



Between “Jianghu” and “the Universe”: A Comparative Study of Hero Images in Chinese and American Films from the Perspective of Cognitive Semiotics

KUANG Shen JIANG Fangyuan

Chongqing University of Posts and Telecommunications, China

Received: July 12, 2026

Accepted: August 15, 2026

Published: September 30, 2026

To cite this article: KUANG Shen & JIANG Fangyuan. (2026). Between “Jianghu” and “the Universe”: A Comparative Study of Hero Images in Chinese and American Films from the Perspective of Cognitive Semiotics. *Asia-Pacific Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(3), 222–233, DOI: 10.53789/j.1653–0465.2026.0603.023

To link to this article: <https://doi.org/10.53789/j.1653–0465.2026.0603.023>

The research is supported by “A Semiotic Inquiry into the ‘Xiake’ and ‘Superheroes’ in Chinese and American Cinema”, a research project funded by Chongqing Federation of Social Sciences (Project No. 2023WYZX34).

Abstract: In recent years, Chinese domestic hero films such as *Ne Zha 2* have achieved remarkable box office success, while *Captain America 4*, released in the same period, received lukewarm responses in both Chinese and American markets. This phenomenon reflects a deeper transformation in the heroic narratives of the Chinese and American film industries. From the perspective of cognitive cinematic semiotics, this paper re-examines the semiotic construction of two heroic archetypes, the Chinese xia (knight-errant) and the American superhero, and reveals their cognitive differences across three dimensions: space, body, and ethics. In spatial signs, “Jianghu” and “universe” point respectively to a “relational attentional structure” and a “capability-oriented attentional structure”. In bodily signs, the “cultivated body” and the “technological body” point respectively to “empathy through identification” and “admiration through veneration”. In ethical signs, “patriotic duty” and “universal justice” point respectively to “participatory ethics” and “receptive ethics”. Together, these three-dimensional differences constitute two distinct cognitive pathways for the two heroic signs: the xia triggers “relational identification”, while the superhero evokes “ability-oriented admiration”. This paper argues that the two types of heroic signs are not statically opposed but are rather undergoing dynamic integration and mutual borrowing within the contemporary film industry. This finding offers a new explanatory framework for understanding the divergent cross-cultural trajectories of the two heroic film genres.

Keywords: Cinematic Semiotics; Wuxia Films; Hero Films; Cognitive Semiotics

Notes on the contributors: KUANG Shen holds a master’s degree in English Language and Literature, and she is a College English teacher in the School of Foreign Languages at Chongqing University of Posts and Telecommunications. Her research interests include English literature and pedagogy. Her email address is kuangshen@cqupt.edu.cn.

JIANG Fangyuan is a lecturer in the School of Foreign Languages at Chongqing University of Posts and Telecommunications, and a doctoral candidate in Semiotics at Sichuan University. His research interests include semiotic theory, philosophy of artificial intelligence, and English literature and pedagogy. His email address is superjulien@live.com.

在『江湖』和『宇宙』之間： 認知符號學視閥下中美電影的英雄形象研究

鄺燦 蔣方圓

重慶郵電大學

摘要：近年來，《哪吒之魔童鬧海》等國產英雄電影票房表現亮眼，而同期的《美國隊長4》在中美市場均反響平平，這一現象折射出中美電影產業在英雄敘事維度的深層變化。本文在認知電影符號學視域下，重新審視『俠客』與『超級英雄』兩種形象的符號建構邏輯，從空間、身體、倫理三個維度揭示其認知差異：在空間符號維度，『江湖』與『宇宙』分別指向『關係型注意力結構』與『能力型注意力結構』。在身體符號維度，『修煉之身』與『技術之身』分別指向『認同式共情』與『仰視式崇拜』。在倫理符號維度，『家國大義』與『普世正義』分別指向『參與式倫理』與『接受式倫理』。上述三維差異構成了兩種英雄符號的不同認知路徑：『俠客』觸發的是『關係型認同』，『超級英雄』激發的是『能力型崇拜』。本文認為，兩類英雄符號並非靜態對立，而是在當代電影工業中呈現出動態融合與相互借鑑的趨勢。這一發現為理解兩類英雄電影在跨文化傳播中的不同命運提供了新的解釋路徑。

關鍵詞：電影符號學；俠客電影；超級英雄；認知符號學

基金項目：本文為2023年重慶市社會科學規劃專案『認知符號學視閥下中美電影中的「俠客」與「超級英雄」形象對比研究』（專案編號：2023WYX34）的部分研究成果。

一、導論

2025年春節檔，中國電影市場迎來『史上最強』開局。據國家電影局統計，檔期總票房達95.10億元，觀影人次1.87億，雙雙刷新歷史紀錄^③。其中，《哪吒之魔童鬧海》以48.39億元的成績獨佔檔期票房近半壁江山，《射雕英雄傳：俠之大者》以5.92億元位列第四。然而，漫威影業出品的《美國隊長4》在中美同步上映，中國內地首日票房僅為3836.2萬元，遠低於《美國隊長3》首日1.8億元的成績；上映18天後內地票房方破億元。雖然哈裏森·福特的表演獲廣泛肯定，但是影評界對本片評價褒貶不一，『主要批評其角色塑造、敘事手法與視覺效果』^⑤，創下該系列口碑新低。這一組數據並非孤例，而是好萊塢電影在中國市場長期趨勢的集中體現。2023年的中國票房榜前十名中沒有一部好萊塢影片。中國電影市場上已連續兩年沒有出現票房過十億的好萊塢電影^⑩。與此同時，《戰狼》《流浪地球》《鏢人》和《四渡赤水》等國產電影的市場統治力正在全面確立，宣告了國產『超級大片』時代的到來。

