

《王者荣耀》的审美批判

刘治涛

贵州大学哲学学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2023年2月16日; 录用日期: 2023年3月15日; 发布日期: 2023年3月24日

摘要

本文从弗洛伊德虚拟游戏理论视角研究当代电子《王者荣耀》的审美价值,《王者荣耀》既满足人们对视听快感的,还丰富着人们的审美心理和情感体验。本文首先指出《王者荣耀》对于人视听快感的满足,其次结合游戏内的相关机制和弗洛伊德虚拟游戏理论探讨如何激发这种满足感的,最后指出电子游戏所带来的快感是一种美感,具有一定的审美价值,有利于与人的感性完满性和人生多样性的建构,但是沉迷这种快感就会破坏人生本应有的多样性,破坏人生多样性与感性完满性的同构关系。

关键词

《王者荣耀》, 视听快感, 实时竞技, 虚拟游戏理论

The Aesthetic Criticism of "Honor of Kings"

Zhitao Liu

School of Philosophy, Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: Feb. 16th, 2023; accepted: Mar. 15th, 2023; published: Mar. 24th, 2023

Abstract

This paper studies the aesthetic value of the contemporary video game "Honor of Kings" from the perspective of Freud's virtual game theory. "Honor of Kings" not only satisfies people's audio-visual pleasure, but also enriches people's aesthetic psychology and emotional experience. This paper first points out that "Honor of Kings" satisfies people's audio-visual pleasure, then discusses how to stimulate this satisfaction by combining the relevant mechanisms in the game and Freud's virtual game theory, and finally points out that the pleasure brought by video games is a kind of aesthetic feeling, which has certain aesthetic value and is conducive to the construction of people's perceptual fullness and the diversity of life. But indulging in this kind of pleasure will destroy the diversity of life, and destroy the isomorphic relationship between the diversity of life and perceptual fullness.

Keywords

“Honor of Kings”, Audio-Visual Pleasure, Real-Time Competition, Virtual Game Theory

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 王者盛宴：视听美感带来的游戏快感

《王者荣耀》作为一款 MOBA 类国产游戏和现象级的国民手游，它具有丰富的中国古典文化元素，比如游戏里的人物建模和背景音乐，而且还有多样的 PVP (player versus player, 即玩家与玩家对战), 玩家利用游戏资源攻击而形成的互动竞技, 与其相对的是 PVE 对战(player versus environment, 玩家对战环境)对战机制, 这有效提高了游戏的动态竞争体验。具体来说, 《王者荣耀》以竞技对战为主, 属于推塔类游戏, 在游戏中分为红、蓝两方阵营, 由上、中、下三条路线形成的两个交汇点便是双方水晶(大本营), 每条路线上有三个阻碍敌方前进的防御塔, 率先推倒敌方水晶的一方为获胜方。玩家之间可以进行 1V1、3V3、5V5 多种方式进行 PVP 对战, 在满足一定条件后能够参加排位赛以进行游戏能力的排名获得荣誉称号, 同时还能够参与游戏冒险等娱乐模式。作为多人在线对战游戏, 不论是与相识之人进行组队“开黑”, 还是随机与陌生人进行 5V5 匹配, 社交贯穿游戏始终, 游戏中 10 位英雄之间的对抗是由手机屏幕前的 10 名真实玩家的操纵形成(人机对抗除外)。截至 2022 年 5 月 16 日, 《王者荣耀》正式服一共有 109 名英雄, 并会继续更新新英雄, 这些英雄有战士、坦克、刺客、射手、法师、辅助这六种定位, 但一个英雄可以同时兼具坦克、战士、辅助多种定位。不同英雄的技能各不相同, 并且拥有自己的历史背景、台词、皮肤以及人物关系, 每个英雄拥有 3 到 4 个主动攻击技能和 1 个被动技能。

《王者荣耀》中大多英雄都有自己的历史背景, 其背景融合了中西古今的各种题材元素, 得益于这一点, 王者团队在呈现英雄的时候能有更丰富多样的呈现方式(视觉上是多款皮肤的联动, 听觉上俏皮多变的配音)。这些视觉和听觉所呈现的美观, 本质上是将不同的文化元素转化为能够吸引玩家进行购买的商品。

