

《山海经》元素在《王者荣耀》中的嵌入和转译初探

□ 朱婷婷 国家图书馆古籍馆

近年来,随着网络技术进步和人们生活习惯的转变,“游戏+”的融媒介方式表现出良好的传播效果。在传统文化热潮的推动下,《剑侠情缘》《梦幻西游》《王者荣耀》《江南百景图》,还有时下最热门的3A大作《黑悟空》等网络游戏都受到了玩家的欢迎。网络游戏的爆火也为传统文化的保护、弘扬和全球范围内输出提供了有益的渠道,具有积极意义。

《山海经》作为我国上古时期的奇书,记载了众多的神话传说和奇珍异兽,为当下游戏创作提供了海量的故事题材和造型参考。腾讯天美工作室推出的现象级英雄竞技手游《王者荣耀》也充分借鉴了《山海经》。本文试图从角色设计、造型设计等角度全面梳理《王者荣耀》中的《山海经》元素,并针对游戏在文化转译过程中的一些问题提出相应的思考对策,以期为推动传统文化与游戏媒介的融合传播提供参考。

一、嵌入在《王者荣耀》中的《山海经》元素

在王者大陆的搭建过程中,其创作者大量参考了中国古代历史(如《战国策》《史记》《列女传》《三国志》《旧唐书》等)和中国古代神话(如《山海经》《楚辞》《封神演义》《唐传奇》《搜神记》《西游记》等),以及日本文学、古希腊神话等多种艺术作品,充分融入游戏建构中传统文化元素的内容比重。其中蕴含的丰富文化内核则需要通过游戏媒介精心的叙事文本和精致的视听画面呈现出来。本文试图从《王者荣耀》的英雄角色设计和皮肤设计维度爬梳其所囊括的《山海经》文化元素。

(一)《王者荣耀》角色设计中的《山海经》元素。

英雄背景故事是游戏乐趣生成的重要部分,有助于引导玩家进入游戏世界观中。《王者荣耀》中女娲和后羿两个英雄角色,在《山海经》中有明确记载。宋淳熙七年(1180)池阳郡斋刻本《山海经·大荒西经》^①记载,“有神十人,名曰女娲之肠,化为神”。虽然较简略,没有女娲抁土造人、炼石补天等神话,但是也体现了其化育万物的神格。《海内经》“有穷后羿慕羿射,故号此名也”,和《海外南经》“羿与凿齿战于寿华之野。羿射杀之在昆仑墟东。羿持弓矢,凿齿持盾”,都是《山海经》关于后羿擅射的记载。《王者荣耀》游戏架构中设定女娲是“王者大陆的创世者”,后羿是持续输出能力极强的神射手,都直接延续了《山海经》等中国古代神话对二人的神格设定。

《王者荣耀》故事架构中的寒月公主嫦娥、创世之神盘古、云中蝶的主人海月这三位英雄关联人物也与《山海经》渊源颇深。《大荒西经》记载:“有女子方浴月。帝俊妻常羲,生月十有二,此始浴之。”袁珂在《山海经校注》中指出嫦娥奔月是由《山海经》中的常羲

^①按:《山海经》版本众多。本文所引《山海经》文本内容,如未特别说明版本,皆来自国家图书馆所藏宋淳熙七年池阳郡斋刻本。此本为现有最早刻本,传世孤罕,文献价值极高。下文皆简称为宋本。

生月神话演变而来^①。这一看法对研究“羿与嫦娥”和嫦娥奔月神话的后代学者产生了很大影响。许多人误以为盘古开天辟地的传说来自《山海经》，实际上书中并没有对盘古的直接记载。《海外北经》有记，钟山之神烛阴（又名烛龙）人面蛇身，“视为昼，瞑为夜，吹为冬，呼为夏，不饮，不食，不息，息为风。身长千里”。明人董斯张《广博物志》卷九引《五运历年记》中记载“盘古之君，龙首蛇身，嘘为风雨，吹为雷电。开目为昼，闭目为夜”^②。对照可见，烛阴和盘古的神格极为相似，应当是盘古的原型之一。《大荒经》和《海内经》中多次提及华夏神话中的上古天帝帝俊。王者荣耀则将女英雄角色海月设定为对帝俊忠心耿耿并要为其复仇的下属。

