

文化只眼

游戏

游戏助力拓展中国故事叙事空间

周 逵

成新型跨文化传播平台

本报记者 康岩

近30年前，当电子游戏最初进入中国城市时，其功能描述与场景刻画多以负面形象出现。关于游戏行业的社会正当性问题，一直受到传统观念和社会舆论的挑战。但如今，随着游戏行业发展的不断规范化、移动互联网技术的普及和社会观念的更新迭代，游戏早已“出圈”，成为覆盖全年龄段受众人群众的新型媒体。游戏设计深刻地与真实的社会文本、历史叙事、情感记忆相互嵌入，成为高度互动的叙事媒介，也让我们对游戏的社会功能拓展充满了全新的想象。

事实上，从电子游戏行业诞生开始，其独特的人机互动和跨媒体叙事能力，使其成为了独具魅力的国际传播媒介，也蕴含着设计者的世界观设计和价值观输出。早期欧美设计的战争类游戏往往是冷战时期国际关系的产物，一些畅销全球的二战题材游戏往往成为历史价值观的再现，成为对青少年二战历史观塑造的重要媒介。即便是休闲类游戏也是经过精心设计的国家文化符号，如超级马里奥这个由日本人设计、留着墨西哥人胡子、说着意大利口音英语的水管工，也借着日本游戏行业在北美市场的拓展，成为全球共同的文化符号，并在里约奥运会闭幕式上成为塑造和传播国家形象的超级案例。

在中国，顶级电子竞技比赛落户2008年北京奥运会主体育场国家体育场“鸟巢”进行，无疑具有里程碑的象征意义；中国电子竞技战队在全球赛事中夺冠引发年轻人欢庆，成了新一代年轻人的“女排时刻”；中国互联网公司也正在尝试依托游戏文化的流行，结合现代科技手段，以创新的方式促进网络文化符号与文化遗产、实体经济、国际传播结合，以线上线下结合、多形态交互叙事的方式，讲述中国故事。

游戏可能成为承载“中国故事”的全球传播媒介，是因为其独特的技术和文化属性。首先，传统意义上包括电影、电视剧在内的文化产品“出海”常常面临“文化折扣”的挑战，即他国受众很难认同特定国家文化产品的风格、价值观、信仰、历史、神话和行为模式等文化差异，以至于对内容的理解和接纳“打了折扣”。而游戏由于其高度的主观代入感和沉浸式叙事能力，更可能在其设计中既充分利用本土文化符号，同时汲取多元文化价值，打薄原本坚硬的东西方文化折扣，成为新型的跨文化传播平台。

其次，游戏可以成为多方共同参与共创的互动性叙事文本。传统观念认为，游戏是高度个人化的、宅的、与世隔绝的，阻止了玩家自主建构真实社会生活的意义。事实上，玩家是在具体的社会情景和个人境遇中建构游戏的社会意义，因此游戏行为应该是“亲社会”的。更重要的是由于社交基因的融入，使游戏成为了打通虚拟和现实社会文本意义空间的桥梁。无论是亲朋好友、职场同事等熟人社交，还是弱链接关系，都可以通过游戏内的社交和合作关系得以强化，这些都说明，游戏叙事内的个人经验和真实社会互动不但不是零和博弈，反而更有可能成为相互滋养的正向关系。

第三，从国家层面来看，亟须将游戏、动漫等青年文化中的视觉符号纳入国家形象建构体系，作为重要的传播抓手。超级马里奥的诞生和传播与上世纪80年代日本的国家发展战略紧密相关。此后，日本政府开始将包括卡拉OK、动漫、文学、饮食、建筑、服装、剑道、插花等文化形式的传播作为塑造其国家形象的重要渠道。而从说意大利口音英语的水管工到东京奥运会的文化符号，马里奥在40年的时间中，成功地书写了电子游戏形象融入国家乃至人类文化叙事的一个典范，也为我们探索游戏设计和国家叙事的跨文化传播，提供了一个鲜活的案例。

(作者为中国传媒大学副教授)

深观察

最近，复旦大学文科资深教授葛剑雄多了一个身份：网络游戏《王者荣耀》新版本“三分之地”的学术顾问。葛剑雄是国内知名的历史地理专家，担任全国政协常委和复旦大学图书馆馆长多年。当历史学家邂逅网游，会碰撞出怎样的火花？



据周逵观察，越来越多游戏公司有大量学基础文科的毕业生加入，比如历史、人类学、社会学，他们正建构一个以游戏为形式的新媒体叙事。“中国的手机游戏发展好，覆盖面广，不仅是家庭主机用户，还包括大量女性或跨年龄段群体。成年人、中年人甚至老年人都玩。因此，对于游戏叙事的要求就必须要高，我们给他的价值观塑造是什么，叙事的正当性是什么。”

对于游戏团队而言，这次合作则是一次“破茧重生”：“今年是《王者荣耀》第5年，玩家们除了在峡谷里对战以外，希望有更丰富的区域呈现、更个性的英雄人设，更精彩的动画故事，所以需要更深厚的文化基础来滋养。”张羽莎说。

