入梨韵阁游览或赏曲。每支曲目都与戏曲名家联动，使用原声再现、动作捕捉、3D建模技术在虚拟舞台还原现实中的名家唱段和身段，模拟现实中的戏曲演出。参加活动后，玩家可免费领取虚拟演员的同款戏曲主题时装。

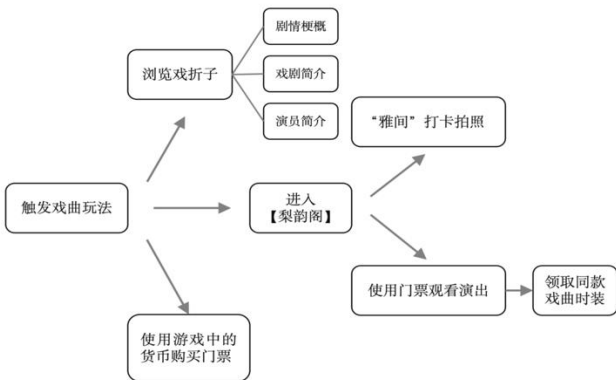


图1 【梨韵阁】玩法流程图。

从形式上看，【梨韵阁】将传统的入场听曲流程和戏曲表演进行了简洁化、虚拟化、数字化。从内容上看，这一游戏空间更近似单纯的戏曲表演的数字媒介载体。团队仅在戏装设计进行了现代审美创新，并将戏曲元素融入了戏曲主题时装、妆容。戏曲内容本身并没有在【梨韵阁】玩法得到进一步更新。

哔哩哔哩、微博、网易大神相关评论区各玩家的讨论，大部分都围绕着免费获取的戏装，可见除了“听曲得戏装”的设定，【梨韵阁】在玩法上较难吸引大部分玩家主动参

与其中。但部分不了解戏曲的玩家表示在参与该玩法后，被激发了对戏曲的兴趣，进而主动在游戏外寻找了解戏曲的渠道，甚至成为了某一剧种的戏迷。【梨韵阁】玩法成功促进了戏曲在年轻群体的传播。

从严谨的历史的角度看，汴京的瓦舍在崇宁、大观以来较为发达[16]。在北宋末年，瓦舍娱乐已是流行于汴京的民俗活动，梨韵阁的戏院设计是符合时代背景的。另一方面，在梨韵阁上演的剧种的产生与部分剧本的编撰都晚于北宋时期。且古代演员往往从观众的左侧上场，右侧下场，戏台的上下场门分别对应“出将”“入相”。而梨韵阁的戏台却“出将”在右，“入相”在左。与传统戏台常识违背。数字游戏对历史的再现方式和内容也在一定程度上会影响玩家的认知[17]。游戏团队应该进一步考量游戏架空历史的程度与合理性。

3.2. 【梨韵阁】的传统剧种联动

【梨韵阁】在每年3月世界戏剧日到来之际举行传统剧种联动。自2020年至2024年，梨韵阁已陆续联动了梅花奖得主孔爱萍、蒋建国、吴亚玲、吴素真、张馨月、谢涛与数位传统剧种代表性演员，上新了越剧、昆曲、黄梅戏、豫剧、京剧、晋剧6类剧种的经典折子戏。也与著名歌唱家谭晶和网红歌手合作推出了两支戏曲玩法推广曲。截止2022年，“数字梨园”项目全平台总曝光量破10亿，超89.6%的活跃玩家至少听过两个戏曲唱段[18]。在微博平台，每一次发布的戏曲联动视频都获得了32万至279万的播放量。在视频评论区，大部分相关评论都表示了对这种宣扬传统戏曲文化的创意的喜爱与支持。

表1 【梨韵阁】剧种联动宣传视频传播数据（2025年6月18日）。

年份	联动剧种	联动梅花奖得主	上新曲目	播放量
2020	昆曲、越剧	孔爱萍	《牡丹亭》《梁祝》	32万
2021	黄梅戏	蒋建国、吴亚玲	《天仙配》《女驸马》	86万
2022	豫剧	吴素真	《花木兰》	138万
2023	京剧	张馨月	《穆桂英挂帅》	63万
2024	晋剧	谢涛	《烂柯山下》	279万

联动的形式，对游戏自身和传统戏曲都带来了巨大的流量。传播效果一方面强化了《逆水寒》宣扬传统文化的定位，为游戏本身吸引了传统文化爱好者。另一方面，官方以面向游戏受众做联动宣传为主，促使了喜爱游戏的年轻群体直接接触戏曲名家与其代表剧种。每一次联动，各剧种都借助游戏媒介在年轻群体中得到较大范围的传播。