數據背後反映的，是一系列深層的結構性變化。首先，好萊塢電影的創作模式正在遭遇全球性的審美



疲勞。好萊塢在創作上越來越保守,過度依賴漫威等系列 IP,缺乏真正打動人心的內容。其次,國產電影在品質與文化表達上的全面提升,正在重塑觀眾的觀影選擇。商業化主旋律電影『憑藉較成熟的敘事結構、精良的製作和豐富的文化內涵收穫了現象級的影響力,促進了文化自信的樹立』^⑥。此外,中國電影在『民族敘事、角色情節、視聽元素方面的設計,成功地塑造並強化了集體身份認同,彰顯了文化記憶與身份認同的深刻交融』^⑦。2025 年 4 月,國家電影局發言人表示,『美國政府對中國濫施關稅的錯誤行徑,勢必會令國內觀眾對美國影片好感度進一步降低』,並宣佈將『適度減少美國影片進口數量』^⑧。有分析指出,好萊塢在中國市場的票房占比已從 2018 年的 36% 降至 2024 年的 14%,而關稅政策及其對公眾情緒的連鎖反應正在加速這一下滑趨勢。上述變化共同指向一個根本性的問題:中美兩種英雄形象在當下的市場表現反差,已經不能用『檔期差異』或『行銷策略』來解釋。它至少涉及三個層面的深層差異——好萊塢創作模式的系統性疲勞與國產電影的品質躍升、觀眾接受心理與文化認同的結構性轉變、以及宏觀政治經濟環境對文化消費的導向作用。而所有這些層面的變化,最終都落腳於一個更基礎的維度:兩種英雄形象在符號建構和觀眾認知機制上的根本性差異。

二、俠客與超級英雄概念對比

(一) 俠客:從歷史文本到文化符號

『俠』作為一個概念,最早見於《韓非子·五蠹》:『儒以文亂法,俠以武犯禁』^⑨。韓非將『遊俠』與『私劍』並提,視其為『以武犯禁』的社會異己力量。這一法家立場的批判,恰恰揭示了俠的核心特徵:以『武』為手段,在『法』的邊緣行事。東漢許慎《說文解字》釋『俠』為『俌也,從人夾聲』^⑩。段玉裁在《說文解字注》中引如淳之言:『相與信為任,同是非為俠。所謂權行州裏,力折公侯者也』^⑪。這一注釋揭示了俠的三重內涵:以信義立身(『相與信』)、持獨立是非標準(『同是非』)、以個人之力介入社會秩序(『權行州裏,力折公侯』)。司馬遷在《史記》中為遊俠立傳,是俠概念史上的轉折。《史記·遊俠列傳》贊遊俠『其言必信,其行必果,已諾必誠,不愛其軀,赴士之厄困』^⑫,將『仁』與『義』納入俠的道德譜系。自此,『俠』從法家眼中的『亂法』者昇華為具有正面道德價值的文化符號。

現代學者陳夫龍將俠文化概括為行為文化、精神文化與觀念文化三個層面。武俠小說家梁羽生則言:『「俠」是靈魂,「武」是軀殼。「俠」是目的,「武」是達成「俠」的手段』^⑬。這一判斷準確道出了俠客形象的核心結構。綜合上述界定,本文所指『俠客』可概括為:以武為手段、以義為準則、在主流秩序之外行使其獨立價值判斷的個體形象。

(二) 超級英雄:從漫畫到銀幕的類型演進

與俠客不同,『超級英雄』誕生於 20 世紀美國漫畫產業的商業實踐。超級英雄電影主人公往往擁有超越普通人的特殊能力,並能運用這種特殊能力做出一些英雄壯舉。其基本特徵有二:其一,『超級』能力超越常人;其二,『英雄』能力被導向正義目標^⑭。從類型歸屬看,超級英雄電影屬於幻想類型片,但不同於傳統奇幻將觀眾帶入完全虛構的世界,它將超現實力量植入與現實高度同構的當代世界。正是這種『熟悉世界中的非凡力量』的設定,構成了超級英雄電影特有的敘事張力。從形象譜系看,超級英雄『一般具有超越常態的神性、超凡脫俗的行為方式、從天而降的偉力、充滿著個性魅力和國家精神聚焦的人物形態』^⑮。超級英雄不僅是一個角色類型,更被視為美國價值觀的化身,承載著個人主義、愛國主義與救世主義等意識形態內涵。綜合上述界定,本文所指『超級英雄』可概括為:誕生於美國漫畫產業、以當代世界為敘事背景、擁有超

越常人的特殊能力並以這種能力從事正義事業的個體形象。

將二者並置,我們發現,俠客的合法性內在於一套先在的倫理秩序,即江湖道義與家國情懷。俠客雖遊離於官方法律之外,卻始終受制於這套倫理規範的約束與評判。超級英雄的合法性則根植於能力本身,能力與責任的綁定關係構成其倫理邏輯的基本結構:『能力越大,責任越大』正是這一邏輯的濃縮表達。概念層面的這一分野,並非僅為學理分類的便利,而是兩種英雄形象在符號建構過程中所遵循的不同邏輯起點。它將在後續的空間、身體與倫理三個符號維度中,呈現為更為具體的形象特徵與認知路徑差異。

三、文獻綜述

(一) 關於『俠客』電影的相關研究

從研究方向進行劃分,國內關於『俠客』電影的研究可以分為如下五類:

一是以『武俠電影』的分類和發展歷程作為研究方向。陳墨在《中國武俠電影:概述與提示》中把武俠電影的發展劃分為『傳奇時代』、『俠義時代』、『武打時代』、『娛樂-新影像時代』和『國際化時代』。侯戈武俠文學的共性中提煉出武俠電影的類型。閻廣祺認為香港武俠電影受到西方小說和動作片的影響³⁹。二是研究了我國武俠電影的不同導演風格。史曉婧分析了張藝謀電影的『大投資、大陣容、大宣傳』模式⁴⁰。楊帆在其碩士論文中對徐浩峰導演的多重身份和藝術風格進行研究⁴¹。楊世真研究了胡金銓導演的武俠電影在世界範圍的影響力⁴²。

