# 文旅融合背景下游戏世界与现实景区联动发展模式研究

卜亦阳 王志远 方雯倩
三亚学院，中国·海南 三亚 572000

**摘 要：**文旅融合的大背景下，现实旅游景区可以通过虚拟的游戏世界对实际景观、地域风貌和人文风情等元素进行充分的渗透、融合并进行直观呈现，论文以游戏《原神》为例，打造“云游异世界”线上平台，将现实景观转移到网络游戏平台上，使得人们足不出户通过游戏世界就对旅游目的地有充分且积极的认识，提高人们的旅游积极性。另外，现实景区也同样可以将游戏世界里所体现的各种自然元素和人文元素进行实体化展示，并且可以通过场景重现、剧情模拟演绎、COSPLAY 游戏互动、开发衍生文创产品等方式，使得人们在现实世界里追寻游戏世界无法体验到的真实感，并在情感上达到共鸣，达到有所学、有所感的目的。本文的研究结果有利于借游戏的热度将祖国的自然风光向世界展现，产生一个良性的推动力，促使世界范围内的玩家来中国切身感受真实的地理环境和风土人情，“文旅融合 + 游戏”的模式也能令人们对游戏产业稍加改观，不是一味排斥，在一定程度上也丰富了实证研究案例。
**关键词：**虚拟旅游；文旅融合；开放世界游戏

## Research on the Development Model of the Linkage between Game World and Realistic Scenic Spots under the Background of Cultural Tourism Integration

**Yiyang Bu Zhiyuan Wang Wenqian Fang**
University of Sanya, Sanya, Hainan, 572000, China

**Abstract:** In the context of cultural and tourism integration, real tourist attractions can fully infiltrate, integrate and intuitively present the actual landscape, regional style, cultural customs and other elements through the virtual game world. This paper takes the game Genshin Impact as an example to create an online platform of “traveling in the world”, transfer the real landscape to the online game platform, so that people can have a full and positive understanding of the tourist destination through the game world without leaving home, and improve people’s tourism enthusiasm. On the other hand, real-life scenic spots can also physically display various natural and cultural elements reflected in the game world, and through scene reproduction, plot simulation and interpretation, COSPLAY game interaction, and the development of derivative cultural and creative products, people can pursue a sense of reality that cannot be experienced in the game world in the real world, and achieve emotional resonance, achieving the goal of learning and feeling. The research results of this paper are conducive to showcasing the natural scenery of our country to the world through the popularity of games, generating a positive driving force that encourages players from all over the world to come to China and experience the real geographical environment and customs. The “cultural tourism integration+game” model can also slightly improve people’s understanding of the gaming industry, without blindly rejecting it, and to a certain extent, enrich empirical research cases.
**Keywords:** virtual tourism; integration of culture and tourism; open world games

## 0 前言

文化产业是指为消费群体提供文化以及相关产品的生产活动的集合，而网络游戏作为一种新型文化产品，具备一定的经济属性，但究其本质而言，还是文化产业的一种。越来越多的网游、手游产品走出国门，中国游戏产业在全球范围内的影响力、知名度都在不断扩大。网络游戏作为一种媒介，是一种大规模在线生产、群体协作且人机互动形式的大众传播途径。中国文化以游戏的方式与世界对话，能够更加有效地传达中华文化的精神内核，减少甚至消除因文化隔阂产生的误解和偏见，从而进一步地提升国家文化软实力。

## 1 研究背景

国民经济水平的进一步增长也相应地刺激到了消费群体物质和精神层面的需求，相较于越发新颖的旅游模式，传统的教科书式、观光旅游体验已无法满足大众需求。不能说这些传统的旅游模式正在从历史长河中消失，但是在新媒体行业兴起之后，传统意义上的旅游模式还是受到了不小的冲击，其所占的市场份额也有所缩减。2018 年 3 月，中国整合文化部和旅游局以及相关职能部门，在原有的组织基础上组建了文化和旅游部，将文旅融合这一话题上升到国家重大战略层面。

中国互联网信息中心（CNNIC）第 47 次报告中特别提

到以《原神》为代表的开放世界冒险游戏，创造性地将开放世界机制与网游和手游结合，为国内外玩家带来新颖的游戏体验。开放世界游戏是一种基于虚拟世界进行构架的游戏机制，该类型游戏对于生态环境的刻画包含写实生态与写意生态两种，其中写实生态包括对自然与人文景观的还原，而写意生态则是对社会风俗、秩序、规则等文化特征的诠释与融汇，这与文旅融合的方向不谋而合 [1]。“文旅融合 + 游戏”的生态平台以跨界创新的方式推动数字文旅产业供给侧结构性改革，丰富文旅产品的多样性。

