

欢迎按以下格式引用:程萌,李欣宇.希腊神话的游戏化重述与现代建构[J].长江大学学报(社会科学版),2024,47(5):19-24.

希腊神话的游戏化重述与现代建构

程萌 李欣宇

(江汉大学 外国语学院,湖北 武汉 430056)

摘要:书写当下的人间烟火,关注当代人民的精神世界,发挥时代价值,是古老神话游戏化重述与现代建构的现实基础。法国育碧公司推出的希腊神话主题的恢宏巨作《渡神纪:芬尼斯崛起》(Immortals:Fenyx Rising)冒险游戏,利用口述叙事与游戏叙事的有机互动致敬了口述传统,借助图像转译,让神话文本在语图互文之中多维呈现了远古记忆,再通过对神谕母题的重述和解构,焕发出时代价值并回应了当代关切。探窥神话的游戏化重述与现代建构,能为观察口头文学作品在新媒介中的创造性转化和创新性发展提供有益经验。

关键词:希腊神话;游戏化重述;口述传统;现代建构

分类号:B932 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2024)05-0019-06

神话,是一种古老的民间叙事形式,主要讲述超自然形象的主人公的英雄事迹。它以非写实的叙事手法反映宇宙起源、人类起源、人类命运和世界灾难等宏大主题,折射出奇幻和瑰丽的诗性魅力。提炼神话的宏大叙事元素,书写当下的人间烟火,这种神话讲述实践在网络游戏产业内已成风潮,并为古老的口头传统创建新的讲述空间,在复刻古老的神话文本的同时,也对古老的神话进行现代化阐释。当前学界对网络游戏如何开发、转化、利用神话资源的研究较多,而对网络游戏如何致敬神话的口述传统,如何利用互动叙事手段解构和重述古老的神话叙事,又如何突出时代价值和回应当代的关切等议题缺乏足够关注。为回应这些议题,本文试以法国育碧公司于2020年推出的一款希腊神话主题的恢宏巨作《渡神纪:芬尼斯崛起》(Immortals:Fenyx Rising)冒险游戏为研究个案,揭示希腊神话的游戏化重述和现代建构的路径,以期以神话为代表的口头文学作品在新媒介网络游戏中的创造性转化和创新性

发展提供有益借鉴。

一、希腊神话的游戏化缘起

众所周知,希腊神话用极具浪漫色彩的艺术手法,将诸神人形化,并赋予其强烈的人类感情和欲望。这些饱满的七情六欲和家庭纷争记录了人类文明早期的社会面貌和家庭生活。然而,在现代语境中,希腊神话中的这些远古纷争以及一些生活理念多少显得格格不入,并引发了当代受众广泛的讨论。在国外的游戏市场,《宙斯:众神之王》(Zeus:Master of Olympus)、《众神世纪》(Age of the Gods)、《刺客信条:奥德赛》(Assasin's Creed Odyssey)、《哈迪斯》(Hades)等近年来广受追捧的游戏作品,纷纷用当代语言和价值理念重新诠释希腊神话中诸神的所思所作所为。可以看到,希腊神话正在经历游戏化重述的时刻。《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏首席编剧杰弗里·约翰勒姆(Jeffrey Yohalem)解释:“人们发现神话中的某些部分不令人满意,不太正确,于是在

收稿日期:2024-05-21

基金项目:江汉大学人文社科后期资助项目“民间叙事在网络游戏中的创造性转化研究”(2024HQ02)

第一作者简介:程萌(1990-),女,湖北黄梅人,讲师,博士,主要从事翻译学、神话学研究。

神话中添加了一些东西,使其更加平衡,从而丰富了整个神话。”^[1]书写当下的人间烟火,让古老的神话与时俱进,进而与当代生活相耦合,以更加符合当代人的价值理念,以此关注当代受众的精神世界,发挥时代价值,正成为游戏设计师们重述和解构神话文本的初心所在。

