



# 游戏

《王者荣耀》首次回应与著名学者葛剑雄的合作：□文/羊城晚报记者 孙磊

## 如何更好地承载历史文化？

近日,《王者荣耀》聘请著名学者葛剑雄作为学术顾问,让游戏与历史文化的关系再次成为热门话题。葛剑雄表示游戏无法担任“历史教学”的重任,保证历史价值观正确即可;《王者荣耀》官方回应记者提问称,邀请专家是想抓住中国传统文化中的精髓和精神内核,力图更扎实地构造一个具有文化内核的游戏世界。

游戏,与传统八大艺术绘画、音乐、诗歌等并列,被称之为“第九艺术”。作为一款手机游戏,《王者荣耀》是否应该肩负起传播历史文化和历史知识的重任,游戏中的历史文化与真实历史的边界又在哪里?



据介绍,《王者荣耀》新版本“三分奇兵”7月9日正式上线。与以往版本不同的是,《王者荣耀》邀请到三位专家参与三分版本共创,由复旦大学文科资深教授葛剑雄担任《王者荣耀》学术顾问,中国传媒大学副教授周逸、文史作家朱晖担任三分之地项目指导。葛剑雄是中国培养的首批两名文科博士之一,师从中国历史地理学科主要奠基人谭其骧先生,著有《西汉人口地理》

### 回应:专家的合作升级,从单个英雄到世界观基础设定

王者荣耀IP负责人告诉记者,《王者荣耀》新版本上线之前都会做大量的研究,此次新版本自2019年12月立项,从今年2月份开始接入专家,7月9日正式上线,花费了大半年的时间。关于邀请学术专家团队进行游戏开发的共创,IP负责人谈到,在此之前,《王者荣耀》在英雄、皮肤上的研发,也经常与学界专家进行合作共创。比如之前的敦煌、越剧主题皮肤等,都是通过与专家的合作,在文化上做了考究与细节植入,获得了非常好的反响。“有了此前这些合作的经验后,三分之地版本的共创成

### 专家:用游戏展示三国文化的精神内涵

《中国人口发展史》《普天之下:统一分裂与中国政治》《统一与分裂:中国历史的启示》等20余部史学专著,是文史界的资深专家。葛剑雄在任职《王者荣耀》学术顾问消息一出,就引发了热烈讨论。对此,葛剑雄发微博回应称,他只是《王者荣耀》的学术顾问,而非代言人。在他看来,游戏就是游戏,只要价值观念正确,具体内容与手段不妨自由发挥。“学历史还得通过历史书,不能靠游戏。我同意担任学术顾问,主要是在历史价值观

方面提出意见,同时也希望具体情节符合历史时期基本的逻辑关系。”2017年,葛剑雄就曾在名为《历史的真实与真实历史的传播》的撰文提到了《王者荣耀》:“对以历史为题材的文学、戏剧、民间艺术等作品,只要价值观念正确,具有文艺价值,对民众有吸引力,就可以与真实历史并行不悖,我们更应关注其宣扬的价值观念,对于电子游戏来说也是如此。”另一位担任《王者荣耀》三分之地项目指导的周逸也

### 专家:用游戏展示三国文化的精神内涵

表示,“《王者荣耀》中的价值观设定、内容设计等已经具有了一定的社会功能,游戏内的人物呈现多元化,其角色塑造在某种程度上,可以对标中国的电子神话时代。”全球已有不少小说、影视、游戏作品围绕“三国”题材展开,可以说三国文化已经融入中国人共同记忆之中。但相应的,每位玩家,也会对三国文化产生不同的理解。在专家学者看来,他们在游戏中发挥的作用主要是整体上把握三国文化的核心内核。

化考据与细节补充。”王者荣耀IP负责人表示,对于《王者荣耀》来说,如何以游戏的形态承载和展示三国的精神内涵,让三国文化在王者世界中呈现,力图更扎实地构造一个具有文化内核的游戏世界,是这次邀请三位老师合作的主要目的。“实际上从一开始我们自己也有些不笃定,担心没有把握住文化内核。这次三分之地版本邀请了文史专家来跟我们共创,帮助我们更准确地提炼文化内核与价值观。版本上线后看到玩家的反馈我们特别惊喜。之后我们也会针对各个区域板块邀请相应的专家一起共创。”