此外,『武俠電影』的藝術風格也是重要的研究方向。賈磊磊在《『暴雨剪輯』中國武俠動作電影的剪輯技巧及『標誌性』節奏》中提出中國武俠電影的剪輯技巧是通過對武打動作快速、密集的剪輯,而產生連續不斷的視覺衝擊。倪駿在《中國武俠電影的歷史與審美研究》中系統地考察了武俠電影的『俠、武、情』的『三維』組合。張曉雲分析了《臥虎藏龍》《十面埋伏》等電影中的民族配樂和女性人物的刻畫⁴³。四是從『武俠電影』中蘊含的文化內涵作為研究方向。賈磊磊在《武舞神話:中國武俠電影及其文化精神》中從文化溯源、主要特徵、暴力法則、人物譜系、倫理構架和隱喻空間分析了武俠電影中所蘊含的文化精神。麥嘉鈺探尋了武俠電影在國際傳播上受阻的原因⁴⁴。張穎以電影《墨攻》為例,分析了武俠電影中所蘊含的墨家文化⁴⁵。五是研究『武俠電影』的對外傳播。嚴峰在其論文《中國電影的跨文化傳播研究——以好萊塢電影為參照》對比了中國電影和好萊塢電影的對外傳播現狀,認為武俠電影中的俠客形象過於理性,導致缺乏人性。李媛媛從傳播現狀、傳播的優勢和障礙、傳播策略三個方面研究了中國武俠電影的跨文化傳播⁴⁶。餘習惠從武俠電影國際傳播中的載體、內容、策略、反思進行闡述,加強其在國際傳播上的影響力⁴⁷。

(二) 關於『超級英雄』電影的相關研究

在國內,一是以『超級英雄電影』角色形象作為研究方向。姜鑫分析了超級英雄的形象特點,並從設計者角度去探尋了超級英雄的創作手法⁴⁸。王悅根據景觀理論闡述了超級英雄電影中的『奇觀呈現』⁴⁹。薛菲對《驚奇隊長》中的女性角色進行解讀⁵⁰。二是從『超級英雄電影』敘事結構作為研究方向。韓洋對超級英雄電影《死侍》的敘事結構進行了分析⁵¹。周志浩和張軍認為《復仇者聯盟 4》中使用了後現代主義的敘事策略,是超級英雄電影敘事中的一次創新⁵²。三是從『超級英雄電影』行銷手段作為研究方向。趙雅萌在《好萊塢漫畫改編的超級英雄系列電影行銷研究》中通過電影準備、電影拍攝期間的行銷,來討論超級英雄系列電影的獨特行銷方式。王留從符號學角度出發,分析了《復仇者聯盟 4》中的製作和行銷手段⁵³。四是從『超級英雄電影』意識形態作為研究方向。崔辰認為超級英雄電影《奇異博士》反映了新的時代訴求,反映出美國



的精英主義價值觀^②。曾鳳娟在《美國超級英雄電影中的精神呈現》一文中提出超級英雄電影的核心是對美國價值觀的表達與呈現。楊本增研究了超級英雄電影中美國人的情節,認為超級英雄電影體現了美國人的個人主義、愛國主義和救世主義^③。於苗和高慶占以《復仇者聯盟 3》為例,分析了電影中的美國文化的個人英雄主義、種族主義和文化霸權主義^④。

國外學界單獨以超級英雄電影作為研究對象的著作很少,多數將漫畫、電影、電視中的超級英雄作為整體進行研究。其中 JS Lawrence 的著作 *The Myth of the American Superhero*^⑤ 試圖從哲學層面建構超級英雄與大眾文化、政治等因素的關係。Richard Reynolds 在 *Superheroes: A Modern Mythology*^⑦ 中使用弗洛伊德的精神分析理論,從心理學的角度對超級英雄進行分析。Lauren N Karp^⑥ 則以具體的超級英雄超人作為研究對象,分析超人系列作品中所傳達的美國主流價值觀念和世界觀在不同歷史時期的轉變。

通過對於『俠客』與『超級英雄』兩類電影的研究脈絡的梳理,可以發現一個顯著的問題:二者雖各自積累了豐厚成果,卻鮮被置於同一框架下進行系統的符號學對比,偶有涉及中西方英雄形象比較的研究,也大多停留在文化類型的淺層對照,未能深入符號建構機制。更深層的問題在於,兩類研究共用一個方法論預設——文本中心。無論是俠客研究中的文化精神闡釋,還是超級英雄研究中的意識形態批判,其操作路徑均為『選定文本、解讀意義、得出結論』,在這一鏈條中觀眾的認知維度始終缺席。這一空白並非偶然,而是電影研究從結構主義符號學向認知符號學轉型過程中的一個中間狀態的折射:學者積累了關於符號『是什麼』和『意味著什麼』的豐富知識,卻尚未充分發展出關於符號『如何被認知』的分析工具。正是在這個意義上,本文嘗試在認知符號學的理論視域下,將分析焦點從『符號意味著什麼』轉向『符號如何被感知』,在已有研究基礎上增加一個認知的維度,為理解兩類英雄電影在跨文化傳播中的不同命運提供新的解釋路徑。

四、俠客與超級英雄的符號認知差異

前文從概念溯源與文獻梳理兩個維度廓清了『俠客』與『超級英雄』各自的研究脈絡,揭示了已有研究在『文本中心』取向下對觀眾認知維度的普遍忽視。在此基礎上,將轉入正面對比分析,從空間符號、身體符號、倫理符號三個維度切入,考察兩種英雄形象在符號建構層面的結構性差異,並進一步追問這些差異如何影響了觀眾的認知路徑與情感捲入方式。

(一) 空間符號:『江湖』與『宇宙』

空間是英雄敘事的首要座標。英雄在哪里行動,決定了觀眾以何種方式進入故事、以何種視角理解角色的行為邏輯。『俠客』與『超級英雄』所依託的空間符號系統存在著根本性的差異。

1. 『江湖』作為倫理關係網的認知腳本

『江湖』是武俠電影最核心的空間符號,也是俠客形象得以成立的前提條件。已有研究對武俠電影中的空間敘事已有較為充分的討論。有學者以客棧這一武俠電影的標誌性場景為對象,探討了作為電影造型空間的客棧如何構成銀幕上的『視覺江湖』符號^⑧。也有研究將國產武俠電影的空間敘事歸納為自然空間、社會空間與文化空間三個層面,其中自然空間的『大漠』傳達蒼涼感、『竹林』消解暴力的詩意象徵,社會空間的『客棧』和『寺院』對塑造人物形象、推進主題具有重要作用^⑨。港臺武俠電影的經典敘事空間,即客棧、大漠、竹林,不僅具備敘事與造型功能,其符號表徵和文化內涵更構成了該類型電影的獨特審美意義。賈磊磊在則從倫理構架和隱喻空間等維度系統分析了武俠電影的文化精神^⑩。