《山海经》中某些神兽的物种属性在《王者荣耀》中的英雄角色上也有所呈现。《王者荣耀》中的热门法师妲己，同时也是古代神话中最有名的九尾狐，其神奇物种起源自《南山经》。再如宋本《西山经》有载“氐人国在建木西，其为人。人面而鱼身，无足”，清乾隆五十一年（1786）刻本《山海经广注》上则有欧丝野国有“蛟人泣珠”的记载。《王者荣耀》中来自大海深处的少女朵莉亚，其物种属性为人鱼，背景故事构架则多取材于经典童话《人鱼公主》。这也体现了游戏方重视中西方传统文化的融合。至于《王者荣耀》中憨态可掬的食梦兽梦奇的设计灵感是否来自食梦貘呢？其实《山海经》中并未记载有食梦的动物，食梦貘的传说则可能来自十九世纪晚期的日本。

（二）《王者荣耀》皮肤设计中的《山海经》元素。

皮肤是指《王者荣耀》中英雄所穿戴造型上的装饰。《王者荣耀》一个英雄通常会有好几个不同的精美皮肤。玩家给英雄穿戴不同皮肤时，后台所配置的台词也不尽相同。英雄在穿戴皮肤后，会添加一定的竞技属性。在王者荣耀等游戏中，玩家氪金购买皮肤早已成为一种常见的消费行为。《王者荣耀》曾推出三次《山海经》系列皮肤：一是 S8 至 S12 赛季的“无畏之灵”系列，二是猪年（2019 年）限定的“五大神兽”系列，三是兔年（2023 年）限定的“山海有灵”系列。下表试图列举各英雄皮肤所使用到的《山海经》元素出处。

《山海经》系列皮肤及出处对照表

《山海经》系列皮肤	英雄与其对应皮肤名称	皮肤创作中所参考的《山海经》元素出处
无畏之灵	S8 赛季 白起——狰	《西山经》载，狰“五尾一角，身形似豹”
	S9 赛季 太乙真人——饕餮	《北山经》载：“有兽焉，其状如羊身人面，其目在腋下，虎齿，人爪，其音如婴儿，名曰狍鸩。是食人。（郭璞注）为物贪恣，食人未尽，还害其身，像在夏鼎，《左传》所谓饕餮是也。”
	S10 赛季 曹操——烛龙	《海外北经》：“视为昼，瞑为夜”
	S11 赛季 半月——重明	
	S12 赛季 典韦——穷奇	《西山经》载穷奇“其状如牛，猬毛”

^①袁珂：《山海经校注》，上海古籍出版社，1980 年，第 405 页。

^②此据《四库全书·子部·类书类》第 286 册，上海古籍出版社，1987 年，第 178 页上栏。

五大神兽	花木兰——瑞麟志	《海内经》中载顓頊之父为韩流，韩流“人面，豕喙，麟身”
	苏烈——玄武志	《南山经》：“其中多玄龟，其状如龟而鸟首虺尾，其名曰旋龟”
	铠——青龙志	《山海经》中载有应龙、烛龙、夔龙和黄龙（螭）
	百里守约——朱雀志	《南山经》：“有鸟焉，其状如鸱而人手，其音如痹，其名曰朱鸟”
	百里玄策——白虎志	《西山经》有两处写白虎，但未细述其特征
山海有灵	李信——山海·炽霜斩	《北山经》单张山与神兽诸犍
	曜——山海·苍雷引	《海内北经》神兽驩吾
	小乔——山海·琳琅生	《海外西经》白民国与灵兽乘黄
	马可波罗——山海·玄木吟	《西山经》中曲山与神兽驳
	瑶——山海·碧波行	《西山经》上申山与灵兽白鹿

“无畏之灵”系列每赛季推出一个新皮肤，但只是停留在对《山海经》元素的基础借用和符号嫁接上，着重设计该皮肤的某些细节部分，如武器、眼睛等，整体制作缺乏质感，作为赛季皮肤只可算是中规中矩。“五大神兽”系列则主要是从《山海经》的四大神兽应龙、白虎、朱鸟、玄龟，再配以麒麟为五大神兽进行概念塑造，架空时代，以花木兰为首的五位战士，为战场带来和平与正义。其中，花木兰的“瑞麟志”设定相对有些牵强，并非直接取材自《山海经》原书。

