

欢迎按以下格式引用:田俊杰.文明的投影与互鉴——《原神》的神话编码[J].长江大学学报(社会科学版),2024,47(6):14-20.

文明的投影与互鉴——《原神》的神话编码

田俊杰

(上海交通大学 教育学院,上海 200240)

摘要:国产电子游戏《原神》通过比较视野下对世界各国神话的挪用与重构,打造了一个以神话世界观为基石的幻想世界,在其上展开了以神话隐喻为底色的游戏叙事。在主题上,《原神》基于各国神话展开了对人神关系及人类能力限度的探讨,也搭建了一个在游戏内外让文明互鉴的文化场域。游戏的主线剧情使代表不同现实文化的虚拟势力面对人神关系紧张这同一个世界危机的反应各自呈现;在社会历史语境中,游戏的未完成性与庞大的用户基数又使虚拟势力背后的现实文明介入并影响了神话的传播。这款兼具文化属性、传播热点和思想深度的游戏是神话编码的一个范例。

关键词:原神;神话编码;人神关系;文明互鉴

分类号:B932 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2024)06-0014-07

一、《原神》现象与电子游戏神话编码研究现状

《原神》是上海米哈游公司于 2020 年 9 月^①发行的二次元开放世界电子游戏。截至 2023 年 6 月,《原神》已凭借全球超 1 亿注册玩家,数十亿美元^②的营收,十余个全球性权威奖项^③及国内主流话语的高度肯定^④,跻身名利双收的现象级游戏之列,在中国电子游戏国际化的领域更具有里程碑意义^⑤。除电子技术、运营管理意义上的高质量外,《原神》收获认可的原因还在于其浓厚的人文氛围^⑥。鉴于其商业和文化地位,《原神》并非可通约的、速朽的一般大众流行文化,而具备进行具体文

本分析,研究其文化内涵以及“人与虚拟环境的复杂互动”关系^⑦的价值。

学界早已注意到《原神》的文化属性^⑧,但关于《原神》以及同类游戏中神话编码的研究还存在不足。《原神》中的神话不仅和游戏的剧情展开关系密切,更是用以构建虚拟世界的核心要素。游戏名“原神”(神之本原),游戏名为“魔神任务”的主线剧情,以及建基于元素论、魔法和宗教宇宙的世界观,都明示神话在游戏中不可动摇的地位。因此,神话学的关切必然走上前台:《原神》是如何编码神话的?这样的编码在游戏中有什么作用?又受到游戏外什么因素的制约?这些问题都指向对大众文化中神话编码现象内在机制的研究。

收稿日期:2024-08-22

基金项目:上海交通大学第 44 期 PRP 项目“神话原型的创意书写设计”(T090PRP44003)

作者简介:田俊杰(1994-),男,贵州贵阳人,上海交通大学神话学研究学术助理,主要从事文学人类学、语文教育研究。

① 《原神》正式发行于 2020 年 9 月 28 日,并将持续更新至 2025 年以后(据米哈游联合创始人于 2021 年 7 月的公开演讲)。本文对《原神》的分析基于其 2023 年 6 月及之前发布的部分,其间开放蒙德到须弥的四个地区及其对应剧情故事。

② 资料来源:Sensor Tower。该机构得出其在安卓 Google Play 及苹果 App Store 平台的年收入为 20 亿美元。粗略估计,移动端与 PC、主机端收入比为 1:1,再加上大陆地区安卓非 Google 平台的收入,《原神》一年内全平台的收入或已超过 250 亿元人民币。由于《原神》的出品商米哈游公司未上市,对于其收入均为估计。

