



一种关注

没有人会从游戏中学习历史？从爆款手游《王者荣耀》对历史的改编说起——

互动娱乐掘金传统文化，有些底线不能触碰

九天

时下拥有过亿玩家、几成全民游戏的手机游戏《王者荣耀》中，荆轲最初竟然是女性，诗仙李白成了刺客，名医扁鹊变身用毒高手……角色名字均取自中国历史和传说中的著名人物，可在游戏中，从形象到内容都与历史或传说大相径庭。

近年来的游戏市场，与传统或历史结合的游戏种类繁多。一些游戏却以篡改历史人物或事件形成的巨大反差博人眼球，着实令人堪忧。对历史的敬畏，应当是文化传承的底线。

游戏热衷历史改编，采用的手法却太过随意。

游戏作为一种区别于传统的艺术形式，有“人类的第九大艺术形式”之称。大多数游戏，尤其是RPG角色扮演类、第一人称射击类、MOBA

类游戏，在游戏伊始便设定了自己的历史观。其中与传统或历史相结合的游戏种类繁多——有些游戏是在正史背景下假设自己的历史观，如《梦幻西游》以西游记为背景，《剑侠情缘3》将游戏放在了中国古代唐朝的历史背景下独立衍生故事情节。有些游戏则直接将历史人物或者历史事件作为游戏剧情的一部分，如《三国无双》《成吉思汗》等。最近不少爆款游戏玩的也都是历史改编。比如稳坐IOS畅销榜前两名的《王者荣耀》手游拥有大量传统文化元素，同样备受大众青睐的《阴阳师》手游则以日本历史传说人物安倍晴明的传说为蓝本创作。

很多游戏在对传统或历史进行改编时，采用的手法却显得太过随意。一是戏说历史。在《恋姬无双》中，骁勇善战的三国英雄，全都换成了身着华丽衣裳的美少女战士，历史上著名的桃园三结义变成了刘备、关羽、张飞三姐妹义结金兰。二是解构名人。在《王者荣耀》中，男性历史人物诸如荆轲最初被刻画成了女性，诸葛亮则身披时空铠甲变身未来战士。三是架空历史。在一些所谓“红色游戏”中，八路军使用的武器相当现代化，既不符合历史的真实，更消解了抗日战争的艰苦卓绝。四是恶搞经典。在《幻想曹操传》中，诸葛亮成了地狱妖魔使者，可以任意召唤地狱恶鬼，玩

家扮演的曹操则需要杀死诸葛亮，阻止诸葛亮毁灭人间的阴谋。

对历史的敬畏,应当是文化传承的底线

从某种意义上说，网络游戏与传统文化的融合像是一种必然。网络游戏依靠的新经济商业模式发展日趋成熟，甚至到了流水线作业的地步。一方面，网络游戏因循“打怪升级”的套路，同样的操作模式换个新的画面、人物就成了一款新的游戏，难免同质化严重、缺乏内涵。另一方面，网络游戏中的暴力和色情一直为人们所诟病。玩家游戏中的表现似乎就是对怪物进行无休止的杀戮，以获取经验，整个游戏过程就是追求更高的等级和暴力宣泄。网络游戏产业若要突破现有的商业运行模式，完成产业升级，需要将发展重心转移到内容建设方面，亟待填充高品质的内容，以文化内核作为支撑。

正是在这种背景下，传统文化成了网络游戏开发者眼中的大IP。然而，将传统文化娱乐化可能使得人们迷恋和依赖娱乐化这种方式，从而影响到传统文化本质内容的理解。网络游戏强调表现形式上的故事性、情节性、趣味性、贴近性和吸引力，强调用直观化的表现形式来表达传统文化的内涵，这样的表现形式似乎很容易将传