《王者荣耀》中的英雄角色对历史人物和传统文学作品中的角色进行了复制与修改, 三国时期的诸葛亮、曹操, 文学作品中的孙悟空、猪八戒等角色均出现在游戏的人物设定当中, 这类人物形象被设计者直接挪用, 使游戏中的英雄形象与玩家在日常经验记忆中的形象毫无冲突。《王者荣耀》还对人物关系进行了复制, 游戏中的虞姬和项羽、小乔和周瑜同为情侣关系, 情侣台词与情侣皮肤的设置能够吸引情侣玩家的购买力。诸葛亮的外表在原有的历史背景上进行了商业化的修改, 形象年轻化、梦幻化, 符合年轻人的审美取向。孙臧, 战国时期齐国军事家, 由于遭受政治迫害, 导致身体残疾, 游戏设定中的孙臧也失去双脚, 谦逊好学, 擅长机关术, 但是外形酷似女孩, 背后带有一对翅膀, 以挥动翅膀的方式代替走路。孙臧失去双脚的形象与历史形象少有相似, 更多的是无规律的艺术化设计, 这增强了玩家的审美体验, 冲淡了历史人物命运的悲惨性, 使传统历史人物形象得到颠覆性的改造, 瓦解了历史人物在玩家心中的权威形象。《王者荣耀》通过图像、语音、仪式等载体对历史典故和人物进行呈现, 传承了古代诗词歌赋和经典历史文化故事, 使玩家能在历史归属感下增强对角色的传播偏好, 勾连起玩家的文化记忆, 唤起玩家的民族文化记忆(秦赞, 王小杰, 杨光, 2022)。《王者荣耀》能够借用传统文化讲述新故事, 在唤醒人们对传统文化记忆的同时, 又能形成很强的文化认同感。

《王者荣耀》英雄台词的背后是一段饱含深意的故事，这些故事赋予了语言台词打动人心的力量，也正是这些故事使人们沉醉其中。《王者荣耀》中每一个新英雄登录正式服时会有一段CG动画来展示新英雄的故事背景，人物关系等等。CG (Computer Graphic)指用计算机技术进行视觉设计，而CG动画就是计算机动画电影，与手绘动画电影和定格动画共同成为当今动画影坛三大动画类别。S21赛季就是通过CG展示了新英雄澜、蔡文姬和曹操三者之间的情感纠葛。王者设定的故事背景中。澜是曹操旗下一位冷酷、麻木而孤独的刺客，他的任务是争夺蔡文姬的宝物。在CG动画中，澜在追杀蔡文姬的途中受伤，漂流到一个小岛上被蔡文姬所救，作为刺客的他醒来后的第一反应是将尖刀刺向蔡文姬，但是最后他选择了放弃刺杀。于是，蔡文姬与刺客在小岛上共同生活：刺客烤鱼给蔡文姬吃，蔡文姬在雨天把芭蕉叶撑到刺客头上，蔡文姬把花种到刺客的头发里，蔡文姬在刺客身后蹦蹦跳跳地一起看海边的夕阳，单纯善良的蔡文姬将刺客当作大哥哥，刺客的冰冷被蔡文姬所融化。最后，当曹操赶到小岛刺杀蔡文姬时，澜挡在了她的身前，澜最后的话是“我见过很多人倒在我面前，但我还是第一次倒在别人面前，也没什么特别的，只是有点困而已，不过，雨好像停了，真好。”8分59秒的CG动画使扁平化的人物形象更饱满，澜善良温情的一面、澜与蔡文姬温馨美丽的日常以及以命换命的结局会让观众产生共鸣与同情。游戏中正是利用这一故事背景制作能够重现故事情境的台词，玩家在听到台词后如临其境，如经其事，对英雄产生共鸣。当英雄澜和蔡文姬共同组队时两者的台词是：蔡文姬对澜：本宝宝已经原谅你了。宝宝弹的胡笳琴好听吗？冰块脸，给你捂捂热。澜对蔡文姬：别担心，鲨鱼不会轻易受伤。小鬼，谢谢你的治疗。小鬼，躲在我身后。当两者处于不同阵营时：澜被蔡文姬击杀时：这条命还给你。澜击杀蔡文姬时：误伤。由此可见，《王者荣耀》通过台词背后的故事与玩家产生共鸣，使玩家有更强的认同感，关于玩家认同是指个体在参与游戏虚拟互动的过程中产生的情绪、态度和自我知觉等方面暂时性改变的心理现象(何建平, 刘懿璇, 2022)。这些故事融合了更能迎合现代人审美的桥段，从而吸引了大量玩家沉溺游戏。