③ 获奖列表参见 <https://zh.moegirl.org.cn/%E5%8E%9F%E7%A5%9E> 的“奖项”一栏。

④ 《原神》曾获得有“游戏界奥斯卡”之称的“The Game Awards”的“年度最佳移动游戏”奖,此为国产游戏首次获得该奖。

事实上,不论对于《原神》还是任何举足轻重的神话大众文化文本,“朝向当下”的神话学不但应予以正面考察,将其放入完整的神话传统之内^[9],更应该深入研究其“大规模挪用与重构”的表现形态与转化原则^[10]。遗憾的是,一方面,上述神话主义研究框架虽然为游戏中的神话做了一幅生动翔实的素描,却尚未提炼出神话创造性转化的成功模式^[11],也缺少神话主义实践与社会—政治元素共时性的深度联系。另一方面,基于文化研究范式的研究,直指游戏社会学,却不免忽视了游戏文本本身^[12]。此外,与对中国电子游戏的各类研究相呼应,多数《原神》游戏内容的研究倾向于沿波讨源,将神话表征溯源到其现实原型,其间神话被看作抽象的传统文化之子集,不仅其作用限制在“深化对传统文化的认识”^[13]“传统文化输出”^[14]等口号式的范畴内,神话的在场也被忽视。这尚属指认式的还原研究,还停留在文化符号作用的起点,广度有余而深度尚缺,神话学呼唤详细的文本分析。

本文因此选择《原神》这一兼具影响力和神话学内涵的当代中国电子游戏作为研究个案,将面向《原神》中神话的表现与作用问题,从神话资源创造性转

化的历时角度,及神话在现实政治语境中的共时角度,对《原神》的叙事模式及文化意义进行考察。其目的并非更好地理解游戏本身,而在于研究神话资源转化的原则,思考其与文化传统及时代精神的复杂互动关系,提炼创造性转化的成功之道,理解当下神话传播、编码的新路径。当我们将当代文艺中元典的灵氛孜孜以求时,也应从怀旧的乡愁中抽离出来,回到文本,分析神话的内涵与外延。

二、文明的投影——《原神》中世界神话的表征及功能

《原神》以玩家扮演的旅行者空(Aether)对妹妹荧(Lumine)的寻找为明线^①,以人与神的关系为暗线,讲述了空游历幻想异世界提瓦特(Teyvat)七国^②,解决提瓦特大陆的危机,探寻世界真相的故事^③,表达出“反抗终焉,拯救世界”^④的主题。作为与现实文明联系紧密的虚拟势力,提瓦特七国的原型不难发掘,如表 1 所示。以这种还原为起点,我们将从神话学角度分析神话编码的表征与作用,以及它们与文化原型间从景观到世界观的联系。

表 1 提瓦特七国的现实对应与原型编码

国名(中文)	国名(外文)	理念(原型编码)	神的属性	对应现实文明
蒙德	Mondstadt(德语,月亮城)	自由	风	西欧近代文明(以英、德为主)
璃月	Liyue(中文“璃月”之谐音)	契约	岩	中国古文明
稻妻	稲妻/Inazuma(日语,雷电)	永恒	雷	江户时期日本文明
须弥	मरु(Sumeru)/Sumeru(梵文,须弥山)	智慧	草	印度、埃及、波斯地区文明
枫丹	Fontaine(法语,泉水)	正义	水	第二次工业革命后欧洲文明
纳塔	Natlan(或来自阿兹特克语)	战争	火	拉丁美洲原住民文明
至冬	Снежная/Snezhnaya(俄语,雪)	爱	冰	第二次工业革命后俄国文明

在提瓦特这一虚拟世界的塑造,以及空寻找荧的主线故事中,神话编码都发挥了奠基性作用。作为虚拟世界规则的设定,《原神》的世界观^[15]是神话世界观。一如先民的想象,在游戏世界中,神被认为真实存在;世界和人是神创造的,规章制度是神确立

的,神话和历史合而为一。《原神》的全部故事都发生在这一前提下。游戏或直接化用各国知名神话,或依据其内核创造新的神话。换句话说,创作者将虚拟世界的历史设定为神话的历史——混沌创世、神魔大战、身死化身、魂佑子民,都不再是信仰和传

① 为游戏性考虑,玩家也可以选择操纵荧寻找空,兄妹的角色互换。为行文便利,本文按官设默认空为玩家角色。

② 七国是游戏中七名元素神掌管的七个世俗政权的合称,它们都位于提瓦特大陆上,分别是蒙德、璃月、稻妻、须弥、枫丹、纳塔、至冬。

③ 关于《原神》的剧情录像,可参看合集:<https://www.bilibili.com/video/BV1Dt4y1S7tG>。

④ 参见日本杂志 PASH 对《原神》开发团队的采访,2021 年 5 月刊,中译来自 <https://www.bilibili.com/read/cv10739818>。