时下与传统或历史相结合的游戏种目繁多。左图为中国风游戏场景，下图为以《牡丹亭》为故事原型的手机游戏《惊梦》。（本版图片均为资料图片）



统文化博大精深蓄的内涵变得琐碎而简单。尼尔·波兹曼在《娱乐至死》中说道“有两种方法可以让文化精神枯萎，一种是奥威尔式的——文化成为一个监狱，另一种是赫胥黎式的——文化成为一场滑稽戏。”今天，当传统文化有了褪去严肃、神秘面纱的可能时，它将在被娱乐化的同时不至于沦落成庸俗文化，需要不逾越一个什么样的“度”，这是人们真正应该思考的。

没有人会通过游戏学历史吗？事实上，游戏化学习已经成为一种教育模式和方式。时下一些儿童教育培训机构正频频将游戏化学习用于教学与培训。美国未来学家、世界顶级未来趋势智库“未来研究所”游戏研发总监简·麦戈尼格乐也曾在《游戏改变世界》一书中以丰富的案例揭示出这样一种未来趋势：人们正将现实世界“游戏化”、将游戏的思维应用到日常生活、工作中去。

当互动娱乐掘金传统文化，我认为至少应该对历史有敬畏、对传统有方向。在内容生产特别是历史认知上，绝不能与国家历史观背道而驰，消解主流文化追求感官刺激。随意涂抹或戏说历史，错误或不当的改编传统文化，无异于抛弃优秀文化传统。长此以往，必然混淆青少年认知，让一代代人陷入历史虚无主义的泥潭。

让我们不妨看看来自国际上一次成功的经验。那些游戏制作方往往采

用自设历史的方式，设计者独创一个全新的世界，创造一种全新的文化。一如《魔戒》从北欧神话中汲取营养，展现了一个完全游离于现实之外的奇幻世界，《魔兽世界》也同样根植于北欧神话体系，向玩家展示了一个全新的世界与文化，实现了玩家创造世界的梦想，也创造了新的文化与历史。文化与历史对于游戏来说，并非一种束缚，而是灵感的来源，为创作者提供了开阔的创作空间。随着时代的进步和新的证据发现，人们对历史与文

化会有新的理解和认知出现，此时游戏创造者需要做的是在经过对文化与历史的深入理解的基础上，选择一种合适的方式对文化与历史进行演绎和表现。诸如《文明》系列，在保有各个文明真实历史的情况下，通过游戏，让不同时期的文明可以相互接触以及碰撞，让玩家可以通过游戏，感受不同文明间的差异以及各个文明独特的魅力。除此之外，还有模拟情境的作品，如《使命召唤》，前期作品将游戏背景设定在二战，同时游戏融入大量真实历史场景，从服装到军衔划分，武器系统以及不同阵营的文化习俗，都进行了真实地重建。可以说这些优秀作品的创作理念即是合理的吸收并进行切合时代的再创造。这种严谨而又与时俱进的方式给我国游戏制作者提供了一些借鉴。

（作者为网络文化研究者）

“第三只眼”看文学

一双穿透硝烟的慧眼

——看《重庆之眼》

潘凯雄

一年多前就听说范稳在以重庆大轰炸为题材创作一部长篇小说，当时心里就有些犯嘀咕：这个选题的意义固然十分重大，特别是面对这场罪恶的制造者迄今为止一方面不仅拒绝直面历史、忏悔认罪，另一方面却对自己本土遭遇的“东京大轰炸”和“广岛长崎原子弹”喋喋不休的现实，我们更需要一部足以配得上“重庆大轰炸”这段悲惨历史的长篇小说。然而，令人深思的是：我不敢说具有如此重大意义的这个重大题材在新中国当代长篇小说的写作中始终缺失，但至少是缺乏与这个事件相匹配的重量级作品。这又是为什么？仅就写作角度而言，题材的重大与写作的难度在一定意义往往呈现出一种正比关系。重庆大轰炸，顾名思义，是侵华日军一通又一通的狂轰滥炸，重庆城焦土一片、哀鸿遍野。若是全景式地反映重庆大轰炸，人物情节命运这些令小说出彩的要素如何自然融入的确需要考验作家的功力；若是足够凸显这些要素，要完成全景观照又不太易。在某种意义上也可以说，这样的题材用纪实体再现易，用小说表现则相对难。现在范稳以此为题材创作的长篇小说《重庆之眼》已呈现在我们眼前，这种舍