## 2 开放世界游戏与景区联动实证案例分析

### 2.1 实证案例分析

2020 年，张家界与米哈游在张家界国家森林公园举行战略合作签约暨《原神》传送锚点揭幕仪式。此次活动将游戏世界内的传送锚点、岩神瞳“搬运”到了张家界的山峰峡谷之间，等待旅行者们自由地探索。张家界凭借它充满奇幻色彩的砂岩峰林景观，脱颖而出成为《原神》游戏内绝云间地貌的现实“取景地”。本次联动最主要的目的是将张家界之美、中华地貌之瑰丽向全球玩家展现，在游戏里感受美丽风光的同时，也可以携手《原神》，踏访中华大好山河，在现实世界中切身的体会这一景色给人的冲击。

继与张家界展开联动合作之后，《原神》与黄龙的合作接踵而至。《原神》在黄龙景区内开展了一场别开生面的线下活动，身着 cos 服饰的游戏角色出现在景区之中，向观众讲述景区的特色，这一举措成功地打破了游戏与现实的壁垒，让“游戏角色”将祖国的大好河山呈现在年轻玩家面前，吸引他们走出家门，踏上现实世界的远行。

《原神》还联合携程与三亚旅游推广局，推出了名为“云游花海、奇旅相伴”的活动。2022 年 12 月 28 日，一架从上海飞往三亚的吉祥航空班机上，装饰点缀满了《原神》元素，从登机牌、小桌板、舷窗玻璃到行李架、纸杯、饭盒、座椅靠背，处处可见《原神》的主题图案让乘坐飞机的旅客都拥有了沉浸式的体验。当然，这些主题活动的意义也不止于此，据悉，本次三方合作的重要目的之一是呼吁大家关注雨林、保护雨林，在游玩的过程中一起呵护雨林的生态环境，对于三亚的国内外旅游市场也起到了积极的推动作用。

### 2.2 效果分析

早在张家界的联动纪录片中，《原神》就曾表示，基于“开放世界”的真实调性，主创团队很早就计划将七种不同的文化调性融入提瓦特大陆的七大区域中，其中有着浓郁东方风格的“璃月”就有许多场景设计灵感来源于国内知名景区。而在后续的联动活动当中，也充分证实了，《原神》中每一个国度的地域风貌都参照了众多知名风景区或是独特地貌。

就目前来看，张家界、黄龙、桂林、热带雨林的几次联动都是十分成功的，一方面激发了游戏玩家跨越时空，来到游戏地貌现实取景地打卡的热情；另一方面借由几次联动的宣传片，向世界展示了中华大好河山的波澜壮阔，此外也很好地宣传了人与自然和谐共处的生态理念。目前为止，《原神》依次开放的国度为蒙德、璃月、稻妻、须弥，以及一些特殊区域，还剩下枫丹、穆纳塔、至冬没有开放。这七国也分别对应了现实世界中不同的地域，而光光是一个“璃月”就可以做出这么多次与景区的联动活动，剩余的国度是否还有更多待发掘的可能性也值得期待。

### 2.3 不足之处

就景区的联动而言，出于对景区自然环境的保护并没有在景区内进行大程度上的搭建或改造，这无可厚非，但不应当满足于仅仅一个传送锚点的揭幕仪式吸引到的游客量。除了搬出《原神》游戏内的标志性建筑外，还有诸多其他形式的活动可以与《原神》官方取得合作授权。在《原神》的联动宣传视频中，身着游戏角色服装的 Coser 出现在现实景点当中，Cosplay 作为当代年轻人尤其是二次元玩家所热衷的一种爱好，受众广泛，联动方并未在此方面做文章，错失了机会。

虽然说这几次联动都是米哈游公司以《原神》的名义发起的，但从文旅融合“以文促旅，以旅彰文”的角度而言，景区承办方和游戏方双方应当处于相当的地位。而网络上流传出的视频、文章几乎都是以《原神》为话题中心，景区拘泥于官网的一方天地，不能够及时、有效地将联动信息发布到更多的平台，是一种可以避免的损失。“文旅融合”的模式有很多，文旅元素在文化、旅游方面的互相渗透也是在方方面面体现的，并不单一，如果景区与《原神》期盼着更深层次的联动、合作，双方都应该积极地找寻能够开发的共通点。诸如饮食、当地居民习俗、服饰考究、语言发展、生态理念等。