说的产物,而是历史的一部分,是虚拟世界所有人可见可感的共识——我们称之为神话世界观。

先民基于各自的神话思维书写了本民族的神话,“表达并塑造着人们的信仰、宇宙观与人生观”^[11]。这又赋予当今的创作者灵感,使其根据相应文化的神话思维创造对应的虚拟世界。这个世界中,各国神话保留一定的角色名称、故事梗概或神话精神,改头换面地交由游戏角色来重新演绎,最终成为七国各自的原型编码。它既反映神话思维或观念^{[16](P51~68)},又是游戏内隐喻情节发展,探讨各国自由、契约、永恒等理念的核心问题域。在这个意义上,提瓦特不但在文化符号上,更在历史、信仰的深层次和现实文明有着对应关系。

细分下来,《原神》中不同的地区,其神话历史各自不同,且分别取材于对应的现实文明。七国中璃月的历史即中国古史神话的创意编码。作为自然神,璃月的主神摩拉克斯是岩的元素神,掌管大地运动,能运用神力塑造地形;作为人民领袖,他带领子民建立璃月,发明货币,又率手下勇士战胜邪神、瘴疔与洪水,安定国家,是璃月六千多年的君王;作为一种信仰,璃月人民奉岩神为主神,不但时常祭祀,更言必称“岩王爷”。最后,他自觉使命完成,卸下神位,还政于民,让璃月进入人治的时代。

继天立极,授民以时——史书记载的三皇五帝即是从创世神、自然神到世俗明君的统一体,摩拉克斯也是如此,此即圣王之儒家神话的改写^{[17](P9,63~65)}。岩神的故事是神圣历史、璃月神话,也是价值根源。虽然摩拉克斯是取自西方神秘学的名字,但他的神格中无论是绝地天通的创世,夙兴夜寐的领导,还是岩神和土神、社的联想,都每每契合中国人信仰中的圣王。这位神明的塑造因此符合中国人对神圣存在的期望。同样,中国的圣王神话与西欧、日本、中东均有本质区别,相应的风神、雷神、草神等有对应的神格,对应地区也有着不同的世界观。

稻妻的主神雷电将军也贯彻着日本神道教和佛教的官方哲学。她将人们的愿望当作执妄,认为唯有寂才是真实与永恒,排斥欲念,追求静止,规避灾难;但拒绝进步,放弃国家发展。这与鬼族、天狗、仙狐等民间传说,共同缔造了闲寂而又奇幻的和文化。稻妻与日本的同构不在于意象的一一对应,而在于它是发挥了日本神话中追求“永恒”的侧面而创造的幻想世界。

如果说岩神、雷神的塑造基本基于实存的信仰,蒙德和须弥更具原创性的故事则并非基于神话故

事,而是神话精神创造的。欧洲人不把风神当作主神,他的形象也不是吟游诗人。但游戏独特的设定充满诗性:和平时代,风神化作诗人,像清风一样四处游历,而蒙德百姓则享受不受统治的自由。风吹过酒坛,就酿成美酒,所以风神又是酒神。这既切合蒙德新手村的田园牧歌情调,又贴合欧洲民间自由散漫的风气。在地理风貌涵盖雨林、沙漠、戈壁的须弥上,多个文化原型将邻近的埃及、闪族、波斯、印度神话体系勾联在一起。《原神》深入考据了不同体系的现实神话—历史背景(如神族世系、神名语源、神话哲学等),共同编码成一套自洽的多神话体系,完成了对须弥的塑造。

总之,通过深入挖掘世界神话和早期经典,以及幻想性地拓展神话角色的背景资料,《原神》创造性地编码了神话。它通过对世界文化资源的编码(创造性转化),构建了一个以现实为蓝本的神话元宇宙。神话深度参与到世界观设定和剧情发展中,使得玩家沉浸式地体验在提瓦特大陆的旅程。上至神话世界观的建构,下至服饰、饮食、景观的挪用,游戏呈现了一个从物质到信仰层面的多层次沉浸式的幻想世界。这个世界不但逻辑自洽,且具备深厚的文化底蕴。可以说,七国本质为七种人类现实文明在二次元世界的投影。这有两方面意义:提瓦特并不是缺乏意义的符号拼贴,而是完整地取材于文明根源价值的丰满世界;神话的在场不止元素的挪用,而具有一种造境的虚拟现实功能。