本文所选的《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏以原汁原味的希腊神话为叙事底本,即围绕古希腊神话第三代神王宙斯的神明谱系,打造了一个希腊神话主题乐园,在让玩家以小人物身份去游历浩瀚的希腊神话世界的同时,也让玩家主动地用现代化的生活视角去处理人类普遍存在的生活难题。游戏一方面以口头叙事、图像叙事复制了原汁原味的原生态希腊神话,向我们展现了波澜壮阔的远古集体记忆;另一方面,以游戏互动叙事方式,按照希腊神话体系,建构了一个自洽的幻想世界,将玩家自己的故事演变为一个全新的英雄神话,以此充分发挥玩家的主体性。在游戏中,玩家将作为主角芬尼斯被命运选中,拯救陷入黑暗诅咒而流离失所的爱神阿佛罗狄忒、战神阿瑞斯、战争女神雅典娜、火与工匠之神赫菲斯托斯等希腊诸神,以阻止希腊神话中最危险的泰坦堤丰弑杀众神、毁灭世界的企图。玩家在战胜古老神话中的独眼巨人、百臂巨人、美杜莎、弥诺陶洛斯、地生人等怪物的英雄之旅中,一一掌握众神的传奇力量以及祝福,并在最后一场史诗大战中,在获救众神的帮助下,打败堤丰,解除黑暗诅咒,让世界恢复秩序与和谐。

二、口传心授:游戏致敬口述传统

口头性是包括神话在内的民间文学口述传统的主要特征之一。然而,在新一轮科技革命和产业变革之下,民间文学的口传生态首当其冲。《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏重拾起口头传统这种古老常新的人类信息交流方式,利用口耳相传的讲述传统,结合游戏互动叙事机制,创新性架构起两条口述叙事线,向玩家徐徐铺展开恢宏的希腊神话画卷。

其一,利用口述故事与体验故事相结合的口述实践,架构起讲述希腊神话庞大体系的主路线,即以普罗米修斯(非角色玩家,NPC)向宙斯(NPC)口述一个凡人英雄芬尼斯的故事为总叙事框架。其中普罗米修斯是故事讲述者,宙斯作为故事受众聆听和回应故事内容,而玩家也是受众,通过聆听和游戏化

表演接受故事。当我们跟随普罗米修斯和宙斯漫游希腊神话主题乐园时,同时也化身芬尼斯(故事主角),在与诸神的游戏互动中一起将这些古老的希腊神话故事表演出来。

其二,以口述故事与书写故事相结合的口述实践为辅助叙事线,给予了玩家创造自己神话故事的主体性和自由,为生产新故事创造了可能,即以芬尼斯与希腊英雄以及被诅咒而失忆的诸神的互动,讲述他们的丰功伟绩为叙事线。玩家扮演的芬尼斯被设定为通晓希腊神话的说书人。在这条叙事线中,玩家是故事讲述主体,诸神是故事受众,诸神在回忆自身过往中回应玩家的讲述。玩家与诸神的游戏互动最后也演变为一个新的英雄故事。口头传统的演述都是发生在特定的物理时空和语境中,由讲述人向受众口头演述故事。在口耳相传中,故事得以口传心授。《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏通过构建一个虚拟时空和语境,将物理的讲述场所转移至虚拟世界。在虚拟的讲述现场,玩家在故事受众和讲述主体双重身份之间来回跳跃,形成了独特的口头讲述实践。

(一)口述故事与体验故事并行

在《渡神纪:芬尼斯崛起》总叙事框架中,玩家是故事的受众。其故事口述现场固定在普罗米修斯被缚之地——高加索山。面对宇宙中最可怕的怪物堤丰的归来,宙斯惊恐万分,前来寻求普罗米修斯的帮助,普罗米修斯预见了一位英雄芬尼斯即将踏上征程拯救诸神,便向宙斯讲述这位“凡人”(实为半神)英雄的故事,普罗米修斯自身也期望借英雄的胜利,为自己帮人类盗取火种赎罪。