### 让诸葛亮在游戏中实现未竟的愿望?

这款于2015年上线的手游,在短短几年时间内风靡全国。《王者荣耀》,俨然成为最具代表性的移动游戏之一。

在玩家橘子看来,《王者荣耀》并不是一款严格意义上的历史题材类游戏,其内核是玩法——以竞技对战为主的游戏。游戏背景的设置也是宇宙毁灭又重生后的一个架空的大陆,并非以真实的历史为游戏背景。

但是《王者荣耀》中的历史文化元素随处可见,尤其是游戏中的英雄大多以真实的历史人物为原型,如李白、司马懿、诸葛亮、武则天等。目前《王者荣耀》中总共有102个英雄,游戏里取材中国传统文化的人物多达74个,占比72.5%。玩家吴先生认为知名度高的历史人物会让游戏体验更

### 国风:让传统文化走出游戏步入世界

近年来,除了《王者荣耀》,包含中国传统文化元素的国风游戏迅速崛起,成为新潮流,国风游戏对传统历史文化的传播也起到了重要的桥梁作用。腾讯研究院研究员俞前说:“国风游戏凭借强消费性、年轻化和外向性的文化特点成为年轻人追捧的对象。”一方面,游戏是游戏,历史是历史,玩家不能把游戏作为历史知识学习的窗口,学习历史应当回归到课本和学术中去;另一方面,游戏,尤其是国风游戏,对于提升玩家对传统文化的兴趣,确实起到了重要的作用。

游戏固然是一种休闲、社交方式,但是正如腾讯集团副总裁、腾讯影业CEO程武总结说,“当游戏用户由特定的玩家群体迅速扩展到接近全民的量级之后,我们作为整个产业的从业者,的确需要考虑游戏还可以给社会带来哪些新的可能和价值。”邀请文史专家参与游戏的制作,或许会带来更多新的可能。随着《王者荣耀》等游戏在世界范围内的下载与传播,如今,海外玩家对中国文化也越来越感兴趣,承载文化元素的国产游戏在各国也日益受青睐。那么,游戏如何才能更好地承载传统历史文化,让中国文化走出游戏步入世界?

北京师范大学艺术与传媒学院副教授何威认为,一是活用传统文化元素,将传统文化中的元素单独植入游戏,吸引玩家在游戏中的文化背景产生兴趣;二是传统文化真实信息与游戏玩法之间的结合,如《三国志》让玩家直接成为历史人物,游戏在地理环境、历史事件上设定还原真实;三是在叙事和互动中传承传统文化的精神与价值,如美国游戏《荒野大镖客2》故事虚构,但对美国西部拓荒时期的环境、人物、文化背景还原都很真实。



王者荣耀英雄皮肤

### 一座图书馆点亮了一座城

“读者留言东莞图书馆”一席谈报告会在广东省立中山图书馆举行,专家认为,吴桂春的一纸留言折射出广东公共图书馆服务水平

“余生永不忘你,东莞图书馆……”今年6月24日,打工17年,去图书馆看书12年的湖北农民工吴桂春在东莞图书馆的一纸留言被网友刷屏。7月9日,由广东省立中山图书馆、广东图书馆学会、东莞图书馆等联合举办的“滋养心灵 彰显价值——‘读者留言东莞图书馆’一席谈”报告会在广东省立中山图书馆举行,图书馆人、专家学者等展开热烈讨论,认为吴桂春的这一纸留言折射出广东公共图书馆的服务水平。

### 东莞成为公共文化服务的榜样

本次报告会的主题一为“滋养心灵,彰显价值”。报告会通过现场和视频连线方式,北京大学信息管理系教授李国新、中山大学资讯管理学院教授程焕文、广东省立中山图书馆馆长王惠君、东莞图书馆馆长李东来等,从公共文化阵地角度切入,分享如何彰显图书馆社会价值。东莞图书馆为什么能够让一个农民工万般不舍?“用吴桂春的话来说,是因为‘图书馆里有空调’‘书很多还不贵’。我们转化成学术语言表达,是因为东莞图书馆有舒适的空间环境,有丰富的文献资源,有免费且平等的图书服务。”李国新教授认为,“东莞图书馆能发展到这种水平,在我看来是由于政府强有力的保障措施,二是因为东莞图书馆高质量的服务。”