相较而言，“山海有灵”系列皮肤在设计理念上有很大的进步。不仅统一以“山海”命名，在简介中也直接指明其创意源自《山海经》某具体位置，同时还将五位英雄年代架空，设定为《山海经》相关人物，分别配备与其气质相符的《山海经》神兽。经过逐年改进，创造叠加效果，《山海经》元素在英雄皮肤的主题、角色、展示动画、场景、局内特效和音乐音效乃至英雄台词等方面都有所呈现。如《海外西经》记载“白民之国在龙鱼北，白身披发。有乘黄，其状如狐，其背上有角，乘之寿二千岁”，白民国相传以玉为食，玉叶玉树，洁白无暇。创作者在小乔的台词设计上，不仅保留了角色原有性格特点，还巧妙化用《山海经》元素。如“以温养之玉，击碎蔽日之石”，台词既配合小乔的进攻技能，又点题白民国玉石丰饶的特点。小乔玩家穿戴“山海·琳琅生”皮肤（图 1）后，即刻变身梳“双环望仙髻”的白民国王女，与其灵兽乘黄以《白民国书》立约，在女声哼唱和狐叫声中跨越龙鱼山，重启灵脉，玉石生花，可算是淋漓地呈现出中华元素美学。

此外，上文介绍的与《山海经》有关联的英雄中也有部分皮肤取材于《山海经》。如海月有一款“金乌负日”皮肤，其设计理念来自《大荒东经》“汤谷上有扶木，一日方至，一日方出，皆载于乌”的传说。妲己的“青丘·九尾狐”皮肤，其设计缘起《南山经》中青丘山九尾狐的传说。后羿与嫦娥是大众耳熟能详的夫妻档。王者荣耀曾于 2020 年推出后羿和嫦娥的情人节限定皮肤“如梦令”，画面极其精美。

《王者荣耀》创作团队运用前沿的数字技术、网络技术和人工智能技术，在游戏中还原和营造出浓厚的中华优秀传统文化氛围，融合了《山海经》意象的奇峰秀水、人物角色，并在此基础上结合游戏情节，将中华优秀传统文化进行架空再创作处理，以具象化、可视化、可感知的文化符号展现出来，让中华优秀传统文化优秀内容的再现和传播有了一种渗透性更强的符号表达形式。