当普罗米修斯口述故事时,置身于现实生活的玩家其实和宙斯一样都是故事的受众。而宙斯对普罗米修斯的讲述回应,比如“你好烦”“狗屎运而已”“我这爹当得一塌糊涂”“还不如教会凡人如何制作电梯”等口语化、日常化、现代化的诙谐用语,能渲染讲述场景的真实感。正如格雷戈里·纳吉所言,“传统是当代的事实,传统的活力存续于真实的情境之中,是真实人群的现实生活。”^{[2](P19~20)}游戏通过引用现实生活的真实情境,激发了传统的活力,起到了强化玩家的在场感和故事代入感的效果;另外,与依赖声音传递和听众心理参与的口头讲述方式不同,玩家可通过游戏操作来讲述故事,即玩家比作为听众的宙斯多一种故事接受方式,也就是作为所述故事的主人翁,以亲身体验的方式展开具体的故事内容。而玩家的这种游戏化回应,会触发普罗米修斯

与宙斯的下一个讲述内容,进而推动故事的讲述。

这种“口述故事+体验故事”的口述实践,能帮助玩家习得自己正在表演的神话故事。比如,玩家随着普罗米修斯的讲述跳入秘境——塔尔塔罗斯地狱(希腊神话中堤丰的诞生地),在那获得了一双机械化但有些破损的翅膀,玩家戴上这双人工翅膀后,就可以在广阔无边的开放世界尽情滑翔,但这双翅膀的属性是不能过于靠近太阳。

那这个翅膀有何来历?在我们疑惑之际,普罗米修斯向宙斯讲述道:“许多夜晚,芬尼斯都讲过一个天才的故事:发明家代达罗斯,和他神奇的翅膀。‘也许有人偷了他的设计’,芬尼斯猜测道。”宙斯:“破烂翅膀。唔,也许它受过诅咒?”

在这个故事口述过程中,玩家获取的破损翅膀、普罗米修斯讲述的“发明家代达罗斯和他的翅膀”故事情节、宙斯的“破烂翅膀”回应环环相扣,一起揭开了希腊神话中代达罗斯之翼的故事。代达罗斯用蜡和羽毛制作了两对巨大的翅膀,帮助自己和儿子伊卡洛斯逃离自己所建的迷宫,但伊卡洛斯禁不住天空的诱惑,尽可能地往上飞,最后太阳把蜡烤融化了,翅膀全散了架,伊卡洛斯一头栽下来掉在海里淹死了。宙斯的“破烂翅膀”回应,在某种程度上,恰是听众对故事中代达罗斯蜡制之翼致命弱点的直观感受。《渡神纪:芬尼斯崛起》充分利用这个故事情节,在玩家与堤丰终极对阵时,翅膀被堤丰吐出的火焰毁坏。至此,一个经典的代达罗斯之翼故事就被创造性地转化到游戏世界的自治体系中。玩家通过对故事的游戏体验与故事完成了交流与对话。

(二)口述故事与书写故事同一

在《渡神纪:芬尼斯崛起》辅助叙事线中,玩家作为故事讲述主体,其故事口述现场散布在希腊神话世界的各种场景里。芬尼斯被游戏设置为通晓希腊神话的说书人,脑海中储存了整个希腊神话文本。玩家作为芬尼斯扮演者,成为神话文本的演述人,并将其文本集市(tAgora)的内容经过口头集市(oAgora)的演述^[3],呈现在游戏世界这个电子集市(eAgora)中^{[4](P79~252)}。玩家的口述内容其实并不是现场创编的,而是从有备的文本集市中经游戏互动触发,自动演述出来。但是这种触发式的演述,并不是机械死板的,而主要是由玩家的游戏行为和选择驱动。比如,如何拯救诸神,如何战胜九头蛇、独眼巨人、地狱三头犬等怪物以及解开各种复杂的游戏谜题等游戏内容,它们由玩家的探索、发现、学习和运用等游戏行为讲述出来,构成新故事的核心情节,这给予了玩