到目前为止,我们只探讨了神话编码的方式,及其表层的作为神的故事或文化名片的作用。我们考察了神和神力在《原神》中的表征,将其链接到现实文明的价值观。但是,再造人类世界还不是神话不可替代的作用,而是它发挥作用的基础。为了真正理解神话在游戏内外的功能,我们就要回归到“神话”概念本身,把它放到人与神以及神话与现实文明的宇宙观、世界观的关系这一话题上。正如列维—施特劳斯所言,神话通过引入神的力量,“提供一个合理的模型,消弭社会中的矛盾”^{[18](P120)},通过人神关系的分析,最终作用于人。这正是神话的原型编码功能,不仅有助于我们分析游戏的主题,更指引我们回溯神话所对应的现实文明,研究游戏对现实世界的介入作用。

三、在文明互鉴中思考人神关系——《原神》神话编码的基本模式

《原神》的神话编码之世界性,不止在于世界各

国神话的创意书写,更在于它是将成体系的神话放在比较的语境内来编码的。重编码的神话并非原子化的意义孤岛,而会被创作者放到同一语境中,产生各式各样的互动关系。这种比较将“单个的神话故事还原到神话世界的整体系谱之中,从而给出具有透视效果的深刻认识”,寻求意象、故事“在比较神话学视野中的象征意蕴”^[19],让这些文明在同一框架内进行对话、互鉴,构成对神话在原有文化语境意义的拓展与超越。在这个意义上,神话的互鉴也是文明的互鉴。

(一)借共同危机引出人神关系

在《原神》的游戏背景中,无神的古国坎瑞亚科技高度发达,强调人的能力而蔑视神明。七神(见表 1)曾在天空岛的要求下,联合将坎瑞亚灭亡,其遗民沦为非人的深渊教团,向神的世界复仇。这场有神与无神的大战也拆散了主角空、荧兄妹。在游戏的开始,空游历七国寻找荧时,天空岛和深渊教团的冲突愈演愈烈,造成了提瓦特居民的重大危机。七神也基于各自的理念,分别采取措施应对危机。这些理念正是前文论述的基于神话精神的治国之道,而在这个共同危机下,它们被赋予了共同的主题——人神关系。通过这个全球性的(全提瓦特的)危机,各国神话及其哲学中普适的、全球性的价值就通过比

较被确认、选择出来,拯救世界;而相对愚昧、保守或野蛮、自大的则被扬弃。因此,这些价值不仅是璃月、稻妻等虚拟势力面对一个虚构的危机的回应,更暗喻中国、日本等现实文明的文化精神,面对实存的人的力量遭到质疑这一现代性危机的解决之道。

从以上故事梗概中不难归纳出二元结构(见图 1):坎瑞亚和天理分别代表人的力量和神的力量这两极,二者互相否定,争斗不息,而七神、人类和主角则夹在中间。深渊教团对有神的神的提瓦特发起复仇,人类生存也相应受到威胁。因而,七神的权威受到质疑,其各自确立的人神关系纷纷动摇。这不正是《原神》整个游戏叙事的核心问题域,也具有强烈的时代性。当代艺术史上以神巫体系为根基的异世界,被神话学家看成反启蒙的力量,作为对唯科学主义与资本主义带来的现代性危机的反思而存在^[20]。这种思想提醒人类反思自己的能力限度以及在世界中的位置。《原神》正是通过提瓦特的人神关系探讨这一问题。通过各国神话提供的智慧,《原神》书写了各国在同一危机之下不同的抗争与命运。在这个意义上,各国神话正是人类智慧借以面对现代性危机的药方,它们处理人神关系的方式也在提瓦特的世界危机中被并置。