“一座图书馆点亮了一座城,温暖了外来务工人员,感动了整个社会,东莞再次成为公共文化服务的榜样。”在王惠君馆长看来,“读者留言东莞图书馆”这事发生在东莞图书馆,得益于东莞良好的文化生态:开放、包容的东莞成为外来务工人员实现梦想的家园;均等、公益的公共文化服务为外来务工人员实现自我价值;创新、发展的东莞图书馆成为外来务工人员心中最好的地方。

“我们善待每一个来到图书馆的人,每一个来到东莞的人。”

### 在文学中复活故乡

不可复制的生活原型

李清明的散文集《烟雨湖山》汇聚了38篇散文,除了4篇是写外地风物外,其他都是写老家湘西的名物风俗,亲人故旧,童趣见闻,一些作品曾在《散文》《散文海外版》《中华文学选刊》等刊物上发表,屡屡入选散文年本,《牛铃叮当》还被选入大中小学语文教材。一个17岁靠穿上军装离开湖区,发誓不建功立业不回老家的少年,有些像早年沈从文从凤凰北漂,都有一股湘人的执拗和犟性。李清明在军营里不怕吃苦,靠写新闻报道提了干,考入地方院校深造,后来下海办学校、宾馆、办医院,打理实业,获得颇为丰厚的回报。于是,他又开始了走出家乡时萌发的第二个心愿:一定要成为一名作家。从此,便与散文写作结下了深缘。

李清明的故乡在湘阴县买马村,这是一个弹丸之地,坑子外是大堤,大堤下就是洞庭湖与资江,江水湍急,每人头上顶一碗水,祖祖辈辈就生活在这与大自然生死搏斗的现实环境中,加上兵祸频发,明清以来,买马村就是湖匪与官兵、官兵与起义军交战的古战场,芦苇荡、湖面上,坑子里都是血与火的交锋与厮杀,以至在烟雨朦胧的时候,人们还能听到马鸣呐喊,兵器交击。在这种生态环境的浸染下,李清明打孩提时,在大脑里就积淀了太多的故事和刻骨铭心的记忆,这为他以后的写作贮存了丰富的素材,这也是得天独厚的优势,一个外地作家、诗人,走马观花,在洞庭湖上漂流几天,到村庄里采风几天,可以写出几篇游记交差,但是写不出李清明笔下具有独特人生体验与不可复制的生活原型的作品。

超越传统乡愁散文

李清明散文作品有两个明显的特色,一方面他对湖湘文化保存了记忆,二是他继承了鲁迅先生的批判精神,敢于自揭伤疤,也就是对乡村陋习和小农意识在作品中带有嘲讽和揭示,把赤子之爱毫无保留地袒露出来,后者人文价值是要高于前者的。《排鼓吟》写的是排鼓人,在上世纪70年代,交通不发达的时候,还能见到他们成群结队,在江湖上漂流,喊号子,对山歌,气势如虹,如今已成记忆中的残影旧梦。随着农业现代化,《水车谣》中的水车也退入了历史博物馆。《手艺人家》里的“朱老大”擅长于制糖、酿酒、制酱,有着“庖丁解牛”般的技艺,现在这种手艺人也不见了。《水乡月色》里的散文,在洞庭湖上漂流几天,在现代化的进程中,变的是外物,如将古树砍伐了,可演戏可开会的台子拆掉了,人心比过去更复杂了。寄沉痛于笔下,以抒发赤子之心,这种勇气和大爱是一些作家在乡愁散文中很少涉及的,这也是李清明的散文超越一般的乡愁散文之处。



烟雨湖山散文集

湾区|时讯|羊城晚报记者 吴小攀 通讯员 吴妮妮

### 第31届香港书展即将开幕 海内外名家七月汇香江

内地读者可网上参与

7月9日上午,香港贸易发展局(香港贸发局)举办中国内地网上简报会,宣布第31届香港书展将于7月15日-21日在湾仔香港会议展览中心举行。此次简报会由香港贸易发展局(香港贸发局)助理总裁张淑芬主持,以视频形式,为内地媒体介绍第31届香港书展的精彩内容,包括羊城晚报在内的多家内地媒体记者参加。据张淑芬介绍,今年书展以“心灵励志”为年度主题,共吸引740家参展商参与,呈献逾600项线上线下文化活动内容,包括八大讲座系列及“文艺廊”等,为书迷带来一年一度的文化盛宴。受疫情影响,相关入境限制及隔离政策令内地读者出席香港书展有实际困难,但今年的书展因特殊困难,把一些重点活动放在线上,内地读者也可参与其中,甚至同步收看直播。大会还会把研讨会录影及时上载到书展网站,令读者在书展完结后仍可重温。