家足够的讲述自由度。因为《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏不仅想呈上原汁原味的希腊神话大餐,还表现了更大的野心。它试图让玩家在一步步拯救诸神的挑战中,成为继奥德修斯、阿基里斯、阿忒兰忒、赫拉克勒斯四位伟大的希腊神话英雄之后的第五位英雄。如此一来,玩家就成为新故事中的主角,在演述古老希腊神话中创造自己的英雄神话。

比如,在爱神阿佛罗狄忒被堤丰变成一棵安于现状的苹果树时,玩家通过完成一个“烂苹果”游戏任务,获得了一颗金苹果。爱神看到金苹果之后,就想起了金苹果之争及其引起的特洛伊战争。爱神后悔不已,为自己的妒忌、虚荣给人间带来的痛苦陷入自责。此时,芬尼斯回应道:“任何事情都有两面,这些阴暗天性也创造出了世上最伟大的冒险,留下了壮阔的史诗和世人永远铭记的故事。我常讲故事,体会最深!如果我们待在家里,那当然会更加安全,但是世间万物有了色彩才更加美丽。若有激情,何惧痛苦。”显然,芬尼斯的回应将我们拉回了特洛伊战争和奥德修斯十年漂泊的返乡旅程的神话现场。通过点出这些世人永远铭记的史诗故事所折射出的伟大意义,爱神被唤醒了。

可以发现,在讲述金苹果之争、特洛伊战争神话文本时,玩家与神话文本形成了互动,古老的故事文本进而变异出了“在拯救爱神的过程中,我们习得了拥抱自我缺陷的人生态度、激情对人生冒险之旅的意义”这些新的故事内容,它们构成了芬尼斯英雄故事的一个核心情节。而芬尼斯的英雄之旅更是在接下来,他与智慧女神雅典娜(被变为一个软弱和迷茫的小女孩)、战神阿瑞斯(被变为一只垂头丧气的公鸡)、火与工匠之神赫菲斯托斯(被变为一个无感情的自动魔像机器人)等诸神的互动所构成的新情节之中充实了起来。通过芬尼斯口述故事以及芬尼斯书写故事的口述实践,《渡神纪:芬尼斯崛起》与玩家共同塑造了一个更加有血有肉的新英雄形象,最终共同创编出一个新的英雄故事。

三、语图互文:神话文本图像转译

图像能够创造一种指涉物直接在场的幻觉。^{[5](P150)}利用好图像语言,可为神话的游戏化体验锦上添花。《渡神纪:芬尼斯崛起》充分利用成像化的图像叙事方式,将无形的神话文本转译为有形的图像文本,利用文字文本、图像文本的互文性关系,多维呈现希腊神话,使玩家沉浸到远古记忆之中。

游戏整体上采用“Z世代”玩家们喜闻乐见的Q

式可爱萌系画风,具体到故事文本,尤其是那些广为流传的经典母题和故事,则对其进行了形象化的图像转译。譬如,宙斯之父克洛诺斯吞石(误以为是宙斯)故事、潘多拉魔盒故事、英雄赫拉克勒斯大战哈迪斯地狱三头犬故事,等等。游戏利用“以图言说”方式“讲”出神话文本,其中,口述文本和文字文本的佐释,使得图像文本和语言文本形成互文,让玩家在形象化和视觉化的直观性冲击中,可以通过视、听、玩的多维接受模式探索恢宏壮阔的希腊神话世界,体验不朽的史诗战斗,领略诸神和凡人同样的喜怒哀乐。

网络游戏如影视作品一样,高度依赖画面所传递的信息。《渡神纪:芬尼斯崛起》通过对既成的故事文本做成像处理,生成的“故事画”虽然突破了话语文本束缚的画面表现,但其主体叙事内容依然没有脱离话语文本的叙事框架。具体而言,游戏通过直观的形象描绘,利用图像向玩家陈述了来自远古的集体记忆。比如,当普罗米修斯向宙斯讲述“在特洛伊大战里,阿基里斯的怒火摧毁了特洛伊军队,他却因暴露脚跟,一失足成千古恨”的故事文本时,玩家同时也在重走阿基里斯的英雄之路,看到其碑文“自信的阿基里斯,冥河赐予你不破之躯。只可惜,不破之躯亦可破”之后,映入玩家眼帘的便是一尊缺失脚跟的阿基里斯雕像。