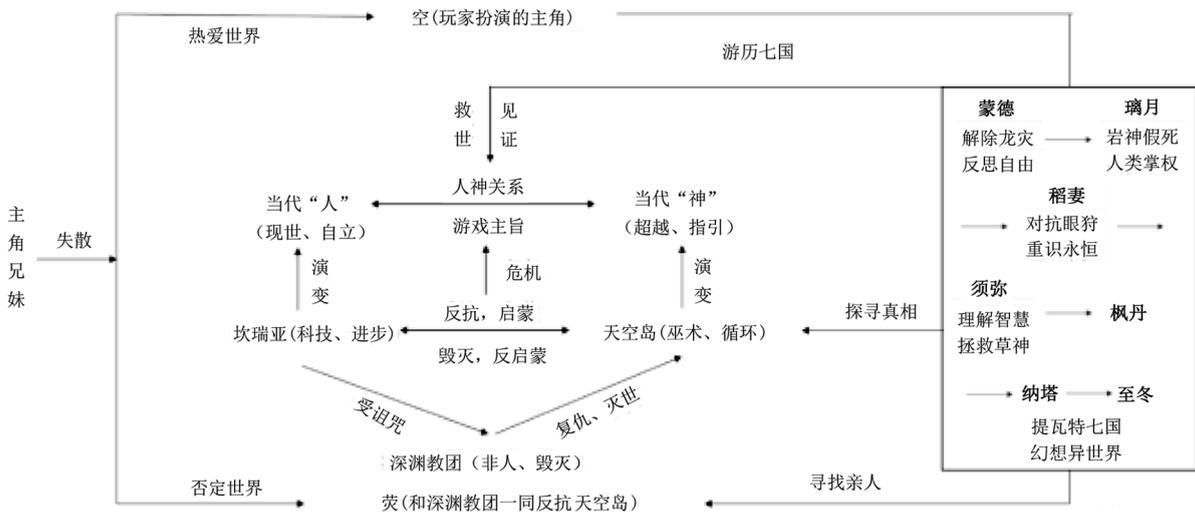


图 1 《原神》的人神关系与叙事逻辑

(二)在解决危机中思考人类力量的界限

需要强调,这种变化只有在与提瓦特诸国之间的比较中才能体现出来:旅行者空作为见证者,每到一个新地区,他的足迹就会影响未来的走势——如璃月岩神的故事经由空为雷神所知,就影响了后者解除锁国令。同时,扮演空的玩家也会对其进行价值判断,

在比较中对优劣作出取舍。

空来到一个国家,解决当地的危机,相应的人神关系则发生变革。将七国处理人神关系的不同方式及最终结果并置,就不难发现其同构性,见表 2。这些叙事背后都是各国文明的根源价值。它们在同一个舞台上,为解决危机、处理人神关系提供各自的智

慧。在神话创建的年代,先民尽管没有现代性危机,却不妨碍其神话价值观在应对权威消散、意义真空的危机时做出真实的应对。自由的风神希望民众自己选择未来,因而放任蒙德的危机,最后,他还是和旅行者一起拯救了被深渊教团腐化的风魔龙——自由是有限度的。在璃月人的历史上,合力击破灾难早已刻进他们的文化基因。他们尊重神但不迷信,用海灯节来铭记牺牲者,这是中国文化里三不朽的精神。岩神安心地卸下神位,也暗示中国人的自立自强。稻妻选

择遵从日本式闲寂、封闭的哲学,用锁国来防止未知,结果被旅行者和民众合力击败,最终放弃了锁国令。须弥的反派则错误地践踏了人的智慧,妄图创造神明,落得个伪神倒台的下场。这些故事必然伴随着对不同神话精神的取舍。璃月尊神而重人的思想赢得交口称赞,而独裁者和空想家则遭到游戏的批评。这样,比较的视野引入的价值判断,就引导玩家在跨次元的背景中思考其深层认知。

表2 《原神》各国人神关系的变化及其主题

国家	处理人神关系的方式	结果	改变后的人神关系	区域主题
蒙德 (序章)	风神平时不参与人类事务,但在蒙德遭遇危机时出手化解。	神拯救人类。	神的统治不重要,重要的是神赋予的自由的的生活方式。	人在日常中可以没有神,但人的规则是由神确定的。神只有在关键时刻才拯救人。
璃月 (第一章)	岩神靠假死考验人类,人类证明自己足以度过危机。	神还政于民。	神的时代已经过去,神应该成为信仰和能力的边界,而不再直接帮助人渡过难关;人应该开创自己的时代。	神功成身退,神治转换为入治。
稻妻 (第二章)	雷神认为应该抛弃国家进步,以静止追求永恒和长久,为民众所不满。	神被人击败。	神爱民切,但不能以压制人类发展为代价。	神应顺应人意,调整执政理念。
须弥 (第三章)	草神被野心膨胀的人囚禁、架空,后者希望自己造神。	神被人解救。	神有其地位,人和神的差距不可轻易逾越。	人如果野心膨胀,妄图成为或创造神,将引发众怒。

