

虚实之间的人文实践：

基于 3A 游戏案例分析数字空间的人文价值与实现路径

杨亨冉¹

(1 韩国京畿大学, 韩国 京畿道 水原市 16227)

摘要：随着数字技术的飞速发展，高预算、高知名度的 AAA 级电子游戏不仅在娱乐领域占据重要地位，其构建的虚拟空间也日益成为承载文化、历史与情感体验的重要媒介。这些数字空间不再仅仅是游戏叙事的背景板，而是通过对现实世界的精细重建或富有想象力的创造，展现出深刻的人文价值。本文借鉴人文科学领域关于“场所”（Place）与“空间”（Space）的理论探讨，聚焦于 3A 游戏中的“人文空间实践”，这一概念指在虚拟空间设计中有意识地融入人文关怀、伦理考量与意义深度的过程。通过对《黑神话：悟空》、《刺客信条》系列和《对马岛之魂》等 3A 游戏的系统分析，说明了如何运用虚拟空间内的空间美学、环境叙事和场所感营造手段来传递人文价值。3A 游戏因其独特的互动性和沉浸感，展现出强大的文化传播、历史意识塑造和情感共鸣激发能力，尽管它们在商业逻辑及人文关怀，以及历史准确性与主观真实感之间面临紧张关系。本文主要探索实现数字空间人文价值的途径，强调跨学科合作、体验式理解、伦理反思与数字人文方法应用的重要性，作为未来的游戏设计和研究的指标参考。

关键词：数字空间；人文实践；3A 游戏；空间美学；虚拟重建；场所感；环境叙事；文化传播

Doi: doi.org/10.70693/rwsk.v1i5.936

一、引言

众多 3A 级电子游戏投入巨量资源，以惊人的视觉保真度在虚拟世界中重建现实或历史场景。从文艺复兴时期的佛罗伦萨到古埃及的广袤土地，这些数字空间以其前所未有的复杂性和细节，吸引着全球数以亿计的 player 沉浸其中。虚拟环境已远超传统意义上“背景”的概念，它们已然成为玩家体验的核心，设计理念、互动机制及其承载的文化意义，正吸引着来自游戏研究、建筑学、数字人文、文化遗产等多个领域的学者进行深入探讨^[1]。

本文的核心议题，是关注在这些 3A 游戏的虚拟空间建构中，所体现的“人文空间实践”（Humanistic Practice in Digital Space），即在数字空间的设计、开发与呈现过程中，有意识地融入人文关怀、文化意涵与意义深度的系列行为与考量。这些巨大的虚拟空间，除了提供娱乐之外，如何在“虚实”之间，创造出具有人文价值的体验？它们如何通过空间设计来讲述故事、传递情感、引发思考？

借鉴人文科学领域，特别是数字人文研究中对“场所”与“空间”重要性的日益关注^[2]，本文认为，分析 3A 游戏中的人文空间实践具有多重意义。一方面，它关乎数字时代的文化传播。互动式的虚拟体验为公众接触、理解乃至参与历史与文化遗产保护提供了全新的途径^[3]。另一方面，它深刻影响着玩家的认知与情感体验，包括沉浸感和通过身体经验塑造的场所感^[4]。游戏对历史的再现，也影响着玩家的历史意识与价值观的形成^[5]。这一议题本身构成了技术、艺术与人文交叉的前沿地带，为我们理解数字媒介，如何塑造人类的空间感知和文化认同开辟了新的理论视域。

本文旨在借鉴 Urszula Pawlicka-Deger, 在其关于人文科学实践场所研究中展现的思路——即强调“场所”对于知识生产、社群构建和学科发展的重要性^[2]——将对“空间”的批判性反思应用于 3A 游戏的虚拟世界。

作者简介：杨亨冉(1982—)，男，博士研究生，研究方向为游戏的设计美学及艺术理论、应用研发；ORCID:0009-0006-9533-2105

通过对具体游戏案例的系统性分析，本文试图梳理数字空间中人文价值的体现方式，并总结其可能的实现路径，为未来游戏设计与相关学术研究提供一份基于空间理论视角的基础性探讨。