## 3 开放世界游戏中现实文旅元素分析

### 3.1 文化元素

#### 3.1.1 饮食文化

常言道“民以食为天”，在中国，饮食可以说是人们日常生活中不可分割的一部分，每一片地域都有属于自己的饮食习惯、菜式风格，早已演变出了八大菜系，现在更有着许多改良菜式。饮食已经演化成为一种新式的文化符号，在《原神》游戏中，使用后对角色产生相应增益效果的道具物品被设计成为各式菜肴的模样，种类丰富、菜系繁多，其中有很多是根据中国传统菜改制而成。每一道菜肴的注解有较为详细的材料与步骤说明，比方说游戏中的“仙跳墙”其实就是著名美食“佛跳墙”的改编版本，“腌笃鲜”毫无疑问地对应了徽菜中经典的“腌笃鲜”，甚至很多美食在性格特色极为鲜明的角色手里还能制作成为特色料理，稳重的钟离可以烹调出他的专属料理“文火慢炖腌笃鲜”。这些游戏中的美食能激发美食爱好者对简介中的食材、烹饪技巧进行研究，甚至不乏狂热爱好者会尝试对游戏内的菜品复刻还原。

国内外众多的短视频平台和社交平台上，已经涌现出很多专门还原《原神》当中美食料理的博主，他们结合自己

的见解，根据《原神》菜谱提供的食材，在现实世界采购相应的材料，参照传统菜肴的烹饪方式，推陈出新，制作出诸多色香味俱全的新式菜肴。在这类视频的评论区中，游戏玩家与网友友好交流互动，探讨食材的选用、火候的控制与装盘的技巧，一片和谐景象，这无疑是对中华传统美食文化的宣扬。在视频转载到国外网站之后，也引发了热烈反响，各国网友纷纷晒出自己烹饪还原的美食，发表心得感想，进一步促进了各国文化的传播与交融。

#### 3.1.2 服饰文化

《原神》作为一款有着多角色可供选择操作的游戏，对角色原画、建模也有极高的要求，既要突出角色性格特点、符合背景故事，还要符合当代年轻人甚至是中老年人群的审美需求。论风格最为突出的还要属角色“云堇”，云堇这一角色的服饰设计就参考了京剧当中“刀马旦”的服饰：盔头以“七星额子”为原型，融合了欧洲古典服饰帽檐的设计；云肩则以柳叶式云肩为原型，进行了简化处理；戏衣则是以战裙战袄为原型，结合了欧洲古典战裙的设计元素；鞋靴则为“刀马旦”服务，将彩鞋换成了靴子[2]。角色的服饰设计能够将传统文化元素进行现代化的处理加工，并将中西方文化进行融合创作，有效地促进了中西方文化交流与发展，深化了游戏玩家对传统文化的认知学习[3]（见图 1）。

**图 1 云堇原画与京剧盔头“七星额子”对比图**

#### 3.1.3 语言文化

游戏中极具传统中华文化特色的命名方式也是游戏玩家能够获得高度沉浸体验的原因之一，例如在角色称谓的设计上，在保留婉转意蕴的同时，也很贴近人物性格。游戏当中所有的可获取角色都可以操控一种自然元素力量，有一位操纵雷元素力量的角色叫做“刻晴”，称谓是“霆霓快雨”，该称谓源自清代诗人俞樾的诗句“爽若快雨驱霆霓”。“霆霓快雨”的意思就是说短促的雷雨天气过后，天空立刻放晴。既说明了刻晴名字的由来，也呼应了雷元素使用者的身份，也贴合人物雷厉风行的性格。

### 3.2 旅游元素

#### 3.2.1 自然风貌的还原度

开放世界游戏的承载主体就是广阔的地图，如何在这片土地上做好设计是一项十分重要且必要的研究。《原神》对提瓦特地图的设计也具有鲜明的风格特点，《原神》七国：蒙德、璃月、稻妻、须弥、枫丹、穆纳塔、至冬，大致对应了七个现实国家原型：中世纪英国、古中国、江户日本、古印度、近代法国、古希腊时期的罗马以及沙俄苏联。以璃月为例，对应的是古中国，因此在对璃月地理风貌的设计上，不可避免地对中国诸多名胜古迹、人文风光都进行了参考借鉴。在动态景观的打造上，制作团队还对黄龙的五彩池、桂林的龙脊梯田进行了复刻还原，这些标志性的景观使得旅行者们在游戏中游历，初次见到这些地貌时就能够瞬间联想到现实世界中的这些景观。