孟令法指出:“相较于文字表达,图像似乎并不需要如此之多的叙事要素,图像经由观者的视觉加以感知……让我们对文学文本的虚构性有了更真切的视觉体验,因而图像中的人物也就成了图像文本中的‘叙述者’和‘受述者’。”^[6]这尊形象化的阿基里斯雕像,作为新的叙述者,突出了阿基里斯之踵故事中的“致命的死穴”核心母题,与口述文本(普罗米修斯的讲述)和文字文本(游戏中碑文上的文本)构成了互文,共同讲述了一个完整的阿基里斯之踵故事。《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏对阿基里斯之踵故事文本的理解和再构思,将阿基里斯的弱点视觉化为一个消失不见(但玩家需要找到)的脚跟后,神话文本被转译为图像化的视觉文本,给予了玩家形象化和视觉化的直观性冲击。作为图像底本的不可见语言文本与实见性图像文本,它们构成互文,让玩家在新的语境中,用游戏化的方式在视、听、玩的多维感受感知了故事内容。

四、活态传承:神话文本现代建构

民间叙事是一门活的语言艺术,集体创作、口头

传承以及历史的发展、时代的变革、自然环境和社会环境的差异,这些内外致因都会使民间叙事的语言、情节、主题、形象、结构等要素一直处于不断地生发、变异和创新中。民间叙事在进入新的讲述语境时,既能保持其文化基因跨过时间的长河代代相传,也能以革故鼎新的姿态在与新的文化生态的碰撞与交流中焕发自身的生机和活力,通过添枝加叶丰富自身并建构出新的文化内容。

网络游戏为民间叙事赋予新内涵,注入新活力,彰显其价值和智慧,从而服务于当代玩家的娱乐和审美需求。面对媒介的革新、人们审美需求的升级以及消遣方式的变迁等新生活语境,《渡神纪:芬尼斯崛起》选择回归个体本身,建构出适应新时代特点的新内容,展现现实关怀以融入现代化语境。如上文所述,《渡神纪:芬尼斯崛起》除了游戏化讲述出了众多写定的原汁原味的希腊神话文本,如奥德修斯的归程、金苹果之争、赫拉克勒斯的十二项试炼、地生人等经典神话典故外,也大力着墨于神话故事的当代性建构,以叠加新的文化记忆。以希腊神话中的神谕(prophecy)母题在游戏中的当代性解构和重构为例作具体论述。

《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏立足于希腊神话中著名的忒提斯(海洋女神,阿基里斯之母)预言——忒提斯的儿子必将远远胜过其父(在希腊神话中,宙斯追求忒提斯,但害怕忒提斯的预言应验以威胁他的统治,便将忒提斯嫁给了凡人佩琉斯),并将该预言创造性融入到一则游戏自创的神谕中——英雄弘正道,夺仙魂于魔爪……忒提斯长子,挟戈弑君。神谕,作为一个重要的文化母题,在希腊神话中占有举足轻重的地位。从俄狄浦斯杀父娶母,到希腊神话英雄阿基里斯出生就被命运女神预言会战死,再到帕里斯王子出生时被预示将爆发特洛伊战争等随预言而来的悲剧来看,神谕作为一种神秘且不可逆转的必然性,闪现着残酷的力量,让凡人毫无招架之力。

(一)重述神谕母题,焕发时代价值

《渡神纪:芬尼斯崛起》选择通过重述神谕母题,来突出对玩家个体成长的重视,给予当代玩家积极的力量,从而使古老的神话在当代转化中焕发出时代价值。

不同于阿基里斯、奥德修斯、阿忒兰忒、普罗米修斯等勇敢无畏、雄心壮志、坚守正义和维护宇宙和谐秩序的英雄,游戏中的玩家化身芬尼斯从小就生活在哥哥的庇护之下,胆小、柔弱,他不相信自己会是预言中的英雄。但当他看到哥哥(实际上未被石