上述研究為理解『江湖』空間提供了豐富的描述性資源,但其分析視角基本停留在『空間的文化意義是什麼』的層面。從認知符號學的視角重新審視,『江湖』首先是一個『認知腳本』(cognitive script)^⑪,它預設了

一套完整的行動邏輯,規定了角色『可以做什麼』『應該怎麼做』以及『做了之後會怎樣』。從敘事角度看,電影空間的認知功能不僅在於提供故事發生的場所,更在於為觀眾建構一套理解角色行動與價值判斷的認知框架^⑨。『江湖』作為認知腳本,其核心特徵在於關係性。江湖不是一個物理空間,儘管它常常以客棧、大漠、竹林等具體場景呈現,而是一個由人際關係編織而成的意義網路。師徒、同門、結義、恩怨、情仇,每一種關係都是一條繩索,將俠客的行為牢牢綁定在特定的倫理座標之上。在這個腳本中,俠客的每一次行動都不是孤立的個體選擇,而是對一套先在關係網絡的回應。觀眾的注意力因此被天然地引向一個特定的認知焦點,即這個人如何對待他的師父,如何回應朋友的託付,如何在恩與仇之間做出抉擇。換言之,『江湖』空間所啟動的是一種以『關係』為基本單位的認知模式。觀眾不是在看一個孤立的個體『做了什麼』,而是在看一個嵌入關係網絡中的人『如何行事』。

2. 『宇宙』作為力量等級譜系的認知圖譜

與『江湖』相對,超級英雄電影的空間符號呈現出完全不同的認知結構。『漫威電影宇宙』不僅是一個行銷概念,更是一個具有實質性敘事功能的空間符號系統。已有研究指出,漫威電影中『人物所處的時空往往出現畸變,超級英雄們可以跨越時空進行互動』^⑩。『漫威電影宇宙』通過將多個超級英雄角色分別製作獨立系列電影,再將多個系列融合,打造了極具創新意義的集結電影敘事模式。有學者將『漫威電影宇宙』視為一種『具有超強場效應的宇宙系統』,數千位超級英雄『在這個宇宙中真切地「活著」』^⑪。也有研究從空間圖景的角度指出,超級英雄電影早期作品致力於對『軸心都市』的描繪,近年來則拓展至『多元宇宙』。

然而,從認知符號學的視角看,『宇宙』空間的本質不在於它的『跨時空』特徵,而在於它建構了一個力量等級的認知圖譜。與『江湖』的關係網絡不同,『宇宙』是一個以『力量』為基本單位進行排列的等級體系。誰更強、誰能打敗誰、力量的邊界在哪里,這些問題構成了觀眾理解超級英雄敘事的基本認知框架。這一認知圖譜的運作機制可以從兩個層面理解。首先,『宇宙』中的每一個超級英雄都被賦予了一個明確的力量定位,蜘蛛俠的敏捷、美國隊長的領導力、雷神的神力、鋼鐵俠的科技,觀眾在觀影過程中不斷進行著力量等級的排列與比較。其次,『宇宙』的空間拓展,從地球到外太空到多元宇宙,本質上是一次次力量閾值的突破。每一次新的威脅出現,都意味著力量等級的重新洗牌。觀眾的興趣很大程度上正來自於這種力量等級的動態博弈。因此,『宇宙』空間所啟動的是一種以『能力』為基本單位的認知模式。觀眾不是在關注『這個英雄和誰有關係』,而是在追問『這個英雄有多強、還能更強嗎』。

『江湖』與『宇宙』的空間差異,歸根結底是兩種不同的注意力結構的差異。『江湖』將觀眾的注意力引向『關係』,即俠客在複雜的人際網路中如何行事。『宇宙』則將觀眾的注意力引向『能力』,即超級英雄在力量等級體系中處於什麼位置。前者啟動的是關係型認知,後者啟動的是能力型認知。這一差異並非無關緊要的形式問題,而是直接影響了觀眾與英雄形象建立情感連接的方式。在『江湖』中,觀眾認同的是一個人關係中的選擇與擔當。在『宇宙』中,觀眾崇拜的是一個個體所擁有的力量與突破。

上述對比勾勒的是兩類英雄空間符號的經典形態。然而,在當代電影工業的實踐中,兩類空間符號並非靜止孤立,而是呈現出動態的借鑑與融合趨勢。近年來漫威電影在傳統的『力量等級』敘事之外,日益加重了『關係網絡』的敘事分量。以《蜘蛛俠》(2021)為例,三代蜘蛛俠的跨宇宙集結不僅是一次力量的疊加展示,更是一場關於師徒關係、同儕情誼、遺憾與救贖的情感敘事。觀眾的注意力焦點從『誰更強』部分地轉移至『他們如何相處、如何面對共同的創傷』。這種轉向表明,超級英雄電影的空間符號正在從純粹的『宇宙』向一種融合了『江湖』關係邏輯的混合形態演進。與此同時,以《流浪地球》系列為代表的科幻類型,則在傳統的『江湖』倫理空間中嵌入了科幻『宇宙』的力量等級敘事。影片中的『領航員號』空間站、行星發動機、洛希極限等科幻設定,構成了一套類似於『宇宙』的力量等級譜系:誰掌握核心技術、誰能拯救地球、誰在關鍵時刻做出犧牲,觀眾在觀影過程中同樣體驗著『力量如何突破邊界』的認知快感。『江湖』與『宇宙』作為

兩極,其間的張力構成了當代英雄電影空間符號創新的重要動力。兩類空間符號的邊界正在變得日益模糊,這一模糊化趨勢本身即為英雄敘事的跨文化傳播提供了更多的可能性與靈活性。

(二) 身體符號:『修煉之身』與『技術之身』

如果說空間符號規定了英雄『在哪里行動』,那麼身體符號則回答了英雄『如何擁有行動的能力』。身體是英雄能力的物質載體,也是觀眾感知英雄形象最直觀的符號介面。『俠客』與『超級英雄』在身體符號層面的差異,構成了二者認知路徑分野的第二個重要維度。