二、理论框架：数字空间的人文维度

正如物理空间对于人文实践具有塑造作用^[2]，数字空间同样并非价值中立的技术容器，而是充满了社会、文化和情感意义的建构物。理解 3A 游戏中的人文空间实践，需要引入一套能够解读其人文维度的理论框架。

（一）空间美学（Spatial Aesthetics）与人文空间（Humanistic Space）

源于建筑理论和环境心理学的“空间美学”，关注由空间和场所引发的情感与审美体验^[6]。它超越了空间的物理形态和功能，强调其蕴含的意义、氛围以及附着其上的叙事。将此概念应用于虚拟世界，意味着游戏环境的设计本身，就可以被视为一种创造意义、唤起情感的艺术实践^[6]。精心设计的虚拟空间，如同具有“诗意力量”的物理场所，能够承载深刻的人文内涵。游戏的建筑空间设计趋势，也日益受到关注，思考如何构建人所需的生活方式和世界感知体验^[7]。

在此语境下“人文空间”可被理解为，那些在虚拟重建或创造中，被赋予了特定文化、历史、社会或情感意义的数字场所。它强调空间作为人类经验、记忆和价值载体的属性。当 3A 游戏对现实地点的重建，超越了单纯的视觉模仿，致力于传达场所精神（Genius Loci）、历史氛围，或特定社群的文化肌理时，便可视作为一种人文空间实践。这种实践日益与城市公共艺术空间的生产产生关联，数字媒介介入下的公共艺术空间，呈现出流动的美学场景^[8]。

（二）解读游戏空间的关键理论视角

学界已发展出多种理论工具来分析游戏空间及其意义传达机制：

环境叙事（Environmental Storytelling）：指通过环境细节，如物品摆放、场景设计、文字线索等，来讲述故事、传递背景信息或暗示世界状态的方式。一个好的叙事结构，不仅与玩法相互促进，也能带动玩家情感，增强游戏的沉浸感^[7]。玩家通过探索和解读空间中的线索来拼凑叙事，空间本身成为一种“诱发事件”，建筑与叙事由作为纽带的人（玩家）产生关联^[7]。环境叙事是构建游戏世界深度和可信度的重要手段，观众的注意活动，也参与到画面空间感的生成中，决定了空间意义的最终实现^[9]。

场所感（Sense of Place）与临场感（Presence）：场所感与临场感是理解玩家体验的关键概念。场所感（Sense of Place）指玩家在虚拟环境中产生的“身临其境”的主观感受，一种与虚拟世界建立起的心理和情感联系^[1]。临场感（Presence）则更侧重于描述这种心理状态或主观感知，即个人感觉“就在那里”，并且忽略了技术的中介作用^[10]。空间的视觉设计、声音景观（Soundscape）、互动反馈以及叙事融入等因素，共同作用于场所感和临场感的营造^[10]。其中，听觉氛围（Auditory Atmospheric）的营造对于打破视觉中心范式，创造更全面的空间体验至关重要^[11]。

表 1 理论框架关键概念对比表

概念名称	核心定义	在游戏空间分析中的应用侧重
空间美学 (Spatial Aesthetics)	关注由空间和场所引发的情感与审美体验，强调其意义、氛围与叙事被赋予特定文化、历史、社会或情感意义的数字场所，强调其作为人类经验、记忆和价值载体的属性	分析游戏环境设计本身作为艺术实践，如何创造意义、唤起情感
人文空间 (Humanistic Space)	通过环境细节（物品、场景、文字等）讲述故事、传递信息	识别和评估虚拟空间中所承载和传递的人文内涵
环境叙事 (Environmental Storytelling)	玩家在虚拟环境中产生的“身临其境”的主观感受和情感联系	解读空间如何作为叙事媒介，构建世界深度和可信度
场所感 (Sense of Place)	玩家感觉“身处”虚拟环境之中，忽略技术中介的心理状态	评估虚拟世界引发玩家心理归属感和情感连接的程度
临场感 (Presence)	系统技术特性（系统沉浸）或玩家心理状态（心理沉浸），指专注于游戏世界	衡量技术与设计因素在创造“就在那里”体验方面的效果
沉浸感 (Immersion)	空间唤起的整体情绪基调	分析游戏吸引和维持玩家注意力的能力，及其不同类型（系统、叙事、挑战）
氛围 (Atmosphere)		把握游戏空间所营造的特定情感色彩