### 海内外著名作家系列讲座

每届香港书展都会邀请文坛著名作家主持讲座,深受香港及内地读者欢迎。今年书展开设



香港贸易发展局助理总裁张淑芬(左)主持会议

“名家讲座系列”,包括内地作家樊锦诗、梁鸿、双雪涛;来自台湾的张艾嘉、张曼娟;香港的杨凡、许子东、宋以明及许鞍华,分别畅谈创作经历及个人故事。其中,樊锦诗、梁鸿、双雪涛及张曼娟将以视频形式进行讲座,让内地读者同步收看,书迷在收看直播时,于线上平台留言表达对讲座感想及留下联系电邮,将有机会赢取作家亲笔签名书。会展三楼的“文艺廊”特设“从心‘书’发”展区,介绍香港多位心灵励志作家,包括阿浓、郑国江、李焯芬、蔡元云、胡燕青、罗乃萱、陈美龄、沈祖尧、素黑和陈念。今年书展还设有“英语及外语讲座系列”,邀请到不同国家的作家开讲,“世界视窗讲座系列”邀请来自不同界别的杰出人士与读者探讨多元议题,包括历史、科幻、文学、艺术主题、科技发展及城市管理,等等。

新书|羊城晚报记者 何晶

### 新晋诺奖得主的最新“文学罐头”

日前,新晋诺贝尔文学奖得主奥尔加·托卡尔丘克的最新小说《怪诞故事集》出版上市。该书由浙江文艺出版社“可以文化”策划出版,是托卡尔丘克作品系列的第一部,中文版也是她在中国翻译出版的第四本书。

### 当代波兰最重要的作家之一

波兰作家奥尔加·托卡尔丘克走进广大读者的视野,始于2019年被授予诺贝尔文学奖,她由此成为历史上第15位荣获诺贝尔文学奖的女性作家。实际上,在此之前,托卡尔丘克已是当代波兰最重要的作家之一,多次入围布克奖、国际IMPAC都柏林文学奖等国际大奖。托卡尔丘克善于在作品中通过融合民间传说、神话、宗教故事等元素来观照波兰的历史与人类生活。诺贝尔文学奖给她的授奖理由为:“她的叙事富于百科全书式的激情和想象力,呈现了一种跨越边界的生命形式。”《怪诞故事集》或许是对这一授奖理由的最好诠释,该小说集曾为作者赢得2019年度尼刻文学奖提名,中文版也是她在中国翻译出版的第四本书。

算机的杂音、凌空而过的飞机的轰鸣,以及信息海洋中那令人厌烦的白色纸片给取代了。“今天的问题在于,我们不仅不会讲述未来,甚至不会讲述当今世界飞速变化的每个‘现在’。”该书译者李怡楠是北京外国语学院波兰语教研室主任,也是中国迄今唯一在波兰取得波兰文学博士学位的学者,长期从事波兰文学翻译与研究。除《怪诞故事集》外,她还是托卡尔丘克另一部重要小说《最后的故事》的翻译。

### 在现实和虚构之间穿梭

《怪诞故事集》由十个“怪诞”故事组成:《旅客》讲述一次长途旅行中,坐在“我”身旁的男人向“我”讲起他幼年时期经常在夜晚看到的一个诡秘身影;《绿孩子》的故事发生在1656年的波兰,身为国王御医的“我”旅行途中遭遇了两个通体绿色、缠着波兰麻辫的孩子;而《罐头》是一个以葬礼开始,又以葬礼结束的怪诞故事,母亲去世后留下了形形色色奇怪的罐头,这些罐头又引发出一个惊悚的故事……阅读这十个故事,宛如打开了托卡尔丘克奇幻的文学罐头——时而漫游于三百多年前的波兰,时而漫游于当代生活中的都市。小说的时间和空间跨度,以及在现实和虚构之间的多维度穿梭,无不呈现出托卡尔丘克非凡的文学视野。一如托卡尔丘克在领受诺贝尔文学奖的演讲中所说:“世界的浅吟低唱被城市的喧嚣、计



怪诞故事集