

模态协同：功夫哲学在游戏 Sifu 中的跨语际重构

陈 桢 苗云龙 秦 怡

湖南师范大学外国语学院 湖南 长沙 410006

【摘要】：跨文化传播语境下，游戏 Sifu 所承载的功夫哲学概念，因语义不可译性及文化语境差异，存在“模态断裂”风险。在多模态话语分析理论指导下，笔者重点考察了语言模态难以承载文化内涵时，其他模态如何参与意义重构，发现 Sifu 经由视觉符号的空间组织与游戏机制的规则化设计，对功夫哲学实施了重新编码，由此将功夫哲学转化为可被全球玩家感知并理解的感官体验与情感共鸣，从而实现跨语际意义重构。

【关键词】：Sifu；功夫哲学；模态断裂；多模态话语分析

DOI:10.12417/3041-0630.26.05.057

1 引言

在当前数字媒介持续延展的背景下，电子游戏日渐逾越单纯娱乐范畴，转而化作一种繁复的跨文化符号体系与文化表意载体。与传统文本相比，电子游戏不仅借语言传递意义，更经由视觉呈现、操作反馈、声音设计及叙事结构等多重模态协同构筑意义网络，由此开辟出文化传播跨越语际与地域的新场域。

武术游戏 Sifu，由法国 Sloclap 工作室开发，以近乎考据级别的精度复现了佛山白眉拳技法，在 Steam 平台收获 95% 以上好评。然其成功似乎难脱全球化游戏固有悖论：西方开发者虽对武术形骸抱持真诚之拥抱姿态，却仍不免跌入东方主义之窠臼。这种撕裂状态揭示出核心矛盾：当功夫哲学自东方禅院步入数字战场，常在翻译转换过程中遭遇语义抽象化与意义压缩，致使其原有哲学结构难以完整呈现。

2 多模态话语分析与意义迁移

2.1 多模态意义生成的理论基础

多模态话语分析 (MDA) 建立在系统功能语言学的社会符号学传统之上，强调意义的生成并非依附于单一语言系统，一大部分是由非语言因素体现^[8]。Kress 等认为，语言的三种意义，不仅存于语言符号之中，同时体现在非语言场景之内；并将系统功能语言学中的元功能理论延展至视觉模态，建立了视觉语法理论^[5]。关于语言、视觉与音效等模态相互协作的价值，Iedema 则进一步提出“再模态化”概念^[9]，指出意义在不同模态之间具有可迁移性。由此可见，模态之间并非简单叠加，而是在语境制约下形成分工与协同关系。

跨语际传播过程中，语言模态通常首先承担意义转换任务；但源语文本若含高度文化负载概念，其意义潜势便深植于

特定历史语境与意识形态结构之中。因此，语言表达并非中性信息传递，而是嵌入文化结构的意义网络。这种复杂结构难以完整移植：高度文化负载概念进入目标语语境时，常被抽象为普遍伦理表达或功能性描述，结构性“模态断裂”现象一即语义压缩一由此产生。

2.2 sifu 中的跨语际意义重心迁移模型

语言语义压缩既然已经存在，问题焦点便转化为意义如何在多模态系统内部实现再组织。以张德禄多模态层级模型为基础，分析 sifu 中相关模态的协作关系，总结可得如下“跨语际意义重心迁移模型”：

语言语义压缩→视觉空间重构

↓↓

机制实践转化图像编码/构型/动作图示

↓↓

机制结构→跨语际意义重心迁移及重构

该路径强调，当语言因语义压缩而失去表达重心时，意义表达的主导权向视觉系统和机制系统迁移。正如 Kress&van Leeuwen 指出，视觉语法通过构图、视角与空间组织建构概念意义，使抽象思想获得形态化呈现^[5]。然而在电子游戏语境中，意义迁移并未止步于视觉层面。Bogost 提出“程序修辞”概念，指出游戏通过规则结构表达价值立场与意识形态^[2]。视觉所构建的空间结构在机制层面被进一步转译为规则语法，实现实践化转化，二者共同构成语言语义压缩情境下的意义迁移路径。

3 案例分析：意义重心迁移机制

基于前文所构建的“跨语际意义重心迁移模型”，本章在识别语言断裂节点的基础上，考察意义如何在 Sifu 多模态系统

内部实现结构性再分配。

3.1 语言语义压缩

系统功能语言学指出，语言通过概念意义、人际意义与语篇意义三大元功能建构话语结构^[8]。语言若承载高度文化负载的哲学表达，则其意义潜势，往往需倚赖特定文化语境以为支撑。跨语际传播情境之下，这种支撑结构常难以完整移植，概念意义压缩与人际评价削弱的现象便随之显现，Sifu 中的功夫哲学相关表述在英译文本中便显现出显著的语义滑移与文化框架替换。