1. 『修煉之身』的累積與因果

武俠電影對身體的表現有著深厚的學術積累。武俠電影對身體的表現有著深厚的學術積累。歐陽如一追溯了武俠小說、武術文化、戲曲藝術三個武俠/功夫片的身體淵源,並據此區分出三種呈現在銀幕上的影像身體,即想像的身體、寫實的身體、二者結合的身體^②。其中,武俠小說提供了神化武功與真實功夫兩類身體想像,武術文化追求通過演員的真實身體展現傳統武術的樣態,戲曲藝術則貢獻了程式化的身體表演傳統。武俠電影的影像節奏很大程度上依賴行動中的身體而非敘事邏輯,行雲流水的形體設計、鬥轉星移的競技時刻、劍我合一的身體宿命等敘事設定,無一不關乎『詩性身體』的建構。身體的在場為『俠』精神提供了棲息之地,使俠文化完成了從可讀性到可視化的演繹;而俠文化則賦予影像身體特有的詩性氣度,形成了以俠文化為意蘊的身體意象^③。這些研究從美學與文化層面揭示了武俠電影身體呈現的豐富形態,但分析焦點集中在『身體如何被呈現』這一文本內部問題上,對於『觀眾如何感知這些身體符號』的認知維度尚缺乏系統關注。

從認知機制來看,俠客的身體可以被概括為『修煉之身』,它是一個累積性的身體。觀眾在武俠電影中看到的,是一個通過時間、努力、磨難的持續投入而獲得能力的過程。『十年磨一劍』不僅是一個文學修辭,更是武俠敘事中深植的認知邏輯。這種『付出-回報』的因果鏈條,構成了觀眾理解俠客能力的認知基礎。研究表明,觀眾在觀影過程中會依據既有的認知圖式來理解敘事,符號能啟動觀眾的情感共鳴和身份對齊(identity alignment),讓觀眾與『文化原型』產生情感認同^④。『修煉之身』的認知效果是認同,當觀眾看到一個角色通過艱苦的訓練獲得能力時,他們更容易將自己的情感投射到這個角色身上,因為『努力換來成功』是一種普遍的人類經驗,具有廣泛的認知基礎。觀眾認同的不是『天賦』,而是他的『付出』。這正是其能夠在跨文化傳播中獲得一定接受的深層原因之一。

2. 『技術之身』的斷裂與奇觀

超級英雄的身體邏輯則完全不同。蜘蛛俠被放射性蜘蛛咬了一口,美國隊長注射了超級士兵血清,鋼鐵俠依靠外骨骼裝甲,雷神天生就是神。這些能力的獲得方式有一個共同特徵,即斷裂性。能力的獲得不是通過持續的付出和累積,而是通過一次性的、偶然的、外部的賦予。觀眾接受的不是『努力換來能力』的因果鏈條,而是『奇跡發生』的敘事斷裂。這種身體觀可以被概括為『技術之身』,廣義上的『技術』包括生物技術、機械技術和超自然賦予。它是一個被賦予的身體,而非修煉出來的身體。值得注意的是,近年來也有學者關注到武俠/功夫片從『肉身』到『數字身體』^⑤的轉型趨勢,這表明兩種身體符號之間的界限並非絕對固定,但就經典形態而言,其差異仍然是結構性的。

『技術之身』的認知效果是崇拜。當觀眾看到一個角色通過一次偶然事件獲得超能力時,他們無法將自己的經驗投射到這一過程中,因為『被蜘蛛咬一口就獲得超能力』不是任何人可以複製的經驗。觀眾與超級英雄之間因此保持著一種認知距離。觀眾不是認同這個角色,即『我也可以成為他』,而是『崇拜』這個角色,即『他是我無法成為的存在』^⑥。這種崇拜指向的不是角色的努力,而是角色的奇觀性,即能力的不可思議、力量的不可企及、身體的不可複製。『修煉之身』與『技術之身』的差異,歸根結底是兩種不同的因果認知結

構的差異,以及背後的文化與意識形態之網的影響^③。『修煉之身』錨定於『付出-回報』的因果鏈條,觀眾能夠將自己的生活經驗投射其中,從而產生認同式共情。『技術之身』則誕生於『偶然-賦予』的斷裂敘事,觀眾無法將自身經驗與之對接,只能產生仰視式崇拜。前者將英雄拉近到觀眾可以企及的距離,後者將英雄推遠到觀眾只能仰望的高度。兩種身體符號因此指向了兩種截然不同的觀眾/角色關係,一種是『我可以成為他』,另一種是『我永遠無法成為他』。

在數字技術全面介入電影製作的當下,兩類身體符號之間的界限也在不斷鬆動。武俠電影的身體呈現正經歷從『肉身』到『數字身體』的轉型。以《鏢人》(2026)為例,影片在保留傳統武俠『修煉之身』敘事邏輯的同時,大量採用數字特效技術呈現角色的武打場面,在數字技術的介入下獲得了前所未有的奇觀效果。這種『技術賦魅』的修煉之身,在『付出-回報』的因果鏈條之上疊加了『奇觀-震撼』的視覺體驗,使觀眾既能在情感上認同俠客的修煉之苦,又能在感官上享受技術之身的視覺之樂。《美國隊長4》(2025)中哈里森·福特飾演的雷霆·羅斯的身體並非來自偶然的『技術賦予』,而是在漫長的軍事生涯與政治博弈中『累積』而成的。這種『時間性』的引入,在某種程度上稀釋了經典超級英雄身體的『斷裂』特質,使『技術之身』向著『修煉之身』的方向發生偏移。武俠電影的『修煉之身』在數字技術的介入下獲得了奇觀性,超級英雄電影的『技術之身』在時間敘事的積累中獲得了厚度。兩類身體符號並非此消彼長,而是在技術與時間的雙重維度上不斷重新界定彼此的邊界。