3.3. 戏曲主题副本【梁祝惊梦】的“入戏”设计

《逆水寒》团队在上线【梨韵阁】玩法之后，于2024年9月推出了与国家一级编剧联合打造的原创戏曲副本【梁祝惊梦】。这是首次结合游戏进行的越剧新编。【梁祝惊梦】的剧情基于越剧《梁祝》表演部分由梅花奖得主孔爱萍做表演指导。虚拟戏装设计较传统《梁祝》戏装迎合现代年轻人审美。玩家通关副本后，有概率获取角色同款时装。

【梁祝惊梦】是对2020年上线的游戏支线【恨相思】中的原创人物戏子张抱月、许府小姐许眠卿的爱情悲剧的延续。不同于【梨韵阁】在游戏中对传统戏曲单纯的搬演，【梁祝惊梦】的新编越剧对传统越剧《梁祝》从剧情到唱



词、曲白、配乐、戏装都进行了创新。失踪多年的张抱月再次登上戏台,怀着对许眠卿深重的情意,一人分饰祝英台、梁山伯、马文才三角,化身戏中人不愿醒来。和所有游戏副本的“打Boss”设定一样,玩家需操作自己在游戏中的虚拟角色,跟随剧情轮流击败三位Boss。在击败“马文才”之后,副本也随着张抱月的慨叹“能最后唱一场……我已无憾……”走向结束。

支线剧情【恨相思】已融入《牡丹亭》《梁祝》的戏曲情节,以其中四折戏作二人情感发展的起承转合。在【恨相思】中,玩家以“旁观者”的身份跟随剧情发展,而【梁祝惊梦】的设计使玩家作为“戏中人”与传统戏曲角色进行了互动。新媒体环境中的戏曲艺术较传统的舞台演出,无法给观众提供临场感和真实性[19]。【梁祝惊梦】则借助游戏的虚拟现实技术,使玩家可以与虚拟戏曲人物产生交集,玩家与其虚拟的“戏中人”化身之间产生了近似“投射性认同”[20]的关系,这从另一维度突破了传统新媒体环境对戏曲艺术“临场感”“真实性”的限制。副本中的“戏曲舞台”借助虚拟空间的特性,使用了多个精美逼真的虚拟3D场景代替了传统舞台的简单布景。戏曲意境借此突破了戏曲脚色叙述的限制,玩家的虚拟化身亦融入了《梁祝》构想的虚拟时空。

【梁祝惊梦】中玩家成为“戏中人”的设计,从本质上看,玩家没有完全脱离“看客”这一身份。玩家只是作为与传统戏曲角色的互动者存在,并未作为主角更为沉浸地参与戏曲剧情。同时限于“副本”对“战斗”的设定,戏曲人物除了参与戏曲表演外,必须脱离开戏曲剧情本身,作为玩家的对立面“Boss”与玩家战斗。游戏副本的挑战机制的时效性也必然使剧情设计只能截取或大量删改、简化戏曲剧本。在一定程度上也破坏了玩家对戏曲情节的沉浸体验。

#### 4. 结语

戏曲对游戏创新发展的推动作用不可小觑。游戏作为戏曲在新媒体时代发展的新载体,亦具有强大潜力,为戏曲在新媒体时代的发展注入了新的活力。深入游戏与戏曲的互动机制研究,建立跨学科合作框架是游戏业界与戏曲学界值得进一步探寻的方向。不可忽视的是,戏曲加游戏的跨界融合背后有着诸多隐忧。游戏因其商业性质的主导,研发团队往往疏忽,甚至臆造错误的传统文化。游戏融合的“碎片化”或“改编”的戏曲,也容易像其他戏曲跨界融合形式一样导致受众对传统戏曲的误读和审美耐心的缺失。大部分年轻人玩家也往往只被华美的戏曲元素所吸引,对戏曲的审美欣赏浮于表面和片面,最终喜爱的仅是孤立的戏曲元素而非戏曲本身。游戏在促进年轻群体传承戏曲的同时,应警惕进一步破坏这门传统艺术。游戏产业应审慎改编传统戏曲,避免不合理的主观臆造。游戏工作者在游戏中融入“碎片化”戏曲元素的同时也可嵌入对戏曲文化的深度解读,削弱“碎片化传承”导致的对戏曲的误读与认知局限。未来网络游戏联动线下戏曲演出,联合戏曲教育项目也可进一步形成游戏-戏曲的互补传播,同时促使年轻群体主动体验完整的戏曲艺术,完善对戏曲艺术价值的整体认知。戏曲丰沛的文化内涵,高度综合的艺术形式与数字文娱产品的特性有诸多相似与互通之处。在游戏之外,戏曲与VR、AR等技术亦有深度交互形式探索的价值。但