2. 游戏乐园：借助想象以满足愿望的虚拟活动

弗洛伊德认为：“游戏是借助想象来满足愿望的虚拟活动，游戏是愿望的替代满足活动”(西格蒙德·弗洛伊德, 1987)。这样的满足在弗洛伊德看来有两个方面：一为现实的满足，二为虚拟的满足。《王者荣耀》作为一款以虚拟网络为载体的电子游戏，其本质上是一个虚拟活动，我认为《王者荣耀》主要从一下三个方面借助想象来满足人的愿望：一是游戏角色的设计来源。《王者荣耀》的角色设计大部分来自中西方有名的历史人物，比如李白、诸葛亮、曹操等英雄人物，虽然开发团队对这些人物做了一定的修改，但是当玩家操控这些英雄对战是，总会借助想象和联想来满足自己成为历史英雄人物的愿望，这种想象得以实现的一个原因在于角色的设计本身是借鉴了历史一些名人故事的，比如王者荣耀曹操在游戏对战会触发台词“宁教我负天下人，休教天下人负我”，熟悉《三国演义》的人都知道曹操这一经典台词，所以就是这些言语情境的暗示使得玩家能够进行这样的联想。参与游戏互动的虚拟自我能自由表达自己的想法，这减轻了现代社会对自我的束缚，玩家可以通过各种角色来展现和表示自我，使人们在现代生活的疲惫和无聊中找到一种解脱和安慰。游戏虚拟世界向人们提供了一个了解自我的途径，人们可以将自我视为多变的和碎片化的，而自我概念的建构本身就是一个主观的、能动的过程(赵坤, 2016)。二是游戏角色的各种皮肤。《王者荣耀》每个英雄都至少有一款皮肤，而热门英雄甚至有十数款皮肤，所谓皮肤就每一位英雄在进行对战时所拥有的整体样式，皮肤也会对玩家的英雄有属性的加成，而且《王者荣耀》的皮肤分成各种等级，有勇者类、史诗类、传说类和典藏类，每升一个等级相应的价格也会提升，而这些皮肤的设计和联动往往会在基于历史的基础上进行虚构联想，比如《王者荣耀》中的英雄孙策和大乔的“520 限定皮肤”，在这款皮肤里孙策驾驶一架白色马车来接他的新娘大乔，而大乔则是在

一个花架下等待她的新郎孙策，画面充满浪漫的气氛，当玩家操控孙策这款皮肤和同样拥有这款皮肤的大乔时，既会触发特定的语言台词还会有特定的游戏特效，比如当孙策使用三技能时，只有大乔玩家才能坐在马车后排。还有《王者荣耀》敦煌系列皮肤，《王者荣耀》是结合游戏中原本的人物形象对皮肤进行再创造，提取壁画中的形式美，减弱宗教内涵，尽可能使角色“敦煌化”；敦煌艺术文化则借助《王者荣耀》在时下年轻人中的热度，提高自身文化知名度，以另一种方式拉近与人们之间的距离(邢柳洋，曾玉莹，2022)。当玩家沉浸在游戏皮肤所带来的氛围时，玩家就能借助皮肤所构建的视觉世界进入到更为广阔的想象之中。三是游戏里的铭文和装备。在《王者荣耀》中，玩家在进入游戏之前可以预选此次游戏的铭文和装备，铭文是指每个玩家所操控的英雄的基础属性，共有 150 级，有的增加物理攻击，有的增加法术伤害，玩家可以根据不同的英雄来选择相应的铭文，装备是玩家在进入游戏时所购买的道具，是获得胜利必不可少的因素，在游戏里通过击杀小怪或者敌方英雄获取金币来购买装备，装备增加英雄攻击力从而推塔，以及摧毁敌方水晶获得胜利。通过虚拟装备的购买，玩家一步一步升级，最后赢得胜利，这带给玩家一种巨大的满足感，这种满足感来源于你对装备和铭文的理解，以及通过击败对手所带来的竞争优势感。