易求难、知难而上的选择其结果又会如何？

范稳笔下的重庆大轰炸，竟然是被裹挟在一段长达78年哀婉而动人的爱情故事中淋漓尽致地呈现了出来。作品以两位重要人物邓子儒与简佩瑶将要举行的婚礼被日寇于1939年5月3日这天对重庆城区首次进行的狂轰滥炸所搅黄而拉开序幕，而仅是邓家在这次大轰炸中就失去了18条生命！紧接着，作品的另一位重要人物刘海随之登场，而他和简佩瑶才是那段长达78年爱情故事的主角。表面上看，邓子儒、简佩瑶和刘海在情感上构成了一种“三角”的畸形苦情关系，但在范稳的笔下，这种“三角”关系的处理虽“苦情”但的确又不“畸”，而恰是在这种“苦情”中，三位主角人生命运的跌宕则差不多与重庆大轰炸紧紧地绑在了一起。

完全可以想象，如果没有日寇的入侵，没有重庆大轰炸，刘海与简佩瑶的“情感戏码”一定不是现在小说中的这个模样。即才女貌的这对鸳鸯因其家庭地位的不匹配而被简父粗暴地棒打离散，这本不过只是封建社会那所谓“门当户对”传统戏码的再现。

然而，是抗战改变了这一切，高三毕业的刘海报考了位于杭州笕桥的中央航空学校且被录取，国家亟需保卫自己天空的空军精英，这才使得简父放弃了杀心，刘海得以幸存。再往后，如果没有“重庆大轰炸”，简佩瑶就会出走“私奔”去找寻她一直以为了不在人世了的刘海；如果没有后来一次又一次的重庆大轰炸，也就没有刘海（此时他已更名为刘云翔）与简佩瑶以及“邓简刘”的“三角”关系一次又一次的跌宕起伏；如果没有战后那些正义的民间人士为重庆大轰炸在日本发起的那场旷日持久的大诉讼，也就没有刘云翔在邓子儒病逝后陪伴简佩瑶走进法庭进行最后陈述这总算让人有些欣慰的一幕。

这当然不只是个人命运的跌宕，更是国家安危的折射。所谓“家国”“家国”，没有国何以有家？“刘简邓”的“三角”构成难道不是这“家国”关系的最好诠释？战争看上去固然使国蒙羞，但更造成了多少无辜平民与家庭的蒙难！这就是范稳在《重庆之眼》中透过硝烟发出的控诉。

当然，在《重庆之眼》中，透过“重庆大轰炸”的硝烟，范稳还向我们展示了“刘简刘”“三角”之外的



▲ 詹建俊、叶南油画《黄河大合唱》(局部)。创作于抗战时期的交响乐《黄河大合唱》为抗战发出怒吼，为大众谱出呼声。

重庆市井生活：除了大轰炸，重庆还有龙舟赛、诗人节、话剧，还有那被分成了三六九等的防空洞，这里有有实力的商家和私人自家掏钱挖的，也有公共性质的。有些防空洞有水有电有通风设备，你在里面开会、办公、喝咖啡、跳舞都可以；有些狭小、潮湿，且人多拥挤。这样的市井气无声地透出了这样一种信息：这是一个打不垮炸不烂的民族！狂轰滥炸烧焦了我的国土却毁不了我的意志与生活。

人物、命运、重庆大轰炸的全景在范稳笔下一应俱全，《重庆之眼》不仅是一双透过硝烟的慧眼，更发出了今日中国人响亮的正义之声，那就是简佩瑶在法庭上用英语进行的那段最后陈述：“法官先生，首先我要感谢法庭的仁慈和宽容，让我丈夫的遗像能够进入法庭参加旁听。他的在天之灵，正在等待你们公平、正义的判决。而在我右边的这个96岁的老翁，