(三) 倫理符號:『家國大義』與『普世正義』

如果說空間符號規定了英雄的『行動場域』、身體符號決定了英雄的『能力來源』,那麼倫理符號則回答了最為核心的問題,即英雄為何而戰。倫理符號是英雄形象的價值內核,也是觀眾判斷英雄行為『正當性』的根本依據。『俠客』與『超級英雄』在倫理符號層面的差異,直接影響了觀眾對英雄行為的道德判斷與情感捲入方式。

1. 『家國大義』的情境依賴

武俠電影的倫理問題一直是學界關注的重點。已有研究從墨家文化、儒家倫理等角度對武俠電影的倫理內涵進行了充分討論。張穎以《墨攻》為例分析了武俠電影中的墨家文化,認為其『在經典的敘事範式中突破了武俠電影固有的模式,並在思想層面上探究了武俠精神的源流與墨家文化的關係』^④。麥嘉鈺從儒道二元性的角度考察了武俠電影,發現了蘊含在其中的『幾乎伴隨著整個中國電影的發展歷程。其生生不息的關鍵在於它始終以我國傳統倫理道德價值觀為精神內核,表現出一種勇者無畏、憂國憂民、灑脫自如的民族氣度』^⑤。『俠義精神』被視為武俠電影的靈魂,『是中華民族獨特的文化印記與符號象徵,在俠文化中承載著中國人的救世情懷與匡扶正義的俠義精神,俠文化成為了中華文明的輸出名片。武俠電影中的人物有著明顯的武俠文化烙印,以武林道義和江湖秩序為價值堅守和生存哲學』^⑥。這些研究為理解俠客的倫理內涵提供了豐富的闡釋,但同樣沒有追問一個關鍵問題,即這種倫理在觀眾的認知中是如何『工作』的。

從認知符號學的視角看,『家國大義』的本質特徵在於情境依賴性。它不是一個可以在任何情境中無條件適用的抽象原則,而是需要在具體情境中被判斷、被執行的倫理指令。忠與孝的衝突、大義與小義的取捨、師恩與國恩的矛盾,這些武俠敘事中反復出現的倫理困境,其共同特徵是沒有唯一的正確答案,觀眾被捲入的是一個需要做出判斷的倫理場域。俠客的每一次選擇都是一次倫理判斷的演練,而觀眾在觀看這一選擇時,也被迫參與其中,追問『如果我是他,我會怎麼做』。這種倫理符號的認知效果是參與。『家國大義』不告訴觀眾什麼是絕對正確的,而是呈現一個複雜的倫理情境,讓觀眾與角色一起面對選擇的艱難。觀眾因此不再是被動的價值接受者,而是主動的判斷參與者。俠客的魅力在很大程度上正來自於這種倫理判斷的複雜性。他不是一個完美無缺的道德榜樣,而是一個在倫理困境中掙扎、選擇並承擔後果的普通人,儘管



他武功高強。

2. 『普世正義』與價值接受

超級英雄電影的倫理邏輯則呈現出完全不同的面貌。已有研究指出,美國超級英雄電影『體現了美國主流的價值觀念,對正義的堅守、對自由的守護和對個人英雄主義和美國中心主義的凸顯』⁴³。超級英雄電影反映了新時代的訴求,『從個人超級英雄到聯盟,再從聯盟到突出白人精英,將自我奮鬥的主流精英人群作為超級英雄的設定』⁴²,反映了美國在回歸傳統、趨向保守的時代危機。梁君健等人注意到了『好萊塢的另一面』,近年來熱衷於以真實改編電影,且大多取材於近現代,『主角以政治、文化娛樂、體育明星等公共人物為主,也包括眾多新聞事件中的普通當事人,主題大多與政治制度、國家安全、公民權利相關』⁴⁴。這種趨向在一定程度上也反映出超級英雄走進現實的創作轉變。這些研究揭示了超級英雄倫理的意識形態屬性,但同樣停留在了電影的倫理的層面。

從認知符號學的視角看,『普世正義』的核心特徵在於前提預設性。它是一套已經被規定好的價值前提,『能力越大責任越大』『拯救世界』『維護正義』,這些前提在電影敘事開始之前就已經被確立為不可置疑的道德公理。有學者指出,超級英雄電影處理的正是個人與大眾這對文化衝突,『而超級英雄這一形象則是調和這對矛盾的中間項』⁴⁵。這一『調和』功能恰恰依賴於倫理前提的事先設定。超級英雄電影通過敘事將複雜的社會矛盾簡化為『好人/壞人』的二元對立結構,『自由主義與保守主義的二元對立』構成了其『傳統母題』之一。觀眾不需要判斷這些前提是否成立,只需要接受它們。倫理判斷的任務被文本本身完成了,觀眾的認知負擔被降至最低。好人與壞人、正義與邪惡、拯救與毀滅,這種二元對立的倫理結構使一切判斷變得簡單明瞭。『普世正義』不要求觀眾參與倫理判斷,只要求觀眾接受預設的價值前提。觀眾與倫理符號的關係因此是一種接受式的關係。他們不需要思考『這樣做是否正當』,只需要確認『這樣做符合正義』。超級英雄的魅力在很大程度上正來自於這種倫理的確定性。在一個充滿不確定性的世界裏,超級英雄提供了一個確定無疑的道德座標。一旦這種確定性被解構,觀眾就會陷入一種信仰危機之中。

『家國大義』與『普世正義』的差異,歸根結底是兩種不同的倫理認知模式的差異。『家國大義』要求觀眾捲入具體的情境判斷,是一種『參與式倫理』。觀眾需要與角色一起面對選擇的艱難,倫理意義在判斷的過程中被生成。『普世正義』則要求觀眾接受預設的價值前提,是一種『接受式倫理』。倫理判斷已經被文本完成,觀眾只需要確認和遵從。前者啟動的是觀眾的判斷力,後者啟動的是觀眾的遵從性。兩種倫理符號因此指向了兩種不同的觀眾-價值關係,一種是『我參與意義的建構』,另一種是『我接受既定的價值』。