场所精神 (Genius Loci)	一个地方独特的、难以言传的灵魂或特质	探究虚拟场所是否塑造出独特且可感知的“地方感”
身体经验 (Bodily Experience)	玩家通过感官替代在虚拟空间中的实践、认同、情感与记忆体验	理解互动和化身机制如何塑造玩家对虚拟空间的感知和反应

沉浸感 (Immersion)：沉浸感常与临场感关联，但有所区别。通常可以指系统本身的技术特性，例如高保真画面、环绕音效带来的“系统沉浸”^[12]，也可以指玩家的主观心理状态，比如玩家全神贯注于游戏世界而忽略现实环境^[13]。更有学者将其细分为系统沉浸、叙事沉浸和基于挑战的沉浸^[14]。通常认为，更高的系统沉浸度有助于提升玩家的临场感和心理沉浸感^[10]。

氛围 (Atmosphere) 与场所精神 (Genius Loci)：氛围与场所精神常与场所感关联。氛围指空间唤起的整体情绪基调，而场所精神则指一个地方独特的、难以言传的灵魂或特质。它们共同构成了玩家对虚拟场所“真实性” (Authenticity) 体验的基础。

身体经验 (Bodily Experience)：在沉浸式传播特别是虚拟现实游戏中，身体经验成为理解玩家体验的关键维度。虚拟现实通过替代感官输入，重塑了玩家的空间实践、身份认同 (通过化身 Avatar)、情感反应乃至记忆^[4]。

这些理论视角不是竞争关系，它们互相作为补充存在。空间美学的基础依赖于环境叙事的细节和特定氛围的创建，并通过玩家的身体体验传达人文内容。通过掌握这些理论工具我们能够系统地研究 3A 游戏如何通过空间设计实现其人文潜力。

三、案例分析：3A 游戏的人文空间实践

凭借深厚技术实力和庞大的资源投入，大型游戏开发团队在虚拟空间中，或多或少的进行了多种多样的人文探索实践。以下通过几个代表性案例进行分析：

(一) 文化意涵与东方美学：《黑神话：悟空》

于 2024 年 8 月正式发售的单机游戏《黑神话：悟空》，凭借其独特的东方美学风格、对中国古典名著《西游记》的创新性改编，发售后在全球范围内引发轰动。

游戏设定在西游故事之后，讲述玩家扮演的“天命人”，为复活孙悟空而踏上旅程，寻找散落世间的六件“根器”。开发团队通过对中国各地，特别是山西省众多古建筑和文化遗址 (如大足石刻、小西天、南禅寺等)，进行实地数字扫描，把这些真实的历史文化元素，组合到游戏场景设计中。游戏中到处都是古刹、庙宇等建筑风格，险峻山峦、幽深森林等自然景观，妖怪设定融合了佛教、道教及民间传说元素，展现出对中国传统视觉符号，和审美意境的深刻理解和传承运用。

空间则通过环境叙事，如残破的佛像、神秘的壁画、散落的文本、甚至场景中的非玩家角色，传递背景信息、推进剧情。玩家在探索广阔地图、解开谜题同时，与黑熊精、黄风大圣、百眼魔君等经典妖怪及其变体战斗，不仅体验到角色的成长，也在互动中逐步拼凑故事真相，理解不同角色的立场，产生个体化的意义和情感共鸣。

《黑神话：悟空》的实践路径观察探索，核心在于其开发团队对文化深度、艺术品质，与开发技术实力的高度整合。通过文化再创造，对真实文化遗址的数字化，致力于复现具有东方美学特征的人文场所。其巨大成功证明了此路径，在文化传播上的有效性，从而引发全球兴趣与现实关注的潜力。此实践亦需面对文化再现的准确性、艺术真实感，以及商业化背景下人文空间实践的固有复杂性。