在此基础上可归纳出《原神》中人神的辩证关系。神话编码借这一重要暗线告诉玩家,我们需要神所象征的边界性,要反思唯科学主义的弊病,防止重蹈坎瑞亚的覆辙,却也要在此基础上重新肯定人民的力量和发展的眼光。即便入治的璃月,也依靠神仙的遗产和暗中守护才得以存续。而须弥反派囚禁草神,渴望获得其权威的造神计划也一败涂地。换句话说,既要向上承认超经验、超理性的存在,又要向下肯定人类渺小但坚韧的力量。如此“反抗终焉(末日),拯救世界”才有其价值,既不是唯科学主义的狂妄自大,也非宿命论者的束手无策。

四、《原神》神话编码的时代性

(一)未完成文本营造文明互鉴场域——社会政治语境中的神话编码

文本的开放性是《原神》的另一特色。正如王小

英在研究连载网络小说时所指出的,“……阅读小说,并参与建构小说,这是网络小说不同于传统小说尤为重要的一个方面。”^{[21](P182)}未完成性降低了创作者的主体性,来自读者、文化传统与社会政治的影响不但会影响大众对游戏剧情的舆论,甚至有左右剧情走向的潜力。作为未完成文本的《原神》,同样处于开放状态,受到读者和世界的动态影响。在这个意义上,《原神》中互鉴的对象,不止是七国神话,更是七种现实文明。一方面,游戏本身就充满了各国神话精神的复杂对话;另一方面,它们的母国还被高度开放的游戏文本请进来,共同构成一个文明互鉴的场域。这呼唤我们用一种更加开放的理解方式,将《原神》看作一个文化空间——在其中,神话所属的不同文明所代表的意识形态与政治权力熔于一炉,构筑了一个文化场域。而这种场域之所以可能,也恰在于神话编码将幻想世界塑造成真实世界的投影^①。

① 正因为其开放性,《原神》被赋予了庞大的解读空间,也成为文化领导权争夺的主战场。现实中不同国家的持不同价值观的玩家,对游戏相同的剧情评价往往不同。这从另一个角度佐证了本文的判断。

创作者用于构建璃月的神话资源,就受现实因素影响而有所取舍。中国神话浩如烟海,而“民为神主”最能体现神话在这个无神论国家大众眼中的地位,更让璃月成为提瓦特七国中独树一帜的存在。因此,璃月的岩神归属于圣王传统,而非志怪传统,就不足为奇了。类似的,假如璃月因神还政于人而被毁灭,这种结局尽管在艺术上可行,在政治上则不妥。须弥的原型众多,都在今天伊斯兰文化的覆盖范围内,但创作者却避开了伊斯兰文化,也跟现实政治要素不无关系。再如,游戏表现的稻妻,压抑多于梦幻,或许是由于一个治愈系的稻妻并不符合舆论对日本的态度。因此,《原神》中,在神话编码与现实因素关联甚深的前提下,它们的作用便不局限于讲好一个故事,更代表了故事之外复杂的意识形态。这提醒我们,研究神话编码与元典的差异,不应该出于既定的学科立场,简单地归因于电子媒介或大众文化对经典叙事的置换变形甚至降格,而应该分析当代神话与神话外因素的复杂互动机制。这也是当代神话学亟待拓展的研究领域。

(二)角色的三层人格——二次元语境中的神话编码逻辑

“二次元”是《原神》的重要标签。在文化研究的视域内,“二次元”通常被理解为去政治化与泛娱乐化的消费社会产物。它通过“萌要素”的堆叠营造迷恋信息、放弃意义的“御宅族”的乐园^[22]。作为二次元文艺系统的一部分,在《原神》中,神话丧失其神圣面目的典型,便是玩家可操纵角色的塑造——操控一位神去打怪,此即严肃性的消解。这些角色大多需要玩家用真金白银抽卡^①获得,吸引玩家群体最多的关注,因而成为各方争夺、控制的主战场。因此,游戏角色设定可以看作二次元文化、神话因素、社会政治因素等多方面共同影响的结果。据此分析,就可以定位当代神话在二次元语境的位置。

每个《原神》角色都具备三个层面的人格:神话一原型人格,即《原神》这个神话故事中的角色,他们是神话世界的原住民二次元人格,即作为意象堆砌的角色,这类形象是二次元文艺作品所塑造的规范;社会人格,即提瓦特虚构社会中的居民,是《原神》这个寻亲冒险传奇的主人公,可以和二次元或神话无涉。从神话一原型、二次元和文化研究的角度,都可以得见《原神》的冰山一角,但只有发现《原神》的多副面