游戏中，贫民窟章节“我们在这儿遇到一个一个真正的侠客”一句，英文版本为“*We got ourselves a real life white knight here.*”“侠客”一词，在中国文化传统中所指涉的，不只是“英雄”而已；而“white knight”在当代西方网络语境下，为俚语，指所谓“道德警察”，隐含贬义。此处翻译不仅造成文化范式替换，而且引入语境错位，致使“侠”所蕴含伦理厚度被简化，语境潜藏滑向讽刺。

再如美术馆章节“胜者为王，败者为寇”一句，游戏内英译为“*The winner becomes a king and the loser a thief.*”“寇”在汉语语境中，其核心在于政治立场与历史格局，而非“thief”所蕴含道德层面的盗窃行为。此翻译将原句所涉权力结构与历史格局问题，下移为道德犯罪问题，致使功夫哲学中所隐含的现实主义格局观被转化为简单的善恶二元对立。

最终章节静心堂中“武艺高超，武德充沛之人，会令对手知难而退”一句，游戏中译作“*He, who has Kung Fu and Wude, makes the other know he can break him.*”此处“Wude”虽保留音译形式，但未辅以语境说明，于是成为语义悬置符号；同时，通过“break him”强化暴力能力展示，伦理规范“武德”被错误重构为力量压制逻辑，道德修养焦点滑移至街头斗殴式力量展示，哲学层次明显下坠。

上述例证表明，跨语际转换过程中，语言模态呈现结构性偏移，丢失原有表达重心，形成所谓“语义压缩”状态。然而，意义并未湮灭，而是在多模态系统内部发生结构性迁移。

3.2 视觉空间化重构

Kress 与 van Leeuwen 指出，视觉语法通过向量结构、构图关系与空间组织建构概念意义^[7]。在 Sifu 中，技能系统呈现三层视觉编码结构——典籍话语层、机制动作层以及意象转译层，文学意象与哲学逻辑由此转译为空间动作结构实例。

典籍话语层取灵犀一指为例。灵犀一指出自古龙武侠小说《陆小凤传奇》，以双指夹持兵器的防御特性著称；其文化渊源，则可追溯至诗句“身无彩凤双飞翼，心有灵犀一点通”。此技能于游戏中译作“Weapon Catch”，译名直接指向动作功

能，“灵犀”所蕴心意相通及精神境界的意涵几乎完全消解。然而其图标与动作演示构成清晰视觉向量：双指交合形成封闭构图，运动轨迹呈收束状态（如图 1）。根据视觉语法理论，封闭式构图配合收束向量常表征控制关系与确定性^[3]。抽象的“心意相通”与“以静制动”所蕴含概念意义在此得以借空间形态维系。



图 1

机制动作层则取神龙摆尾为例。此招原属武术理论中降龙十八掌之一式，初名“履虎尾”，语出《易经》履卦“履虎尾，亨”。游戏将其译为“Spin Hook Kick”，径直转为具体动作名称。语言层面剥离卦象语境及“履虎尾”所载象征哲理，仅存旋转与踢击的动作特征，但动作演示中身体旋转形成弧线向量，运动方向自后撤转向进攻，构成显著空间逆转结构（如图 2）。视觉向量的方向性在此承担辩证意义表达功能，使“败中取胜”的哲理逻辑在空间轨迹中获得显现。

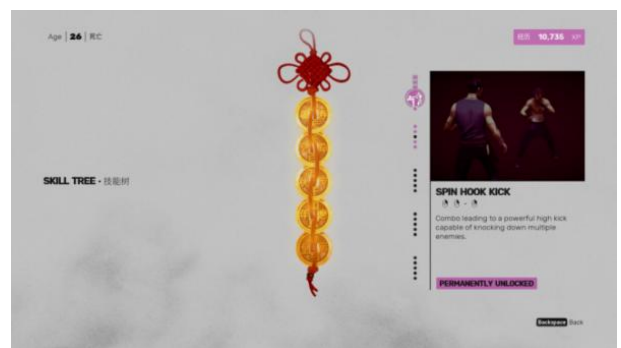


图 2

意象转译层取斗转星移为例。该词源出金庸《天龙八部》，其要义在于将对对手施加劲力转移后反作用于其身。游戏将其译作“*Invert Throw*”，全然弃置“星移”所包含的宇宙图景与天象隐喻；但技能执行中，角色间空间位置的互换，致使整体构图关系发生倒转（如图 3 所示）。按照再模态化理论^[4]，意义在跨模态迁移过程中虽变换表达形式，其内在结构逻辑或仍延续。此例中原属宇宙流转的隐喻，被压缩为身体间的空间倒置。