葛剑雄认为，游戏、电竞在为产业增收的同时，已经成为中国软实力的重要组成部分，还要成为中国文化走向世界的名片。“中国很多传统文化符号，比如花木兰、三国人物等都是国外在用，渗透的是他们的价值观。我们要让游戏成为继影视作品、音乐之后的新一代文化产品，成为中国文化走向世界的品牌。”

注重年轻化表达

如何让游戏更好地承载文化价值？腾讯和顾问团队都在思索。周逵近期做过一些调研，涉及“一带一路”国家和地区“90后”“95后”年轻网友，包括在京的外国留学生怎么玩、怎么在游戏中理解文化。他感觉到，游戏可能是未来讲好中国故事的一个绝佳途径。

“日本是游戏大国，里约奥运会最后东京八分钟，超级马里奥成为国家形象。但超级马里奥不是日本人，它由日本公司设计，长着墨西哥人胡子，是操意大利口音英语的水管工。它的身份是杂糅的全球化产物。《王者荣耀》里有中国古代人，还有包括马可·波罗在内的外国人。不同人群在同一个文化架构里讲故事，全球化时代，对于不同国家的人，介入成本和门槛都可以低很多。”周逵说。

张羽莎觉得，一款好游戏，在把世界观设计做扎实、内涵有根可寻以外，还要做到细节共鸣和年轻化表达。

葛剑雄在细节处展现了一位历史学者的严谨。“做魏国铜雀台美术设计时，原型不可考，葛老师提议参考《洛神赋图》，建议我们复原洛神节，增加视觉体验上的吸引力。对蜀国的教育中心，他提供了更准确的历史原型，就是今天成都石室中学的石室。”张羽莎说。

葛剑雄觉得创新不必泥古，做好历史逻辑真实和细节体验良好的同时，适当年轻化表达十分必要。“游戏里的诸葛亮被塑造成很萌很帅的年轻人，这个没有错，做得好。你去查陈寿的《三国志·诸葛亮传》原文：‘亮少有逸群之才，英霸之气。身长八尺，容貌甚伟。’诸葛亮从初出茅庐到赤壁之战，就是这样的帅气。”葛剑雄说。

图片说明：

- 图1：“三分之地”依据《三国志·魏书》记载设计的高阙
- 图2：《王者荣耀》与敦煌研究院合作推出飞天皮肤
- 图3：网易游戏《妙笔千山》重现《千里江山图》
- 图4：中国队在第18届亚运会《王者荣耀》国际版(AOV)中夺得冠军

(除图4为新华社记者张金加摄外，其余均来自网络)

传达正确价值观

“我只是顾问，负责把控价值观念和逻辑，制作细节和情节，我不负责。”葛剑雄开宗明义。不久前，葛剑雄的一位朋友找到他，想请他为腾讯即将上市的《王者荣耀》新版本“三分之地”做顾问，葛剑雄欣然答应，但提出上述要求。

故事回溯到两年前。当时《王者荣耀》因把荆轲变成女性遭到猛批，一些家长和老师说这是歪曲历史，不利于学生学习。葛剑雄发表文章，称批评文不对题：“游戏是游戏，历史是历史，把游戏当成历史本身就是错误的。游戏只要价值观不偏，适当编造情节无伤大雅。”葛剑雄说。

腾讯注意到了这篇文化，也埋下跟他合作的种子。“《王者荣耀》是以东方文化为基底的游戏，我们想和学界合作，给到团队宏观的、关于传统文化内核的指导。葛老师研究历史时期很广，我们未来要做跨越多个时代的内容，他非常适合。我们也感受到他的开放包容，他不玩游戏，但对游戏历史和产业非常了解，对新媒体接受度很高。我们经常看到他通过微博和网友去交流学术和社会话题。”王者荣耀IP总监张羽莎说。

中国传媒大学副教授周逵也是顾问团队一员，负责世界观架构和叙事。据他介绍，“三分之地”基于三国历史做未来推演，属于借用古代元素的科幻游戏题材。“赤壁之战是水战，我们受《三体》等中国本土科幻文学启发，把赤壁之战设置成空战。空天母舰和航空母舰的军种配制，做了详细的溯源性追溯和考证。”周逵说。

葛剑雄把控得很具体：“我的期待是科幻不是玄幻，玄幻无边无际，科幻有根有据。”战船在空中飞行后落到河里，葛剑雄觉得不合逻辑：“至少需要理由，比如飞行器失灵，而不是不管不顾就这么落下。”

又比如关于传统侠义观念，有一段魏蜀战争，魏国方向难民过来，蜀国要不要收留的情节。葛剑雄治中国人口和移民史，他查阅史籍发现现实是收留一部分，另一部分顺江而下，逃向荆州方向。“只要价值观念正确，情节有些瑕疵问题不大。对游戏的要求不要太苛刻，好玩就行。”葛剑雄说。