#### 3.2.2 风俗人情的体验感

开放世界中山水景观的还原、改造是旅游元素渗透游戏的最基本方面，也是构建开放世界的基石，但在这之上如果想要对玩家的沉浸体验再做提高，就只能从风俗人情等方面再入手了，而游戏中风俗人情的体验感营造主要在建筑艺术和生活气息两方面[4]。在建筑艺术的时空关联方面，制作团队也借鉴了诸多人文艺术景观，蒙德的西风大教堂参考了德国科隆大教堂的建筑外观与结构，同时，教堂建筑的设计细节也融合了哥特建筑风格以外的元素，可以说是对西方建筑风格的融汇。

如何在游戏内还原真实的生活气息，就不得不提到“荻花洲”了。“荻花洲”作为《原神》璃月地域的第一个板块，取景桂林象山景区，芦苇丛生荡漾起伏，竹屋建于水上，岸边停泊着几叶扁舟，白鹭立于芦苇之间，炊烟升起……一片祥和安宁的景象。“荻花洲”的设计充分体现了桂林山水的特点以及当地生活的特质，在渔歌互答、芦苇荡漾之际，将旅行者的思绪从游戏拉进现实当中，这些细腻的设计将人间的烟火气息带到了游戏内，也将游戏的氛围渲染上升到了一个更高的层面。

#### 3.2.3 和谐共生的生态观

在构筑游戏世界观的同时，为了增强游戏与现实的联结，也秉持着尊重事实、遵循人与自然的和谐发展的态度，《原神》在世界观的构筑上也遵循了自然界的法则。首先，游戏中每个区域的气候风貌和生物植被的生长都有所区别，每个区域都拥有自己的生物多样性。在与景区的联动中，《原神》也与张家界、黄龙、桂林、亚龙湾热带雨林的相关部门都签署战略合作协议，共同打造“旅游＋游戏”的生态系统，一同致力于对这些自然风貌、人文遗产的保护之中。通过这样线上和线下相互渗透的方式，完成游戏与现实中旅游元素的共生关系，在提升玩家游戏体验的同时，产生一种让玩家走进景区、亲近自然的推动力。

## 4 结论

从开放世界游戏中现实文旅元素的分析可以看出，文旅元素充斥在整个开放世界游戏里，这意味着在开放世界游戏中有着诸多可以发掘的地方：美食、服饰、文字、历史、

建筑、习俗等许多方面，并且有许多方面能够为现实景点所利用，以文旅融合为核心，维护生态多样性为前提对景点及周边地域进行改造、升级，进而产生相应的经济效益、社会效益以及生态效益，三种效益互相促进、相互维系，才能最终形成一个良性的循环体系。

文旅融合从用户体验感提升、价值增长层面对游戏产业的推陈出新有着积极的作用，同时现实景点加入游戏元素的做法也能够吸引青少年玩家走近自然，在现实生活中感受自然风光与人文景观的魅力，显著地增强了游戏玩家对景点的认同感，有助于玩家自发地在网络社交中对中华文化、中华风物进行宣传。在文旅融合推进游戏产业更新迭代的基础上，开放世界游戏将会呈现出更加丰富、真实的场景设计，这类游戏已然成为游戏产业发展的趋势。一款优质的游戏产品能够兼具文化性和趣味性，适度的游戏参与有益于玩家活跃思维、拓宽视野，从诗词歌赋、戏曲创作等方面成功地进行了对外文化输出，证实了《原神》并非一款单纯意义上的游戏，它也可以促进传统文化的传播，寓教于乐，引导受众了解、学习优质的中华传统文化。

**参考文献：**

[1] 张妍,李金昊,赵宇翔.文旅融合背景下国产游戏创新与推广的模式探索:基于《原神》的案例分析[J].南京理工大学经济管理学院,2021.

[2] 冯鸣,童威.以网游为载体的中国传统文化输出研究——以《原神》云堇角色设计[J].新媒体研究,2022.

[3] 谢富来.探讨游戏视觉设计中的文化输出——以“原神”为例[J].鞋类工艺与设计,2022.

[4] 吴文婷.我国文化产业与旅游产业融合发展的时空演化研究[J].中国优秀硕士学位论文全文数据库,2020.

作者简介：卜亦阳（2004-），女，中国浙江嵊州人，本科。

基金项目：2023 年海南省省级大创项目《文旅融合背景下游戏世界与现实景区联动发展模式研究》（项目编号：S202313892012）。