弗洛伊德认为：“游戏成为大人的审美活动其原因在于游戏能给人快感，人可以为了快感而从事某种活动，而游戏作为虚拟性活动的安全性和方便性，使得游戏成为成人体验快感的最佳途径。”(西格蒙德·弗洛伊德，1987)在这些游戏中，电子游戏又以虚拟和便捷深受各年龄人群的喜爱。总之，《王者荣耀》已经成为适合各个年龄层次的国民手游，但正是这一定位，使得这款游戏要承担更多的责任。在游戏中，无论是游戏人物的设定和皮肤选择，还是铭文装备搭配最终都是引发人的快感，而这种沉溺游戏的快感，从现实的经济层面确实能够给游戏公司带来可观的利润，但同时也会引发各种问题，人类活动本身是丰富多样的，当人类活动沉溺快感，走向单一，人的感性丰富性就会遭到扼杀，尤其是对没有自控能力的青少年，如果少加管控就会养成对游戏的依赖，从而造成完满人格的缺失。

3. 百样人生：人生多样性与感性丰富性的互构

《王者荣耀》用虚拟世界构造出一个感官，打开了感官的新边界，释放人性中的不可能性。美国研究者詹姆斯·卡斯在《有限与无限的游戏：一个哲学家眼中的竞技世界》一书中写道：“有限的游戏，目的在于赢得胜利；无限的游戏，却旨在让游戏永远进行下去。有限的游戏在边界内玩，无限的游戏玩的就是边界。”游戏成瘾就是希望“旨在让游戏永远进行下去”，感官的瞬间快感也能同时“持续下去”成瘾具备以下几个特征：依赖、强迫、明知有害而故意为之。在思维上，成瘾就是感性最终战胜理性，感官沉浸大于一切，用感官思考，是弗洛伊德所言的“口唇期”，那是个纯粹的感官世界，人性、道德、约束统统都被抛至脑后。有人说，打游戏“使我快乐”。与其说游戏生产快乐，不如说游戏生产了感官，生产了“亢奋”，这种来自技术的虚拟亢奋与来自多巴胺和荷尔蒙的感官愉悦相近。

老子在《道德经》中有言：“持而盈之，不如其已；揣而锐之，不可长保。”(王弼，2011)执持盈满，就是让感官盛满快感。然而，人类身体感官的存在是为了维持基本的生物性机能，而不是用来极度追求快感。沦落于纯粹的感官世界，文明的位格就会降格。毋庸置疑，电子游戏对于传统媒介和传统文本叙事都有重要的创新意义和价值，只将电子游戏视为“洪水猛兽”的观点失之偏颇，但也在一定程度上反映了当前电子游戏发展中存在的现实问题。譬如三观尚未完全建立青年人往往沉迷于游戏的虚幻世界中而不能自拔，长此以往无疑会对他们的身心产生不良影响(刘林，2022)。虽然《王者荣耀》团队公布了最严健康系统，如“未成年人限制每天登录时长”“强制实名认证”“未成年人消费限额”等管控措施，但面对因《王者荣耀》所引发的未成年人纷争，其管控措施仍有欠缺，而且企业的无底线圈钱、不良竞争和缺乏政府监管仍是游戏公司面临的大问题。就此而言，如果只是沉溺于感官搭建的虚拟世界，人之

为人的主体性就会遭受贬损，人会迷失在感性的虚拟世界中，以为这就是人生的全部，也就会丧失人生中最基本的道德品质。中国经济网报道，2017年11月中旬福建一个15岁少年与同伴因玩《王者荣耀》而发生口角，竟然将同伴残忍杀害。