如何在尊重、保护国粹戏曲本身的情况下跨界融合发展,是各领域应该深思的问题。

#### 参考文献

- [1] 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): 157.  
<https://doi.org/10.15937/j.cnki.issn1001-8263.2022.07.017>
- [2] 王伟. 新媒体场域中的戏曲观演关系探讨[J]. 四川戏剧, 2024(6): 129.
- [3] 张庚. 独树一帜的戏剧文化学[Z]. 收录于: 中国大百科全书·戏曲曲艺. 北京: 中国大百科全书出版社, 1983: 15-16.
- [4] 吴文治,赵斌,胡小雨. 设计研究理论1[M]. 北京: 中国纺织出版社, 2023: 44.
- [5] 陈琛. 具身认知视角下沉浸式艺术展览的心流体验[J]. 四川省干部函授学院(四川文化产业职业学院)学报, 2024(1): 84.
- [6] 王国维. 王国维戏曲论文集[M]. 北京: 中国戏剧出版社, 1984: 163.
- [7] 李渔. 闲情偶寄·词曲部[Z]. 收录于: 中国古典戏曲论著集成(第7册). 北京: 中国戏剧出版社, 1959: 15.
- [8] 王国维. 宋元戏曲考[J]. 王国维戏曲论文集. 中国戏剧出版社, 1984: 85.
- [9] 宋亨樾,张文东. 元宇宙视域下沉浸式戏剧数字化虚拟剧场的建构[J]. 文艺争鸣, 2023(12): 188.
- [10] 中共中央办公厅, 国务院办公厅. 中共中央办公厅 国务院办公厅印发《关于进一步加强非物质文化遗产保护工作的意见》[EB/OL].  
[https://www.gov.cn/gongbao/content/2021/content\\_5633447.htm](https://www.gov.cn/gongbao/content/2021/content_5633447.htm) 2021-08-30[2024-11-3].
- [11] 国务院办公厅. 国务院办公厅印发关于支持戏曲传承发展若干政策的通知[EB/OL].  
[https://www.gov.cn/zhengce/content/2015-07/17/content\\_10010.htm](https://www.gov.cn/zhengce/content/2015-07/17/content_10010.htm) 2015-07-17[2024-11-3].
- [12] 中国音数协游戏工委. 2024年1-6月中国游戏产业报告正式发布[EB/OL].  
<http://new.cgigc.com.cn/details.html?id=08dcaca7-6753-4d1e-8938-f61cd1acd37b&tp=report> 2024-07-25[2024-11-3].
- [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): 157.  
<https://doi.org/10.15937/j.cnki.issn1001-8263.2022.07.017>
- [14] 商务部, 中央宣传部, 文化和旅游部, 广电总局. 关于2023-2024年度国家文化出口重点企业和重点项目的公告[EB/OL].  
[http://kmtb.mofcom.gov.cn/zcfg/fwmy/art/2023/art\\_4f4a3daa12204d96a4877b981b17c9c5.html](http://kmtb.mofcom.gov.cn/zcfg/fwmy/art/2023/art_4f4a3daa12204d96a4877b981b17c9c5.html) 2023-10-10.
- [15] 崔璨,赵友斌. 大翻译视域下中国戏曲的海外传播[J]. 四川戏剧, 2021(2): 89.

- [16] 张庚, 郭汉城. 中国戏曲通史(上) [M]. 北京:文化艺术出版社, 2013.12: 31.
- [17] 何威, 李玥. 戏假情真:《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知 [J]. 国际新闻界, 2020(7): 56.  
<https://doi.org/10.13495/j.cnki.cjjc.2020.07.003>
- [18] 中国青年报. 国风在此间升腾 [EB/OL].  
[https://s.cyol.com/articles/2022-06/26/content\\_DgJByYcz.html](https://s.cyol.com/articles/2022-06/26/content_DgJByYcz.html) 2022-06-26[2024-11-3].
- [19] 周帆. 成也萧何, 败也萧何——新媒体语境中传统戏曲的危机与应对 [J]. 中国戏剧, 2024(5): 49
- [20] 张成, 曲一公. 电影与游戏的跨界力作:互动电影《底特律:成为人类》的叙事性与身份认同 [J]. 电影新作, 2018(6): 114.