在當代電影實踐中,倫理符號呈現出的複雜化與情境化的趨勢。以《流浪地球》(2023)為例,影片在『家國大義』的經典倫理框架中,融入了大量具有『普世正義』色彩的倫理命題,關於數字生命與現實生命的權衡、集體犧牲與個體權利的衝突、人類文明延續的方式之爭。這些命題不再能夠被『家國情懷』這一單一倫理框架所涵蓋,而是要求觀眾在更為抽象的層面上做出倫理判斷。漫威電影宇宙第四階段以來的一系列作品,則呈現出相反的移動方向。《永恆族》(2021)中,超級英雄們面對的不再是善惡分明的二元對立,而是關於『是否應當干預人類文明進程』的倫理爭議。這些作品中的超級英雄不再是『正義』的單純化身,而是一群在倫理困境中掙扎、選擇並承擔後果的個體。這種『情境依賴性』的增強,也解釋了為何此類電影在部分觀眾中產生了『不像傳統超級英雄片』的接受體驗。

五、結論與反思

本文以認知符號學為理論框架,從空間符號、身體符號和倫理符號三個維度對比分析了『俠客』與『超級英雄』兩種英雄形象的符號建構邏輯及其所對應的觀眾認知路徑。在空間維度,『江湖』與『宇宙』的差異體

現為關係型注意力結構與能力型注意力結構的分野；在身體維度，『修煉之身』與『技術之身』的差異體現為認同式共情與仰視式崇拜的分野；在倫理維度，『家國大義』與『普世正義』的差異體現為參與式倫理與接受式倫理的分野。三個維度從『如何看』到『如何感受』再到『如何判斷』，構成了一個層層遞進的認知鏈條，最終指向一個根本性的認知分野：『俠客』的符號系統指向關係型認同，觀眾的認知重心落在『如何在複雜倫理情境中行動』。『超級英雄』的符號系統指向能力型崇拜，觀眾的認知重心落在『力量如何展現與超越』。二者雖然在符號建構層面呈現出顯著差異，但在功能層面共用著一個深層的同構性：它們都是各自文化語境中對『個體與秩序之關係』這一普遍問題的象徵性回應。需要指出的是，上述三維差異是對兩類英雄符號經典形態的理論概括，而非對所有個案的絕對描述。在當代電影工業的實踐中，兩類符號系統並非靜止孤立，而是呈現出動態的借鑑與融合趨勢。這種融合在空間、身體和倫理三種符號類型中均有顯現。

本文的理論貢獻主要體現在兩個層面。其一，為跨文化電影形象研究提供了一個認知符號學的分析框架，將問題從『符號意味著什麼』轉向『符號如何被感知』，將分析的焦點從文本內部轉移到文本與觀眾之間的意義生成過程。這一框架並非替代已有的文化研究與意識形態批判，而是在其基礎上增加一個『認知』的維度，使跨文化電影研究獲得更為立體的分析層次。其二，本文提出的『關係型認同』與『能力型崇拜』這對概念，為理解兩類英雄電影在跨文化傳播中的不同命運提供了一個新的解釋維度，也為認知符號學在電影研究領域的應用提供了一個可操作的實踐案例。不過，還有更多的問題需要進一步研究。比如，本文的分析基於對已有研究成果的批判性重讀，而非對一手觀影數據的實證分析，其有效性有待後續實證研究的檢驗。其次，本文討論的『俠客』與『超級英雄』主要基於其經典形態，未能充分覆蓋近年來兩種類型在跨媒介敘事和跨文化改編中出現的新變體。後續研究可從採用認知科學的實驗方法（如眼動追蹤、功能性核磁共振成像等）檢驗本文提出的認知機制假設，通過系統的觀眾調查收集跨文化接受數據，檢驗本文框架的適用性。

注釋

- ①『認知腳本』指的是人們記憶中儲存的、關於常見日常場景或事件序列的定型化(stereotyped)知識結構。它就像一份『劇本』，規定了在特定情境下會發生什麼、有什麼角色、遵循什麼順序。例如，人們去餐館就餐，心中會有一個『餐館腳本』，它包含進入、就坐、點餐、用餐、結賬、離開等一系列按順序發生的事件。腳本的關鍵作用在於幫助我們理解世界。它能讓我們自動『腦補』那些沒被明確說出的細節，從而快速理解一個場景或故事。詳見：Schank R C, Abelson R P. Scripts, Plans, Goals, and Understanding[M]. Hoboken: Psychology Press, 1977: 36-41.

參考文獻

- ① Van Tongeren, Daryl R., Rachel Hibbard, Megan Edwards, Evan Johnson, Kirstin Diepholz, Hanna Newbound, Andrew Shay, Russell Houpt, Athena Cairo, and Jeffrey D. Green. "Heroic Helping: The Effects of Priming Superhero Images on Prosociality." *Frontiers in Psychology*, vol. 9, 2018, article 2243. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.02243.
- ② Donald, Sturgeon. Shiji: Biographies of traveling xia—Chinese Text Project. Chinese Text Project [2026-07-11]. <https://ctext.org/shiji/you-xia-lie-zhuan>.
- ③ Felix, Brinker. (2022). Introduction: Superhero blockbusters, seriality, and the politics of audience engagement. *In Superhero blockbusters: Seriality and politics*, 2-3. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- ④ John Shelton, Lawrence and Robert, Jewett. (2002). *The myth of the American superhero*. Grand Rapids, Michigan: William B. Eerdmans Publishing Company.
- ⑤ Meng G., Razi S. A., Kasimon D. Decoding Chinese kung fu films: Cultural symbolism, audience cognition, and the formation of national identity[J]. *Environment and Social Psychology*, 2025, 10: 5.



