

楼上听涛

优质的游戏 让世界更美好

◆ 言成

人为什么痴迷电子游戏?根据马斯洛学说,当人类在满足了生存的基本需要后,开始转为对更高层次的追求:艺术。传统艺术形式包罗万象:绘画、舞蹈、造型、雕塑,无不是对美的刻画。电子游戏是绘画、造型、形体等各种艺术形式的综合体,游戏通过对传统艺术形式再造,从而呈现“美”。

除却审美功能,电子游戏还赋予了人类更深的含义:对现实生活的再造、共享和传播。再造,是游戏将骨感的现实生活理想化、自由化,将人代入其中。在生活中不得脚踏实地的人,在游戏中却能上天入地、脚踏青云。换句话说,游戏把生活中无法体验的快感传递给人。共享,网络游戏的兴起,让共享较之传统游戏的单机版更让人上瘾。人是社会的动物,社交是人的天然属性之一。网络游戏不仅让人完成交流,还在交流过程中达到交友、分享快乐的社交目的。传播,则指游戏中输出的文化思想,包括了对再造世界观、艺术教育、人文理念的传播。

也正因为如此,那些痴迷过同一款游戏的人,很容易在现实生活中找到共鸣。媒体曾报道,2016年,当改编自《魔兽》游戏的电影在中国上映时,许多影迷不仅穿统一服装,还齐声呐喊“为了部落”的口号。游戏唤醒了人们的共同记忆,以及与队友并肩作战的日日夜夜。

正因为游戏有如此强大的价值观输出作用,所以游戏给玩家提供的也是一种文化产品,影响着受众的审美体验、趣味养成。可见,游戏担负着更多的社会责任。甚至有人认为:游戏让生活更美好。

畅销书《游戏改变世界》作者简·麦戈尼格尔在TED演讲时阐述了这种观点,在当代社会,游戏“满足着我们的另一种饥渴:接受更强的挑战和奖励,变得更有创造力、更成功,参与到比自己更宏大的事业中去。”游戏理应帮助人们发掘自我核心优势,找到激励自己的有效方法,让自己变得更快乐、让世界变得更好。

比如一款叫《免费稻米》的游戏,通过对抗世界饥饿来通关。每答对一道多选题,就能赢得10粒虚拟稻米。通关越多,问题越难。但是游戏结束时,玩家赢的所有虚拟稻米都会变成真正的粮食,捐赠给联合国粮食计划署。这款游戏累计捐赠的大米已经接近1000亿粒,够500万人口吃一天。

这就是游戏的现实意义。从这个意义上来说,《王者荣耀》只不过是商业上成功罢了,离伟大的游戏,还差甚远。

对话

游戏应将社会效益放首位

对话人:北京市文化创意产业研究中心主任、北京市社科院传媒研究所所长郭万超

言成:您如何看待《王者荣耀》在海外大火?

郭万超:法国社会学家弗雷德里克·马特利写过一本《主流:谁将打赢全球文化战争》,描述美国如何通过文化的全球传播实现其实力的全球扩张。书中有一个重要观点,虽然局部还免不了战火硝烟,但全球的大趋势已经从武力征战进入到文化征服。

一款游戏在海外能够火起来,是一件好事。我国在互联网+文创领域形成的创意者经济,产生广泛的创意生成、更扁平的创意生产以及耳目一新的叙事方式和传播方式,可以带来更广泛的文化认同。

从文化产业来看,软文化与硬产业同步输出,以游戏场景和人物等符号的设置,传播文化,最符合文化传播“潜移默化”的特征,比硬传播更有效。

言成:针对青少年网瘾和游戏历史被篡改的批评,您怎么看?