（作者为知名文艺评论家）

海外展讯

《阿尔贝托·贾科梅蒂》

时间：即日起至9月10日
地点：英国泰特美术馆

阿尔贝托·贾科梅蒂是战后欧洲极富表现力的雕塑大师。贾科梅蒂形似“火柴人”的雕塑其实并不讨喜，这类作品近年来却在拍卖场凭借着过亿美元的“天价”一次次刷新着“全球最贵”标杆：2010年《行走的人》以1.043亿美元成交，2014年《双轮战车》以1.01亿美元成交，全球最新雕塑拍卖纪录则是2015年以近1.41亿美元成交的《指示者》。

在艺术评论家看来，贾科梅蒂刀笔刻画的瘦瘦的人形是欧洲第二次世界大战之后人们的精神写照，所有的孤寂、痛苦、迷茫、反思、觉醒似乎都凝聚在瘦削的造型和紧张的结构之中，有着强烈的时代特征。贾科梅蒂的作品真正跨越了现代艺术和当代艺术的分野。他的艺术扎根立体主义和超现实主义，在二战后发展出一套独有的视觉语言，创造了跨越时间的经典作品。

《日本风景：从葛饰北斋到川瀨巴水》

时间：即日起至10月2日
地点：法国吉美博物馆



▲ 川瀨巴水代表作

此次展览集结从19世纪至20世纪初的日本浮世绘版画，包括葛饰北斋、歌川广重、喜多川歌麿、川瀨巴水等多位浮世绘艺术家的作品。日本浮世绘自19世纪五六十年代传播到欧洲，其前所未有的画风对梵高、莫奈、德加等人的艺术创作产生了巨大影响，被认为有力地推动了印象主义运动。

浮世绘是日本的风俗画，常常专指彩色印刷的木版画，主要描绘人们日常生活、风景和演剧。其中，葛饰北斋是浮世绘艺术家最出名的一位。他凭借对日本各传统流派风格、中国画画风、西洋绘画技巧的巧妙融合，自成一派。共46枚《富岳三十六景》是葛饰北斋的代表作，其中就包括享誉世界的《神奈川冲浪里》。这一系列版画描绘由日本关东各地远眺富士山时的景色，富士风景各个角度的形象特征及瞬息间的微妙变化，都被捕捉进画面。艺术家在突破纯平面装饰效果的同时，显示了简练的艺术表现手法，让人在享受自然之美之余也得以一窥江户时代的人文风貌。

歌川广重用秀丽的笔致及和谐的色彩，表达出笼罩于典雅而充满诗意的幽抑气氛中的大自然——一种完全柔和抒情的境界。他所描绘的自然景象，总是和人物有着密切的关系，并且富于诗的魅力。

喜多川歌麿代表着浮世绘美人画的高峰。他以描绘从事日常生活或娱乐的妇女以及妇女半身像见长，往往以准确的线条和单纯的色块描绘女性。他笔下的人物体态优雅，充满古典美。

川瀨巴水则被誉为日本近代风景版画第一人。他用敏锐的目光捕捉风景中微小的光和影，画中甚至能让人看到纤细至极的色彩和绝妙的光线效果，就像一首朴实的诗歌。朦胧的月、翻滚的积雨云、浙沥的雨和皑皑的雪景都是其版画中常见的景色。

《会说话的照片：艺术家之间的拍照手机对话》

时间：即日起至12月17日
地点：美国纽约大都会艺术博物馆

今年正值iPhone发布十周年，纽约大都会艺术博物馆推出了这样一次特别的展览。所有展出作品都由iPhone创作。博物馆委托了12组艺术家在5个月的时间内互相发送照片和视频，最终以互动触摸屏、视频投影和传统的相片等多种方式进行展示。“相机曾仅作为一种保存过去的方式被使用，但人们现在在正以前所未有的亲密程度实时分享视觉经验。”展览前言如此写道。