孔,才有可能触及《原神》这一当代神话与神话元典及时代精神间纷繁复杂的关系。

此种关系最典型的例子莫过于须弥地区的主线剧情“千朵玫瑰带来的黎明”(魔神任务·第三章·第二幕)。在这个以《鲁拜集》诗句为标题的故事里,须弥人被困在一场循环的梦里,每当举行花神诞祭(庆祝草神生日的典礼),循环就会重新开始。事实上,这个梦是负载在一个叫妮露的少女身上的,她是被玩家喜爱的二次元美少女,是在剧场以舞蹈为业艺术家,却也倡导艺术为人民服务,还是花神诞祭的传承人。故事的结局,妮露注意到梦中的异象,明白自己身在梦中后,使须弥人从梦中清醒,也开启了新的时间。在那之后,她又在须弥人拯救草神的行动中立下大功。

神话学家可以从这段简述中看出,从跳舞引起时间终结又更新,历史一元复始的角度看,还有什么比萨满的形象更贴合她呢?^{[23](P77)}然而讨论不能止于寻找原型,更要注意到将萨满和美少女不完美地融合在一起的力量。如果说美少女是二次元世界的原住民,祭司和巫术的力量就必须妥协,神话所代表的文化内涵,必须在二次元象征的去历史、表面化的话语体系内找寻一席之地。一个以表演为生的舞女不会具有祭祀的职能,人民的艺术家也不会是萨满。这诚然是严肃、神圣的萨满传统在浮浅的二次元传统之下的降格,但也是二次元传统面对神话世界的升格。这就是《原神》中最具代表性的融合:二次元要求妮露是异域舞娘美少女;神话中她扮演祭祀仪式上除旧迎新,重开天地的女祭司;冒险游戏里她又是厕身于救国安民大业的女杰。

在游戏的其他部分,由于各种意识形态不再处于均势,加上叙事的要求,这种划分也可能摆脱严格的等分,而有所偏向。如果市场的呼声提高(例如在以轻松愉快为主基调的节日活动剧情中),那神话人格便会式微。相应的,若是国家意识形态介入,那二次元文化可能会被规避,甚至直接被扼杀在剧本的写作阶段。例如,创作者自身的文化追求,及社会历史元素的限定,都要求在璃月的角色中,较为严肃、正面地凸显中国元素和价值取向,也即带上较浓的民族主义色彩。对于属于圣王传统的岩神,二次元对他的降格受到束缚,所以他的二次元属性便处于弱势。相应的,对属于日本风格的雷神,则在神格之

① 一种用抽奖的方式获得游戏内道具、角色等的方式。玩家知道自己可能获得哪些道具,但无法知晓具体获得哪一种。其刺激,带有赌博性质,因而备受玩家关注。

外附着了宅女、性感、不会做饭等二次元属性。从这个角度,对《原神》角色的多重性格,我们才能得出深于割裂、拼凑的结论。也正因为文本的未完成,这些角色才处在动态、流变的过程中,为他们及其参与的故事赋予广泛的讨论空间。

五、结语:神话内核与创造性转化之道

详细分析《原神》中神话编码的表征、模式与影响因素,有助于学者和市场理解它对神话进行创意书写的范例作用。《原神》的神话不是抽象的传统文化的指路牌,而真正发挥了构筑神话世界观的基石作用。用这种原则构建的虚拟世界,沉浸感强,也在全球市场上赢得了认可。它进行富有问题意识和时代性的人神关系探讨,提出对人类能力边界的讨论,也具备一定的深刻性。各国神话的挪用让《原神》自然地具备强烈的比较视野,因此,它不期然地营造了各种现实意识形态争夺的战场,吸引各界关注的同时,成为颇具症候性和时代意义的文化空间。

批判地说,作为流行文化现象的《原神》的确暴露乃至带来了不少社会问题,其部分情节亦难免流露出逐利与媚俗,但学术界从不缺少对通俗文艺的批判。在当下,游戏的全球风靡已不再被看作瓦釜雷鸣^[24],而《原神》是21世纪第一部将中国人的文化理解积极而成功地推向世界的游戏作品。它还只是开始,也应当只是开始。