(二) 文化再现与传播：《刺客信条》系列

《刺客信条》系列是探讨游戏中文物再现与传播的典型范例^[5]。从《刺客信条 II》对文艺复兴时期意大利城市的复刻^[7]，到《刺客信条：起源》和《奥德赛》对古埃及、古希腊文明的宏大重现，该系列以其对历史场景、建筑和社会风貌的细致描绘而闻名。

人文价值体现：游戏为玩家提供了直观了解特定历史时期城市布局、社会生活、文化习俗的互动平台。其推出的“探索之旅” (Discovery Tour) 模式，专注于教育性探索，更体现了其作为文化遗产传播工具的潜力^[3]。这种大型项目的开发也体现了跨学科合作的必要性^[15]，例如育碧甚至利用其游戏模型与博物馆等机构合作^[3]。对巴黎圣母院、罗马斗兽场等标志性建筑的精准建模，和对光照、人群、音乐等时代氛围的渲染，游戏成功创造了强烈的历史场所感，玩家仿佛置身于那个年代。

该系列展示了将严谨的历史研究，与商业游戏开发相结合的路径，尽管这种结合有时会引发争议^[5]。通过与历史学家、考古学家合作，利用摄影测量法等技术，在追求视觉奇观的同时，也承载了一定的文化传

播功能。

(三) 空间美学与情感营造：《对马岛之魂》

《对马岛之魂》以其对 13 世纪日本对马岛自然风光，和传统建筑美学的诗意描绘，获得了广泛赞誉。游戏并未追求绝对的历史准确性，而是侧重于营造一种符合时代背景的美学意境。

游戏通过对色彩、光影、构图，例如风吹动草地、落叶飘零的动态景观的极致运用，以及对日式建筑风格的选择性再现，例如参考弥生时代的建筑元素，成功传达了一种宁静、肃杀而又充满生命力的空间美学。游戏的空间设计服务于核心主题：荣誉、牺牲与战争的残酷。开阔壮丽的自然景观与战火蹂躏的村庄对比，宁静的神社与激烈的战斗场景呼应，共同烘托出一种复杂而引人入胜的氛围。

《对马岛之魂》的成功在于其精准地把握了“真实感”(Authenticity)，而非死守“准确性”(Accuracy)。通过提炼文化符号和美学特征，并将其融入引人入胜的视觉和玩法设计中，游戏创造了一种强烈的情感体验和文化认同感，证明了空间美学在人文价值传递中的核心作用。

(四) 保真度的协商：准确性、真实感与游戏性的平衡

所有 3A 游戏的虚拟重建，都面临着如何在历史/现实准确性、玩家主观的真实感，以及游戏性需求之间取得平衡的挑战^[5]。

追求完全符合史实的准确性往往不现实，也未必符合商业游戏的目标，存在准确性的局限。《刺客信条》系列常因其对历史的“游戏化”改编而受到批评^[5]。开发者往往会为了强化叙事、提升游戏性，例如《刺客信条》中，为了便于攀爬而调整的建筑结构，或适应技术限制而做出妥协。

相比客观的准确性，开发者似乎更倾向于营造主观的“真实感”，也就是让玩家真实感的追求或“符合那个时代/地方的感觉”^[5]。这种感受与氛围营造、场所感的建立密切相关，更能激发玩家的情感投入和沉浸体验^[4]。

表 2 案例分析比较表

游戏名称	黑神话：悟空	刺客信条系列	对马岛之魂
文化/历史背景来源	中国古典名著《西游记》、中国古建文化	特定历史时期(如文艺复兴、古埃及等)	13 世纪日本对马岛(蒙古入侵背景)
空间美学侧重点	东方魔幻、高保真文化复现	历史场景复刻、建筑细节	诗意写实、自然风光、日式建筑美学
人文价值体现方式	文化再创造、东方美学呈现、叙事体验	历史与文化普及、营造历史场所感	东方美学传达、情感氛围烘托
“真实性”处理策略	融入真实遗址、强调文化真实感	侧重历史研究(存争议)、视觉真实感	强调美学意境(真实感)而非历史准确性
主要实现手段	数字扫描融入、文化再创造、技术整合	跨学科合作、历史研究、摄影测量法	艺术提炼、文化符号运用、视觉设计