化,自认为是预言中的英雄)、其他凡人以及诸神都被诅咒石化后,他不得不走上阿基里斯、奥德修斯、阿忒兰忒、赫拉克勒斯的英雄之路。在他独自一人一步步战胜独眼巨人、美杜莎、弥诺陶洛斯等神话怪物,解救诸神,并打败希腊神话中最危险的泰坦堤丰的旅程中,他自信地成长为一个真正的英雄,如预言那样,拯救了世界。

与其说《渡神纪:芬尼斯崛起》游戏参照希腊神话中普遍性的“神谕发出一神谕背离一神谕应验”的神谕母题结构让玩家的英雄事迹验证了神谕,不如说它赋予了神谕母题一种积极的现代意义,即给人希望,以此突出对玩家个体成长的重视,而不是再现神谕那无形且无情的摆正力量。在希腊神话中,“神谕贯彻的是以阿波罗为代表的众神的意志,他们不惜代价清除停留在尘世且不断出现的原始混沌和不义,以最终确保宇宙依据正义维持和谐和有序”^{[7](P355~358)}。当玩家面对那些被混沌诅咒为相反自我(如苹果树、小鸡、小女孩、机器人)的诸神时,游戏激励玩家去替诸神寻回他们本真的品质(精魂),使他们重返自我。正如得克萨斯州立大学约瑟夫·莱科克教授(Joseph Laycock)所言,RPG(角色扮演游戏)的趣味性准确地说,在于玩家的选择能产生明显的后果……其游戏机制能够促进玩家反思,这不仅仅是通过战斗,也通过心理反应、社会交往等。^{[8](P194~196)} 玩家在游戏机制的引导下,借助游戏行动,实现了与古老诸神的互动,由此真切地体验到蕴含在这些远古诸神丰功伟绩中人类的激情、深谋远虑、决断、勇气、斗志、痛苦和希望等闪烁的光芒。游戏通过创造性挖掘这些古老智慧,突出了它们的当代价值,使之更好地滋养当代的受众。

(二)解构神谕母题,回应当代关切

《渡神纪:芬尼斯崛起》通过解构神谕母题,回应并关切了当下日常生活诉求,比如亲子冲突的解决,从而使古老的神话叠加了当代生活印记。

游戏天马行空地将玩家芬尼斯设定为忒提斯和宙斯之子(在希腊神话中,忒提斯并未和宙斯结合),这种创造性改编使希腊神话中著名的忒提斯预言(忒提斯的儿子必将远远胜过其父)有了应验的现实条件。面对得胜归来的儿子芬尼斯时,宙斯准备接受命运的审判——忒提斯长子,挟戈弑君(游戏自创预言),然而芬尼斯却选择了原谅宙斯,毕竟人非圣贤孰能无过,神也一样。这导致古老的预言失效,颠覆了神谕所象征的希腊宇宙起源论的封闭体系^{[7](P369)},神谕的神话文本就此被解构,而代之以当

下日常生活诉求新文本。不少玩家深刻地体验到,游戏朝向了对父爱^[9]的理解以及亲子关系的反思。无论是过去、现在、将来,亲子问题都是人类繁衍过程中永恒的话题。自 17 世纪欧洲工业革命,特别是第二次世界大战以来,社会急速变化,父辈和子辈对新事物的理解和吸收速率以及适应能力不同,促使文化传承权威崩塌,并历史必然性地出现了“反向社会化”的后喻式文化传承模式,引发了亲子两代人之间的激烈冲突。^[10] 透过芬尼斯拯救宙斯的孩子赫菲斯托斯、雅典娜、阿瑞斯的故事内容,游戏创造性地虚构出这些孩子对其父亲宙斯的真实想法,原来他们或多或少都感受到了宙斯的自私、傲慢、固执、独断专行。孩子们的心声吐露促使宙斯意识到他缺乏对孩子的理解和关爱,正如他在普罗米修斯故事讲述中多次回应的“我这爹当得一塌糊涂”“我要好好读育儿手册”那样。