郭万超:不只是手游,很多网络游戏都存在青少年上瘾的现象。我认为最重要的是要把握一个度。我国鼓励推动文化产业成为国民经济支柱性产业。它发展的前提是要把社会效益放在首位,社会效益和经济效益相统一,健全现代文化市场体系,完善政策制度保障等。

一方面,政府应该加大监管力度。另一方面,所有网游、手游从业者都要思考,在道德和利润的天平上,运营商们如何自我约束,增强社会责任感?如果无法兼顾社会效益与经济效益,其“原罪”就不可能被洗脱,整个网游产业的暴利时代也将很快终结。

至于篡改历史,我觉得应该批判。把荆轲改编成女性角色,

王者荣耀·火爆游戏泥沙俱下



左图为《王者荣耀》游戏中的英雄人物诸葛亮和李白,其角色定位分别为能打出光波的法师和擅长突进的刺客。右图为传统认知中的诸葛亮和李白形象。

◆ 言成

在北京东南三环一家健身房里,24岁的陶舜一边设置好跑步机速度,一边掏出耳机,准备开“杀”。旁边的跑步机上有七八岁的孩子,眼神羡慕地看着他的手机,大声

说:“原来大人也玩王者荣耀。”

陶舜忽然想到,上午,在游戏群里,有人贴出一张和小侄子在一起的照片。念小学三年级的9岁小侄子,正在指点群友打游戏。群友在群里发了一个夸张的表情:你不服不服,我侄子已经铂金段位了。

没有超级英雄的世界

陶舜是被同事拉下水的,同事一次吃饭时谈到了上“王者”的话题,陶舜很好奇,上“王者”很难吗?

2016年9月,陶舜正式开始《王者荣耀》的上分之路。“上分”是行话,指的是上比原来高的段位、提升排位段位。在游戏中,起步玩家是青铜段位,依次往上是白银、黄金、铂金、钻石、星耀、王者段位(王者荣耀)。每一个段位又分4个~5个等级,每个等级1颗星。赢了就增加一颗,输了就掉星或者掉级。

陶舜自认为“有天赋”,他在s5赛季单排拿到尊贵铂金段位4级,在s6赛季拿到永恒钻石段位4级,后来自己组建了战队,开始和朋友“开黑”,在2017年6月结束的s7赛季中成为最强王者。“上王者局是自己打的。”他补充了一句。总计1857场,胜率51.2%,拿过mvp(全场最佳)127场。

单排指自己单独一个人排位,由系统指派队友。开黑也是术语,指认识的朋友用语音沟通,一起排位。这款游戏设计了一个进

阶体系,分匹配和排位两种模式。匹配是5个玩家组队,对战另外5个人的5v5形式,输赢只奖励金币等,不会掉级。排位则会有上下。

“这款游戏不是一个人就能玩得好,你可以把它看成团队配合的综合体,要懂得补位甚至牺牲自我,成就团队胜利。”陶舜无奈道:“单排最怕遇到队友不补位。”

一款多人协作的游戏,5人才能成团,两团对战,以推倒对方水晶为胜负标准。战场上通常有6种角色:坦克、战士、法师、刺客、射手和辅助,共对应60多种英雄人物。基本是耳熟能详的角色,有的是古代名人如李白、武则天、貂蝉、吕布、韩信等,有的是虚构人物如安琪拉、露娜,前者是法师,后者是刺客收割职业。

在团战中,通常坦克要冲在前面吸引对方火力。坦克、战士生命值高、皮厚扛打,但输出低(杀伤力不高)。法师、射手等职业站在后排,生命值低属于“脆皮”职业,但输出高(杀伤力强)。刺客是收割职业,带有闪

欲罢不能的游戏瘾

作为炙手可热的游戏,有关数据披露,《王者荣耀》已经拥有两亿注册用户。腾讯公司的财报数据显示:它的日活跃用户超过5000万,刷新了腾讯平台智能手机游戏的新纪录,用户涵盖多个年龄段。

目前,《王者荣耀》一个月能带来30亿元流水。《王者荣耀》项目组在2016年人均分得140万元,最低分得60万元,核心员工最多分到了290万元人民币。游戏缔造者腾讯互动娱乐天美工作室总裁姚晓光,在媒体报道中称其2016年年终奖是两亿元。