四、数字空间人文价值的实现路径

基于以上理论探讨和案例分析，我们可以尝试总结在 3A 游戏等数字空间中实现人文价值的几条可能路径：

深化跨学科合作与知识整合 是重要途径。人文空间的成功构建，离不开多领域知识的融合。游戏开发者需要更积极地与历史学家、文化学者、人类学家、建筑师等专家进行对话与合作^[3]。借鉴数字人文领域建立研究中心和实验室以促进合作的模式^[2]，游戏行业也可以探索更机制化的跨界合作模式。

数字空间的独特优势，在于其互动性和沉浸感，强调体验式理解与情感共鸣同样关键。实现人文价值的核心，在于充分利用这些特性，创造能够引发玩家深度思考，和情感共鸣的“体验”。同时，对历史真实感的营造也深刻影响着玩家的体验与价值判断^[5]。目标应是从“观看”历史/文化转向“体验”和“反思”。利用接受美学理论，关注玩家的“期待视野”与交互审美体验，可以更好地设计出引发共鸣的作品^[16]。

3A 游戏作为商业产品，其开发不可避免地受到市场逻辑的影响，平衡商业诉求与人文关怀需要伦理自觉。当游戏内容触及真实的人类经验、历史创伤或文化多样性时，开发者需要承担起相应的伦理责任。这要求在追求商业成功的同时，保持对所再现内容的人文关怀和批判性反思，避免刻板印象、过度简化或不恰当的商业化利用^[17]。建立更完善的内容审查和伦理咨询机制，是行业可持续发展的必要考量。

数字人文领域发展出的分析工具和方法，如空间分析^[8]、虚拟民族志、近距离游戏(Close Playing)等^[18]，

不仅可以用于对现有游戏进行批判性研究，也可以反哺游戏设计过程。例如，在开发阶段运用空间句法，分析地图布局对玩家行为的潜在影响^[8]，或通过玩家研究深入了解不同设计，对场所感和意义解读的效果^[4]。

鼓励多元化的人文空间探索能够丰富人文景观。虽然 AAA 游戏因其影响力而备受关注，但独立游戏 (Indie Games) 和严肃游戏 (Serious Games) 在人文空间实践方面也展现出巨大的创造力^[3]。

五、结论

3A 级电子游戏的虚拟空间，已成为当代文化景观中，不可忽视的部分，并且它们不仅展示技术成就，同时也提供了人文实践的潜力空间。本文通过结合人文科学对“场所”和“空间”的深刻理解，以及具体游戏案例的分析，分析数字空间中，实现人文价值的可能性和路径。研究发现 AAA 游戏通过整合空间美学、环境叙事、场所感营造，以及交互体验设计等元素，能够在文化传播、历史认知和情感体验上，产生正面效果。这个过程展现了商业逻辑，和人文关怀之间的复杂张力，同时还表现了客观准确性，和主观真实感之间的冲突。在开发引人入胜的虚拟世界的过程中，开发者实质上进行着文化解释和价值取舍，实现数字空间中，更人文化的价值观，需要游戏产业、学术界和社会公众共同努力。

跨学科合作的深化，加上体验理解和情感共鸣的重视，以及伦理意识的保持，数字人文方法的采纳和探索多样性的鼓励，将成为推动数字空间发展，甚至具有更强人文深度和责任感的關鍵方向。同物理空间影响我们的思维和活动一样^[2]，我们所开发并沉浸的数字空间，将产生深远的影响于人类文明未来的展望，在未来继续关注并分析反思“虚实之间”的人文实践，在当今时代具有极大的重要意义。