- ⑥ Mervi, Miettinen. (2012). *Truth, justice, and the American way? The popular geopolitics of American identity in contemporary superhero comics*. Tampere: Tampere University Press.
- ⑦ Richard, Reynolds. (1994). *Super heroes: A modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- ⑧ Sean, Howe. (2013). *Marvel Comics: The untold story*. New York: Harper Perennial.
- ⑨ Superhero. Wikipedia, The Free Encyclopedia[2026-07-11]. <https://en.wikipedia.org/wiki/Superhero>.
- ⑩ ZHANG Yunlong. Hollywood's fading charm in China—and why U. S. tariffs are making it worse. Xinhua, 2025-04-17 [2026-07-11]. <https://english.news.cn/20250417/b893b7669f5e4af5b8366b29f10e4a2d/c.html>.
- ⑪ 曹靜：國家電影局就電影方面應對美升級對華關稅答記者問。[2026-07-11]. <https://china.chinadaily.com.cn/a/202504/10/WS67f7aa9da310e29a7c4a87a1.html>.
- ⑫ 崔辰：《從〈復仇者聯盟〉到〈奇異博士〉：超級英雄電影反映的新時代訴求》，《貴州大學學報》，2016年第6期，頁18。
- ⑬ 段玉裁：《說文解字注》，上海：上海古籍出版社1981年版，頁138。
- ⑭ 韓非，張覺校注：《韓非子校注》，長沙：嶽麓出版社2006年版，頁431。
- ⑮ 韓洋：《〈死侍〉：一次關於超級英雄電影的敘事變奏》，《大眾文藝》，2017年第16期，頁195-197。
- ⑯ 霍俐俐：《商業化主旋律電影的敘事創新與國家形象建構》，《傳媒論壇》，2021年第4卷第22期，頁118。
- ⑰ 賈磊磊：《武舞神話：中國武俠電影及其文化精神》，博士學位論文，南京：南京師範大學，2007年。
- ⑱ 姜鑫：《從漫畫到真人——電影中『超級英雄』角色造型設計路徑研究》，碩士學位論文，長春：吉林藝術學院，2013年。
- ⑲ 賴玉釵：《武俠片敘事反映了何種在地文化？——從『二元對立』的故事原型談起》，《西南民族大學學報（人文社科版）》，2007年第5期，頁131。
- ⑳ 李媛媛：《當代中國武俠電影的跨文化傳播》，碩士學位論文，長春：東北師範大學，2011年。
- ㉑ 梁君健，尹鴻：《另一面的好萊塢——21世紀以來奧斯卡獎中的『真實改編電影』分析》，《當代電影》，2021年第1期，頁27。
- ㉒ 劉康：《超級英雄電影：由對立構築起的當代神話》，《當代電影》，2013年第10期，頁158。
- ㉓ 麥嘉鈺：《以儒道二元性看武俠電影》，碩士學位論文，杭州：中國美術學院，2018年，頁1。
- ㉔ 毛琰虹：《漫威電影的跨時空觀》，《電影文學》，2018年第10期，頁73。
- ㉕ 美国队长：无畏新世界。[2026-08-12]. <https://zh.wikipedia.org/wiki/美國隊長：無畏新世界>。
- ㉖ 慕津鋒：梁羽生：『開風氣之先』的一代大俠。[2026-07-11]. <https://www.chinawriter.com.cn/n1/2024/0320/c404057-40199760.html>.
- ㉗ 歐陽如一：《從『肉身』到『數字身體』：武俠/功夫片的身體轉型》，《當代電影》，2022年第10期，頁65。
- ㉘ 齊瑞星：《中國電影中的文化記憶與集體身份認同》，《電影文學》，2024年第18期，頁25。
- ㉙ 石凱璐：《武俠電影中的詩性身體研究》，《電影文學》，2023年第5期，頁114。
- ㉚ 史曉婧：《淺論張藝謀武俠電影特質》，《電影文學》，2009年第7期，頁29-30。
- ㉛ 王留：《符號化超級英雄電影的成功與反思——試論〈復仇者聯盟4〉的製作和行銷手法》，《東南傳播》，2019年第8期，頁71-72。
- ㉜ 王悅：《漫威超級英雄電影『英雄奇觀』研究》，碩士學位論文，西安：陝西師範大學，2016年。
- ㉝ 新浪劇評社：總票房95.1億收官！2025春節檔創造歷史。（2026-03-05）[2026-07-11]. https://k.sina.com.cn/article_7879922982_1d5ae15260190a5guy.html.
- ㉞ 許慎：《說文解字》，上海：上海古籍出版社2001年版，頁373。
- ㉟ 薛菲：《〈驚奇隊長〉女性英雄形象解讀》，《電影文學》，2019年第21期，頁92-94。
- ㊱ 閻廣祺：《香港武俠電影的發展及其流變——以建國至今香港武俠電影的發展狀況為例》，《電視指南》，2018年第14期，頁31。
- ㊲ 楊本增：《超級英雄電影中美國人的英雄情結》，《農家參謀》，2018年第1期，頁281。
- ㊳ 楊帆：《徐浩峰武俠電影作者性研究》，碩士學位論文，重慶：西南大學，2018年。
- ㊴ 楊虹豔：《認知詩學視閥下電影〈本傑明·巴頓奇事〉的空間敘事探析》，《外國語文》，2013年第29卷第6期，頁52-55。

- ④⑩ 楊世真:《胡金銓武俠電影的世界性影響力探因》,《電影新作》,2019年,頁58-64。
- ④⑪ 於苗,高慶:《超級英雄電影的突圍與文化表徵——以〈復仇者聯盟3:無限戰爭〉為例》,《電影文學》,2019年第9期,頁118-121。
- ④⑫ 餘習惠:《新世紀武俠電影文化的國際傳播及反思》,《求索》,2015年第1期,頁178-182。
- ④⑬ 曾鳳娟:《美國超級英雄電影中的精神呈現》,《電影文學》,2017年第19期,頁61。
- ④⑭ 張詩琦:《新世紀以來武俠電影中俠客形象的傳承與革新》,碩士學位論文,徐州:江蘇師範大學,2020年,頁7。
- ④⑮ 張曉雲:《武俠電影配樂中的中國民族音樂》,《西南大學學報》,2007年第33卷,頁48-51。
- ④⑯ 張穎:《墨家文化與武俠精神在電影中的呈現——以電影〈墨攻〉為例》,《電影新作》,2019年第1期,頁77-80。
- ④⑰ 周星,雷雷:《中國影像:超級英雄創造的思考》,《西北師大學報(社會科學版)》,2021年第58卷第2期,頁77。
- ④⑱ 周志浩,張軍:《〈復仇者聯盟4〉中後現代敘事策略解構》,《電影文學》,2019年第20期,頁85-87。

(Editors: LIU Rong & LI Ruobing)