目前的神话学者在现象概述、总结成功经验方面已取得了出色进展,然而,从文本中识别神话的身影仅仅是研究的开始,其后或简单地将当代神话的独特性归纳为信息时代、互联网时代、元宇宙时代的必然要求,或以是否符合文化寻根的原则来加以褒贬,都尚有可探讨的空间。如何使神话学对神话编码的研究超越找寻原型与还原传统的模式,这仍然是文学人类学和当代神话学大有可为的研究方向。

参考文献:

- [1] Sensor Tower. Genshin Impact Generates \$2 Billion on Mobile in First Year[EB/OL]. <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-mobile-two-billion-revenue>.
- [2] 营收超百亿元,米哈游上榜“上海企业100强”[EB/OL]. https://company.cnstock.com/company/scp_gsxw/202108/4748473.htm.
- [3] 央视新闻官方微博. #2020年度图鉴#你认出了多少人?[EB/OL].

<https://weibo.com/2656274875/JAnLylmG?type=comment&source=www.gamersky.com>.

- [4] 中华人民共和国商务部. 关于公示2021—2022年度国家文化出口重点企业和重点项目名单的通知[EB/OL]. <http://file.mofcom.gov.cn/article/gztz/202107/20210703180727.shtml>.
- [5] 宣晶. “中国基因+上海出品”数字文创催生全球爆款[N]. 文汇报, 2021-08-14(001).
- [6] 王一. 文化藏在游戏中, 向世界徐徐道来[N]. 解放日报, 2022-07-11(007).
- [7] 周逢. 作为传播的游戏: 游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2016(7).
- [8] 胡钰, 朱戈奇. 网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J]. 南京社会科学, 2022(7).
- [9] 杨利慧. 当代中国电子媒介中的神话主义[J]. 云南师范大学学报(哲学社会科学版), 2014(4).
- [10] 杨利慧. “朝当当下”的神话学论纲: 路径、视角与方法[J]. 西北民族研究, 2019(4).
- [11] 杨利慧, 张多. 神话资源创造性转化的探索之路[J]. 长江大学学报(社会科学版), 2019(1).
- [12] 毛睿喆. 角色游戏与独异玩家——从《原神》看二次元玩家的保守面相[J]. 中国图书评论, 2023(11).
- [13] 张妍, 李金昊, 赵翔翔. 文旅融合背景下国产游戏创新与推广的模式探索: 基于《原神》的案例分析[J]. 图书情报知识, 2021(5).
- [14] 冯鸣, 童威. 以网游为载体的中国传统文化输出研究——以《原神》云堇角色设计为例[J]. 新媒体研究, 2022(12).
- [15] 包媛媛. 中国神话在电子游戏中的运用与表现——以国产单机游戏《古剑奇谭: 琴心剑魄今何在》为例[J]. 云南师范大学学报(哲学社会科学版), 2014(4).
- [16] 叶舒宪, 章米力, 柳倩月. 文化符号学: 大小传统新视野[M]. 西安: 陕西师范大学出版社, 2013.
- [17] 叶舒宪, 唐启翠. 儒家神话[M]. 广州: 南方日报出版社, 2011.
- [18] (英) 约翰·斯道雷. 文化理论与大众文化导论[M]. 常江, 译. 北京: 北京大学出版社, 2018.
- [19] 叶舒宪. 再论新神话主义——兼评中国重述神话的学术缺失倾向[J]. 中国比较文学, 2007(4).
- [20] 叶舒宪. 巫术思维与文学的复生——《哈利·波特》现象的文化阐释[J]. 文艺研究, 2002(3).
- [21] 王小英. 网络文学符号学研究[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2016.
- [22] 王玉玉. 萌要素与数据库写作——网络文艺的“二次元”化[J]. 文化研究, 2020(1).
- [23] (罗马尼亚) 米尔恰·伊利亚德. 宇宙与历史——永恒回归的神话[M]. 杨儒宾, 译. 台北: 联经出版公司, 2000.
- [24] 何威, 曹书乐. 从“电子海洛因”到“中国创造”: 《人民日报》游戏报道(1981—2017)的话语变迁[J]. 国际新闻界, 2018(5).

特约编辑 孙正国

责任编辑 强琛 E-mail: qiangchen42@163.com