参考文献：

- [1] VON BORRIES F, WALZ S P, BÖTTGER M. Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level[M]. Basel: Birkhäuser, 2007.
- [2] PAWLICKA-DEGER U. Place matters: Thinking about spaces for humanities practices[J]. Arts and Humanities in Higher Education, 2021, 20(3): 320-338.
- [3] ANG K H, NG Y J, LIEW T W. Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games[J]. Education Sciences, 2024, 14(4): 396.
- [4] 周逵. 沉浸式传播中的身体经验:以虚拟现实游戏的玩家研究为例[J]. 国际新闻界, 2018, 40(5): 6-26.
- [5] STIRLING E, WOOD L. "Actual history doesn't take place": Digital Gaming, Accuracy, and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey[J]. Game Studies, 2021, 21(1).
- [6] BACHTOLD D. The History and Manifestations of the Metaverse in Contemporary Spatial Aesthetics[J]. Journal of Social and Political Sciences, 2022, 5(4): 18-30.
- [7] 叶阳. 游戏与建筑艺术空间的设计趋势[J]. 文学艺术周刊, 2022(5): 89-92.
- [8] 刘子菲. 基于数字媒介的城市公共艺术空间生产研究[D]. 中国传媒大学, 2023.
- [9] 谢迪思. 观众的注意活动与电影画面的空间感生成[J]. 华中师范大学学报(人文社会科学版), 2023, 62(4): 113-121.
- [10] 殷子亮, 邵斌. 虚拟现实和电子游戏研究中临场感、沉浸感与心流的关系探讨[J]. 新媒体研究, 2024, 10(16): 20-23+28.
- [11] Yang H, Hong T. Auditory Atmospheric in Games: Beyond the Visuocentric Paradigm[J]. 人文与社会科学学报, 2025, 1(2): 366-374.
- [12] MURRAY J H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace [M]. Cambridge: MIT press, 2017.
- [13] WITMER B G, SINGER M J. Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire[J]. Presence, 1998, 7(3): 225-240.
- [14] 罗蜜. 解构沉浸感:论元游戏中的交互性[J]. 美与时代(上), 2025(1): 45-49.
- [15] FOKA A, MISHARINA A, ARVIDSSON V, et al. Beyond humanities qua digital: Spatial and material development for digital research infrastructures in HumlabX[J]. Digital Scholarship in the Humanities, 2018, 33(2): 264-278.
- [16] 刘洁. 接受美学视角的 AR 虚拟影像艺术交互审美研究[D]. 宁波大学, 2019.
- [17] CHAPMAN A. Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage[J]. Arise, 2018, 1(1): 1-19.

[18] DUNN S, HUGHES L. Close Playing: Literary Methods for Videogame Criticism[J]. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 2019, 11(2): 153-170.

Humanistic Practice Between Virtual and Real: Analyzing Humanistic Value and Implementation Paths in AAA Game Digital Spaces

Hengran Yang¹

1 Graduate School, Kyonggi University, Suwon-si, Gyeonggi-do 16227, Korea

Abstract: The swift advancement of digital technology has led high-profile AAA video games to dominate entertainment while their detailed virtual worlds serve as crucial media for delivering cultural and historical experiences along with emotional narratives. The digital environments in video games now serve as spaces with deep humanistic significance through their accurate representations of reality and creative design. This paper examines "Humanistic Spatial Practice" in AAA games which involves deliberately incorporating humanistic care alongside ethical considerations and meaningful depth into virtual space design based on theoretical perspectives of "Place" and "Space" from the humanities. By analyzing representative AAA game cases such as Black Myth: The research examines spatial aesthetics and environmental storytelling in Black Myth: Wukong along with the Assassin's Creed series and Ghost of Tsushima to understand how humanistic values are expressed within virtual spaces through the creation of meaningful places. AAA games demonstrate substantial capability for cultural transmission alongside historical consciousness formation and emotional resonance stimulation because of their distinctive interactive and immersive characteristics. AAA games encounter conflicting interests between business objectives and humanistic values while needing to balance historical precision with personal authenticity. Through this paper we summarize different approaches to achieving humanistic value within digital spaces while stressing the need for interdisciplinary work together with experiential learning and ethical analysis supported by digital humanities practices to serve as guides for future game development research that seeks deeper humanistic insights.

Keywords: Digital Space; Humanistic Practice; AAA Games; Spatial Aesthetics; Virtual Reconstruction; Sense of Place; Environmental Storytelling; Cultural Transmission