《王者荣耀》的收入很大一部分来自英雄皮肤的售卖。游戏中的每个英雄人物,都自带几套皮肤。所谓皮肤,即给人物穿上更漂亮的衣服,比如李白的“凤求凰”皮肤,一身白衣飘飘的侠客袍,显得玉树临风、飘逸潇洒。凤求凰皮肤不仅要1788点券(约合

人民币178元),且必须在特定的时间才买得到。很多女性玩家为了游戏中漂亮的皮肤充值,最贵的是小乔“天鹅之梦”,半月的“大秦宣太后”、孙尚香的“杀手不太冷”,只能通过荣耀水晶获得,一个荣耀水晶约2000元,这3套皮肤就需要6000元左右。

巨大的游戏吸引力让青年人开始迷失。21岁的小乐是南京某体育大学大三的学生,他不只一次在群里跟战队里的朋友说:卸载游戏。他的理由是“太浪费时间,什么都干不了”。这个学期末,有一天晚上他妈妈打电话来,小乐说自己在自习室复习,实际上他戴着耳机在和好朋友“开黑”。

期末考试挂科是意料中的事。小乐愤而卸载游戏,为了证明自己金盆洗手,还截图放群里,立此为证。战队里的玩家Carzy不屑一顾:3天后你还会重回游戏。

频被篡改的历史人物

物极必反,一款游戏大火之下,必然泥沙俱下。《王者荣耀》对个人精神的“绑架”饱受诟病。为防止未成年人沉迷网络,腾讯宣布自7月4日起,推出健康游戏防沉迷系统,限制未成年人每天登录时长,升级成长守护平台,强化实名认证体系。其中,12周岁(含)以下玩家每天限玩1小时。

根据腾讯随后公布的数据,防沉迷系统行之有效,在游戏参与度最高峰时段,有34万个账号达到限时后下线。但不久就有多家媒体调查指出,这一系统很容易破解,网络上花费几块钱,就可以租到成年人账号,无限制使用。

为此,《中国青年报》在近日的一篇评论文章中指出,“在利用技术手段防范未成年人沉迷游戏的同时,还应该反思家庭教育和学校教育是否给了孩子充满爱的环境,让他们在社交、情感、陪伴需求在现实生活中得到满足。否则,哪怕不让他们玩网络游戏,他们还会找到其他方式。”

此外,游戏对角色人物的篡改也让人无法接受。多篇评论直指游戏歪曲历史,将人们熟知的历史人物改得面目全非,历史知识匮乏的少年儿童很容易被误导。

比如,大诗人李白在游戏中的定位是“青莲剑仙”,属性为刺客/战士,擅长突进/收割。许多历史名人也都被赋予了新属性,诸葛亮是能打出光波的法师,李元芳变成肩抗一把圆月大刀的射手。因电视剧大红的半月太后则成为能吸血的法师。英雄形象也“脑洞大开”,如刘备的造型是使用枪支的黑帮教父,刘禅驾驶着机器人横冲直撞,黄忠扛起重炮,高渐离的武器是吉他,马可波罗使一把双枪满场跑。其中最离谱的,则是将荆轲的角色设定为女性。

“荆轲就是女的。”在重庆市沙坪坝区上小学四年级的轩轩几乎要急了。而他的爸爸不知纠正过几次,“孩子的认知被游戏带偏了。”

在北京丰台区一所高中教历史的王老师认为,中小学生对多心智尚未成熟,游戏中传播的错误历史知识,很容易影响学生对传统文化的理解,影响孩子们树立正确的世界观、价值观。“对这样歪曲历史的游戏应该予以批判和抵制。”王老师说。

歪曲历史的另一个弊端,是影响中国传统文化的世界传播。有专家认为,游戏本身就可以塑造文化、反哺文化。里约奥运的东京8分钟,不就是一场成功的文化输出吗?