《渡神纪:芬尼斯崛起》塑造了一个知错能改的父亲形象,用一个父与子相互理解的大团圆结局,使希腊神话预言中频繁讲述的“父亲惧怕其子推翻其政权,而将其子扼杀在摇篮里”的神谕母题,在当代语境中实现了消解,并化为一个当代受众更易接受的亲子相互理解、相互包容的解决方案。至此,原始的神话故事内容通过网络游戏介入到当代日常生活语境,在回应日常生活的关切中,完成了当代性建构,这种解构和重构内容具有深刻的现实意义。

五、结语

当前学界往往关注网络游戏对古老的神话资源的创造性转化及游戏化传播,而忽视了神话在游戏语境中生动的述演实践与现代建构。从《渡神纪:芬尼斯崛起》重述希腊神话的游戏化实践,我们可以看到,首先,网络游戏具备再造口头文学口耳相传的原生态语境的可能。玩家跟随口头讲述模式来体验希腊神话故事,同时在口头讲述中又书写自己的英雄神话,二者相结合的游戏化叙事模式激活了口头传统。其次,网络游戏充分发挥图像本身的叙事功能,将无形的神话文本转译为有形的图像文本,通过文字文本、图像文本的互文性关系,从视、听、玩多维路径重述古老的神话文本。更为重要的是,网络游戏可立足当下的生活现实,为古老的神话文本赋予新内涵,注入新活力,这既彰显了古老的价值和智慧,又满足了当代的审美需要和生活诉求,凸显出创新书写日常生活的民间叙事能力,生动展现了对现实生活的关怀。

参考文献:

[1]W. C. Hoag. Immortals Fenyx Rising: Interview with Jeffrey Yohalem [EB/OL]. <https://unwinnable.com/2020/12/04/immortals-fenyx-rising-interview-with-jeffrey-yohalem/>.

[2](美)格雷戈里·纳吉. 荷马诸问题[M]. 巴莫曲布嫫, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2008.

[3]王威. 新媒体语境下口头传统的主体与受众[J]. 民族文学研究, 2022(3).

[4]John Miles Foley. Oral Tradition and the Internet: Pathways of the Mind[M]. Urbana, Chicago, Springfield: University of Illinois Press, 2012.

[5](美)玛丽-劳尔·瑞安. 故事的变身[M]. 张新军, 译. 南京: 译林出版社, 2014.

[6]孟令法. 文本、话语及语象: 民间故事画的时空叙事关系研究[J]. 民族文学研究, 2021(3).

[7](法)吕克·费希. 神话的智慧[M]. 曹明, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2018.

[8]Laycock J. P. Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds [M]. CA: University of California Press, 2015.

[9]如何评价育碧开放世界新作《渡神纪: 芬尼斯崛起》? 一山同学的回答-知乎[EB/OL]. <https://www.zhihu.com/question/432805422/answer/1620092933>.

[10]周晓虹. 文化反哺: 变迁社会中的亲子传承[J]. 社会学研究, 2000(2).

特约编辑 孙正国
责任编辑 强 琛 E-mail: qiangchen42@163.com

On the Creative Retelling and Development of Greek Mythology in Video Game
Cheng Meng Li Xinyu

(School of foreign studies, Jiangnan University, Wuhan Hubei 430056)

Abstract: Echoing to the daily life in the mortal world, caring for the spiritual world of modern people, and highlighting the values of the times become the original aspiration of many video games to retell ancient myths. The French video game masterpiece *Immortals: Fenyx Rising*, an adventure game based on Greek mythology, pays tribute to the oral tradition through the organic combination of oral narrative and game narrative, and presents ancient memories in a multidimensional way through the intertextuality of written texts and image texts by means of image narrative, and further revitalizes the values of the times and responds to contemporary concerns through the retelling and deconstruction of mythological motifs. Exploring the creative retelling and modern development of myths provides valuable insights for observing the creative transformation and innovative development of oral literature in new media.

Keywords: Greek mythology; video game; oral tradition; inheritance