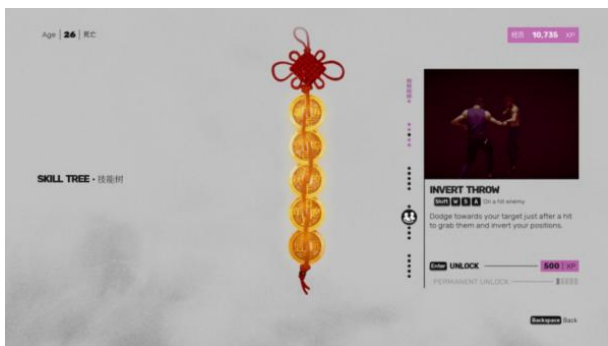


图3

通过三个层面的分析可见：视觉模态并非装饰性存在，而在语言语义压缩语境下，承担概念意义的空间再模态化功能。抽象哲学命题借由向量排布、构图组织及空间路径得以具形，意义表达重心由此自语言系统移转至视觉系统。

3.3 机制实践化转化

视觉重构使哲学命题“可见”，机制结构则使其“可感知”。在多模态话语分析的拓展视域下，机制可被视作一种互动模态，其符号载体为规则结构与反馈系统。

隐藏结局中的“这就是武德。”（This is Wude.）构成典型案列。语言层面，“武德”仍处于语义悬置状态；此时意义的真正展开，依赖规则系统支撑，形成高度压缩的表层表达。

但紧随“武德”一词之后，规则与视觉联合结构即被触发：八卦图式展开，篆书“诚”字居于中心，上下左右则分别置入“仁、义、尊、智”等德目；且此视觉结构的触发条件构成严密的条件语法——前四关中若未选择饶恕对手，则最终关卡无

法获得饶恕选项。每一次克制行为解锁一个德性节点，直至八卦结构闭合。依据 Bogost 程序修辞理论框架，规则系统自身即构成论述结构^[2]。哲学命题“止戈为武”于此被转译为程序规则，德性不借解释而存在，而通过达成特定条件方得验证。

4 路径启示

本文的分析起点是 Sifu 在跨语际传播中所呈现的语言语义压缩现象，经由“侠客”“武德”等关键表达的考察可见，语言模态在英译语境中难以完整承载原初文化层所嵌套的意识形态结构，概念意义随即发生抽象化处理及框架替换。前文所构建的“语言语义压缩—视觉空间化重构—机制实践化转化”路径，并非预先设定的理论框架，而是由 Sifu 个案所导出的结构化归纳。

当前中国文化产品“走出去”进程中，如何在跨语际语境中维系文化内涵的深度与完整性，是重要课题。传统路径常将问题简化为翻译策略的优化，却忽视媒介结构自身所蕴含的表达潜能。Sifu 的实例表明，电子游戏作为综合性的多模态媒介，可借由视觉结构建立文化感知框架、价值理念嵌入机制规则之中及循环结构与互动实践实现文化意义的跨语际迁移。

5 结论

在全球文化交流不断深化的背景下，电子游戏已成重要跨语际传播媒介。相较传统文本媒介，电子游戏具备语言、视觉、声音与机制等多模态资源的综合表达能力。本文以 Sifu 为个案，在多模态话语分析框架下，围绕语言语义压缩现象，系统分析视觉空间化重构与机制实践化转化的意义路径。研究显示，语言承载能力受限情境下，意义可经由视觉与机制结构完成再分配与重组，从而实现哲学精神的跨语际迁移。

参考文献：

- [1] BATEMAN J A. Multimodality and genre: A foundation for the study of multimodal discourse[M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- [2] Bogost, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames[M]. MIT Press, 2007.
- [3] HALLIDAY M A K, MATTHIESSEN C M I M. An introduction to functional grammar[M]. 3rd ed. London: Arnold, 2004.
- [4] Iedema, R. Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice[J]. Visual Communication, 2003, 2(1), 29-57.
- [5] KRESS G, VAN LEEUWEN T. Reading images: The grammar of visual design[M]. 2nd ed. New York: Routledge, 2006.
- [6] 陈曦, 潘韩婷, 潘莉. 翻译研究的多模态转向: 现状与展望[J]. 外语学刊, 2020(2): 80-87.
- [7] 冯薇. 全球本土化与本土全球化: 国家形象转文化传播的新趋势[J]. 山西大学学报(哲学社会科学版), 2023(3): 76-81.
- [8] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009, 6(01): 24-30.