陶舜常用的英雄是露娜、兰陵王等刺客职业,在团战中悄悄隐到对方后面,瞬间秒杀敌方英雄,对团队贡献很大。

刺客职业也可以抓落单的敌方英雄,但也也许危机四伏。游戏设定,如果敌方英雄躲在草丛里,我方是看不见的。“敌方为了诱敌深入,故意让一个英雄落单,刺客正要秒杀,草丛里跳出几个大汉,中了埋伏。如果附近的我方英雄没人来支援,就变成螳螂捕蝉黄雀在后了。”陶舜补充说。

这也是游戏对团队协作的要求,如果缺乏意识,只顾自己杀敌,那最终团队也无法取胜。游戏中,不大可能存在超级英雄,即便5人中其中一个水平远胜其他人,如果队友配合不好,也无法胜利。所以,没有玩家因为某个英雄太强,而蜂拥而上选择同一个角色,也不会因为自己喜爱的英雄受到冷落而心生怨言。

事实上,没等到第三天,小乐就杀回战场。好了伤疤忘了疼。Carzy说,这就像毒瘾一样,很难戒掉。

和小乐一样沉迷游戏的,还有11岁的小学生冬冬。他的妈妈为孩子的游戏瘾恼怒不已。但她和孩子父亲白天都要上班,正值冬冬放暑假,他有的是办法从同学或者家里老人那儿“骗”到手机。尤其是儿子打游戏总是“全神贯注”,跟他说什么都听不见。

冬冬妈问过孩子,游戏需要充值吗?冬冬说不需要。直到有一天,冬冬妈发现银行卡上少了8000元,浑身冰冷。在她的怒气中,冬冬无奈承认,自己充值了,还偷删了妈妈手机上的扣款短信通知。而此时,冬冬的成绩已经排到了班里最后几名。眼下,小升初在即。冬冬妈忿忿不平:“太害人了,孩子还那么小。”

但这里的文化,应该基于基本正确的历史。否则,因为游戏而对中国文化和历史感兴趣的,外国人,很可能会莫名其妙,荆轲是女的,excuse me?

事实上,《王者荣耀》也具备了文化输出的基础。在东南亚地区,《王者荣耀》在泰国、越南、印尼同样火爆。尤其是在泰国,6月份《王者荣耀》成为收入最好的手游,月流水涨到了1650万人民币。在韩国,游戏4月底才登陆,如今已经进入韩国游戏榜单top50。在欧洲市场,土耳其、捷克、丹麦等14个国家,游戏表现同样不凡。有消息称,今年9月,此款游戏还将登陆美国、法国、意大利、西班牙和德国。

有专家指出,一个国家、公司基于自己的文化价值观建构游戏规则,并把游戏规则上升到一种高度对外传播,这种传播有更大的意义。所以,对外输出网络游戏,就是文化的一种传播方式。网络游戏同样需要传达时代的价值观念,引领玩家的精神世界。文化是游戏的灵魂,网络游戏能否与传统道德相承,与现实道德相符,是其最终能否产生文化精品的重要因素。从这个意义上来说,《王者荣耀》还有很长的路要走。

图片新闻



“重返江山如画的世界·共和国将军、部长环保书画笔会”近日在京举行。全国人大环资委原副主任委员叶如棠与8位共和国将军,及主办方高能环境董事长李卫国欢聚一堂。

叶如棠表示,各位将军昔日戎马生涯、保卫祖国;今朝挥毫抒情、点染生活,传播环保理念,不仅增添高雅情趣,更描绘了实现“天蓝水清地绿气洁”美丽中国梦的深远意境。

本次活动创作以及“人·和·境”主题的书画创作两个篇章。陈在炳、张永金、黄金元、纪东、马振邦、齐光临、徐永新、傅毅洪8位将军笔走蛟龙,以质朴无华之气,千军万马之力,传递出书画的独特魅力,展示了他们“胸中自有百万雄兵”的宏大气魄,更描绘了他们心系环保、支持环保的家国情怀。图为少将马振邦在介绍其作品。鹿成彬供图