讲好中国故事

在周逵看来，与学术界合作是游戏业诞生至今应有的自然变化：“以前觉得游戏纯粹娱乐，但随着技术进步，游戏也要承担新媒体艺术功能，承载讲好中国故事的社会价值。后浪们喜欢的东西，游戏、网络电影、网剧等，都是很好的传播载体。”

影视热点

精神的还乡 文化的寻根

尹 鸿

提起蜀道，人们首先会想起李白那句“蜀道之难，难于上青天”。千百年来，这条长达数千公里的古道，历经岁月沧桑，见证历史变迁。蜀道也是几千年来中国的一道文化风景。蜀道上的客栈、酒馆，孕育了中国豪放的诗词，“四川的脑子里，似乎装着中国前世今生的完整档案”。因此，蜀道是今人回望中华民族历史文化的很好的窗口。由四川卫视和凤凰卫视联合出品的大型人文纪录片《蜀道风流》，用10集篇幅为我们打开了这扇窗。

纪录片围绕“有形”蜀道和“无形”蜀道两条脉络展开。“有形”蜀道立体串联起四川独特的自然、历史、文化景观，“无形”蜀道则通过对蜀锦、蜀绣、三星堆、安岳石刻等文化遗产的呈现，折射出川人多元、包容、开放、创新的精神特质。虽然作品描写的是蜀道，但内容超出了游记写实的局限和单一线路的局部，把大文化层面上的蜀道全景式地展现在我们面前。

片中有一段对四川火锅的描述：什么菜都可以下进火锅，既保留菜的滋味，又有着麻辣的香气。



▲蜀绣大师孟德芝在《蜀道风流》中

不同的人、不同的文化来到四川，从最初互相对立、碰撞，到最后彼此接纳、融合，也像极了火锅。中华文化不也如此吗？各民族和睦相处，共存共荣，一起在中华民族这口“大火锅”里“共食”，每个人都可以任意选择自己喜爱的主料烫而食之，进而形成了“既有统一意志又有个人心情舒畅”的国家。

《蜀道风流》不仅聚焦于前世，也观照了今生。通过纪录片的镜头，我们看到，勤劳勇敢的四川人，用包容、和谐、共生的理念，将天险之地打造成天府之国，大渡河智慧工程、赤水河大桥、天府绿道等现代蜀道已经取代山高谷深、道路崎岖的古蜀道。不变的是，四面八方的来客正通过条条现代蜀道演绎着21世纪的蜀道风流。《蜀道风流》让观众感受到文化自信的姿态和美感，我们在这里读懂了中国文明的前世今生，是一次精神的还乡，文化的寻根。

7月3日，北京广播电视台大型文化季播节目《我在颐和园等你》在北京电视台开播。颐和园是我国保存最完整的皇家行宫御苑，拥有270年悠久历史，被誉为“皇家园林博物馆”。为了让颐和园的文化价值在新时代继续大放异彩，《我在颐和园等你》为颐和园打造了“综艺首秀”。

制片人毛嘉说，他的团队近年来致力于打造将传统文化进行年轻化表达，对接当下年轻人审美意趣的节目，如《我在故宫等你》。此次又将表现对象锁定为颐和园，是希望通过这个节目，将颐和园打造成北京的青年文化新地标，引领文化新潮流。

颐和园有数不清的历史古迹和风景名胜，节目为什么选定苏州街作为主要拍摄场所？毛嘉说，乾隆建造苏州街，是为了满足他的母亲逛市游览的需求，有如年轻人帮助母亲网上购物、秒杀商品的行为有着异曲同工之处。他介绍说，节目内容不仅限于带领观众领略皇家园林之美，挖掘园中蕴含的历史典故，还



▲演员王子异(左)、尹正在颐和园录制节目

将携手设计师在苏州街升级改造主题店铺，通过文创元素打造传统美学的新样态。节目嘉宾由“苏州街总干事”张国立率队，带领年轻演员郑爽、王子异、王鹤棣等，让观众在轻松快乐的氛围中领略颐和园的文化魅力。

将历史文化经典打造成文化热点，深入浅出是不二法门。导演组对颐和园研究得很深，提炼出最适合节目表现的内容，设计出了合理又有趣的形式。比如第三期中，节目要向观众介绍颐和园的重要景点景福阁。清末，这里是接待外国使节、七月初七祭牛郎织女、八月十五中秋赏月、九月重阳节登高、吃福（野雉）、禄（鹿肉）、寿（羊肉）、喜（关东鲟鳇鱼）之地。节目组设计了过“福禄寿喜”四关的游戏，既有趣，又让人记住了景福阁的历史背景。

北京市公园管理中心服务处处长缪祥流表示，《我在颐和园等你》运用了全新的视角，讲述颐和园的历史价值和遗产文化，展示古典园林美学和宝贵的历史理念，为公众提供了一个充满想象、富含创造的空间。

综艺大观

《我在颐和园等你》 “京味国潮”再上新

本报记者 苗春