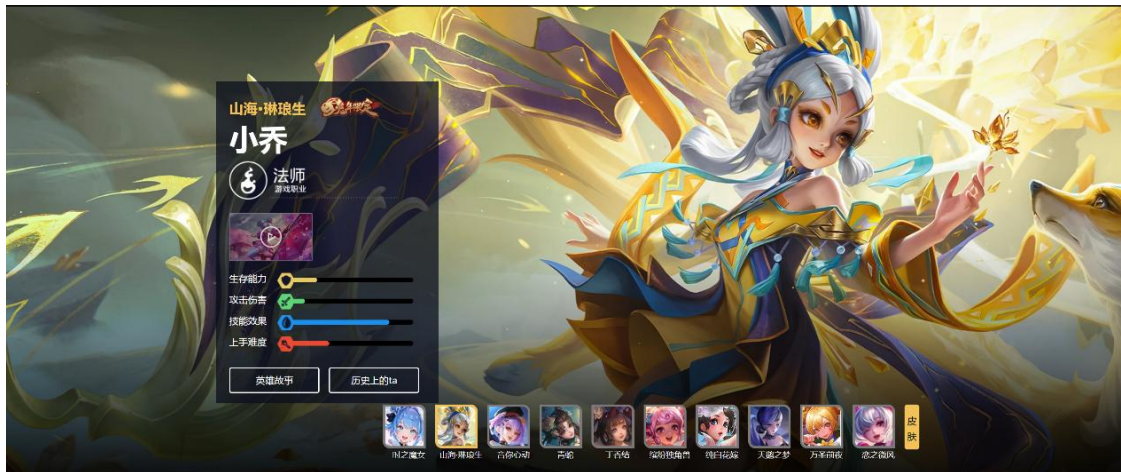


图 1 小乔的山海·琳琅生皮肤

此外，网络游戏还具有互动性强、号召力大的特点。这为玩家的互动参与和二次创作提供了广阔的空间。《王者荣耀》的一个成功之处，就是吸引粉丝围绕游戏角色、歌曲、音乐、图片、视频等，进行了大量的二次创作。画师孔千子曾创作出一组中国风的《山海经》系列图片（图 2），获王者荣耀官博发布，激起玩家的热烈反响。这些二创作品反过来又进一步强化了玩家的互动参与。这种二次创作与互动参与的叠加，能吸引玩家参与到与中华优秀传统文化的深层次互动中，获得极大的心理满足和心流体验。在此过程中，游戏受众不只是流行文本的观众，也是传统文化元素推广传播的积极参与者。

二、《王者荣耀》在《山海经》文化转译中的一些问题

作为一款现象级的本土手游，《王者荣耀》最大的特色就是大量运用中国传统元素，从产品到 IP 均为自研，塑造出百余英雄角色均个性鲜明，在视觉效果呈现上也是精益求精，自 2015 年上线至今仍具有极高市场认可度，可谓名利双收。《王者荣耀》近年来也在国际市场发力。《王者荣耀》国际服（Honor of Kings）2024 年 7 月 22 日宣布，其全球累计注册用户数已突破 5000 万^①。以《王者荣耀》为代表的国产游戏内容丰富、叙事生动、沉浸交互、轻松娱乐，近年来行业发展态势迅猛，玩家众多，是当前中华优秀传统文化数字化传播的主要形态之一。作为一种深受年轻群体欢迎，且深度融入其生活的传播形态，其对于传统文化的传播和发展来说是最有效，也是最具传播力的。但同时也必须看到，国产游戏，即使是将优秀

^① 《王者荣耀》全球出海成绩亮眼累计注册用户破 5000 万，https://www.sohu.com/a/795262878_114822（2024.08.28 检索）。

传统文化与现代游戏元素有效融合的“优等生”《王者荣耀》在对传统文化进行准确数字化转译上还存在一定的问题。



图2 画师孔千子创作的英雄图

上文提到的 S11 赛季推出半月的重明皮肤，官方号称取材自《山海经》异兽，但实际上重明鸟最早出自东晋王嘉的《拾遗记》。在国家图书馆官网发布的“《山海经》知识平台”上对馆藏上至宋刻下至民国印本的 92 种《山海经》进行全文检索，均未有关于“重明”的记载。《山海经》中神兽众多，可用于发挥创作的元素多如牛毛，创作团队却选择推出本不属于《山海经》的异兽“重明”，是不小的文本建构错误。这就要求游戏团队在打磨游戏叙

事文本框架时，一定要尊重传统文化内核，要以严谨的态度正视传统文化经典，真正用心了解其背后的价值与内涵，而不是堆砌元素，盲目拼贴。

当前游戏媒介在建构文化内核时，往往还面临内涵浅薄化的问题。长此以往，会造成游戏玩家，特别是对青少年用户以及海外游戏用户对中华优秀传统文化本身内涵的误读。由于游戏的市场效益导向，《王者荣耀》将大部分女性英雄都设计地较为丰满妖娆，可能会模糊年轻群体对历史人物的认知。在设计文本和英雄技能配合度时，也不太注意配合维护历史神话中的人物关系。如后羿在游戏中的最佳搭档为钟馗和牛魔王，嫦娥的最佳搭档则为鬼谷子和白起，二者在战斗配合上并无半点加成。为了吸引玩家消费，《王者荣耀》不顾史实强行增加故事线，推出李白和王昭君的情侣皮肤。亲密关系被如此剥离和打乱，不同时代的角色同台竞技，玩家对历史人物的认知也可能会产生混乱。

将优秀传统文化元素内嵌到网络游戏中，不仅能够有效拓展游戏玩家对中华文化的价值认知和文化体验，更能够让玩家通过游戏场景和游戏参与，对中华优秀传统文化符号产生情感共鸣和集体记忆。随着对文献整理研究的深入，未来的新产品设计，为更好地传扬中华文化，建议游戏厂商尊重传统文化，规范转译传统文化，合理建构叙事文本和打造视觉表征，在深度挖掘传统文化元素的基础上进行艺术再创作，平衡好经济效益与文化价值的关系。