《王者荣耀》将玩家带入到一个由视听感官所构建的虚拟世界，感受感性的丰富后，却没能带玩家走出感官的陷阱，复归到人生的现实性，明白人生的多样性。我认为一个好的游戏在丰富人的视听感官的同时，最后一定是要引领玩家走进一个更为真实的世界，在那里玩家真正懂得友爱与奉献，真诚与理解。任天堂的电子游戏《塞尔达传说旷野之息》作为一款开放世界冒险游戏，一直以来都是作为游戏界的标杆而存在，这款游戏拥有精彩的战斗系统，丰富的烹饪玩法，广阔且可互动的游戏地图，精致的游戏画面，悦耳的游戏音乐以及烧脑的神庙解密，都是这款游戏吸引人的特色。《塞尔达传说旷野之息》精美的画面和音乐也会让人沉迷，但随着拯救公主塞尔达游戏剧情的深入，你就会明白林克与四位英杰深厚的友谊，与公主塞尔达纯洁的爱情，与灾厄盖依世代的争斗，但是当你通关主线剧情再回过头看游戏里所路过每一处美景，听到的每一首音乐，你会发现这些丰富了你的感官东西是要引领你走向对人生的本质，激发你对现世的感悟，它是让你在这个虚拟的世界中有最切身的感受，而这种感受是与人生关联，是向善向美的。《王者荣耀》在对感官的引发方面无疑是成功的，但为什么这款游戏没能让玩家感受到对人生完满性的关怀，只停留在感官的沉迷呢？是这款游戏公司的能力不够吗？显然不是，因为《王者荣耀》作为国民手游，一个赵云的皮肤就能带来上亿元的收入，而且天美游戏工作室背靠腾讯这个大山，其人力财力都是不缺的，笔者认为追其根源还是一个利字，《王者荣耀》通过各种游戏机制的设计都旨在让玩家能投入更多的精力和财力，比如游戏中的排位机制和巅峰赛机制，在游戏规则的制约下，最终的游戏结果是量化的、可视的，游戏也将成就感机制化，即成就系统通过设定新的任务以激发玩家的成就动机，最后通过榜单、奖赏、勋章等进行成就展示。这种展示又和炫耀、认可，相互关联，产生一种精神性满足。这种满足感又会加重我们对游戏的沉迷，以《王者荣耀》为代表的游戏资本企业近年来发展迅速，游戏资本通过竞争机制、社交需求、情感交流等手段吸引了大量的玩家加入到游戏中来，通过“侵入”游戏玩家的私人生活领域，占用无酬的休闲时间，为其进行资本的生产和价值增值(张卓一, 2022)。最后游戏公司获得了巨大利润，而玩家可能获得了感官层面的快乐，但人生的完满性要求人必然复归于本我，回到人生现实，《王者荣耀》在这方面仍有很长的路要走。

参考文献

- 何建平, 刘懿璇(2022). 移动游戏虚拟产品消费行为的影响因素分析——基于《王者荣耀》玩家行动、心理因素的实证研究. *中国新闻传播研究*, (5), 207-222.
- 刘林(2022). *电子游戏《王者荣耀》的文化研究与问题反思*. 硕士学位论文, 石家庄: 河北师范大学.
- 秦赞, 王小杰, 杨光(2022). 记忆、传承与创新——《王者荣耀》爆红背后的文化传播逻辑. *采写编*, (10), 89-90+31.
- 王弼(2011). *老子道德经注*(楼宇烈 校释). 中华书局.
- 西格蒙德·弗洛伊德(1987). *论创造力与无意识*. 中国展望出版社.
- 邢柳洋, 曾玉莹(2022). 从游戏设计看非遗时代敦煌文创创新面貌——以《王者荣耀》为例. *现代营销(下旬刊)*, (5), 40-42.
- 张卓一(2022). 论数字游戏的资本增殖逻辑——以MOBA游戏《王者荣耀》为例. *传媒论坛*, 5(5), 27-30.
- 赵坤(2016). 电子游戏与网络文化. *长江文艺评论*, (3), 42-49.