

分类号\_\_\_\_\_

UDC \_\_\_\_\_

编号\_\_\_\_\_

華中師範大學

# 硕士学位论文

民间文化元素在电脑游戏创作中的运用

——以网络游戏《暗黑破坏神》为例

学位申请人姓名：梅仕士

申请学位学科专业：中国民间文学

指导教师姓名：陈建宪 教授



硕士学位论文  
MASTER'S THESIS

# **The Using of Folk Culture element in the Computer Game Production**

**---For the Example of *DIABLO***

*A Thesis*

*Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement*

*For the Master Degree in economy*

**By**

**Mei Shishi**

**Postgraduate Program**

**College of Chinese Literature**

**Central China Normal University**

Supervisor: Chen Jianxian

Academic Title: Professor

Signature

Approved

May, 2007



## 华中师范大学

### 学位论文原创性声明和使用授权说明

#### 原创性声明

本人郑重声明：所呈交的学位论文，是本人在导师指导下，独立进行研究工作所取得的研究成果。除文中已经标明引用的内容外，本论文不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。本声明的法律结果由本人承担。

作者签名：

梅仕仕

日期：2007年5月10日

#### 学位论文版权使用授权书

本学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和电子版，允许论文被查阅和借阅。本人授权华中师范大学可以将本学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编本学位论文。

作者签名：

梅仕仕

导师签名：

梅仕仕

日期：2007年5月10日

日期：2007年5月10日

本人已经认真阅读“CALIS 高校学位论文全文数据库发布章程”，同意将本人的学位论文提交“CALIS 高校学位论文全文数据库”中全文发布，并可按“章程”中的规定享受相关权益。同意论文提交后滞后：☐半年；☐一年；☐二年发布。

作者签名：

梅仕仕

导师签名：

梅仕仕

日期：2007年5月10日

日期：2007年5月10日



## 内容摘要

随着网络时代的快速发展与经济全球化步伐的加快,民族民间文化的保护面临着十分严峻的形势。对于这些非物质文化遗产,我们可以呼吁保护,可以摇旗呐喊,但要从根本上改变其弱势地位,就必须使她在当代生活中真正发挥巨大的功能。如何加强民族民间文化的保护与开发利用,特别是如何能够让她们在网络时代真正“活”起来,得到合理的利用与开发,值得我们深思。将民间文化与当代创意产业相结合,是民间文化在当代实现转化与发展的一条新途径。电脑游戏作为一种新兴的文化产业,吸引着无数的年轻人。电脑游戏中蕴涵着丰富的民间文化素材。本文将《暗黑破坏神》游戏为例,试图通过从故事模式、原型、母题和符号等方面,分析该游戏创作过程中所溶入的民间文化元素,以及这些元素在游戏中的运用的方式,用民间文学理论关照游戏创作,归纳出民间文化元素在电脑游戏创作中运用的三个原则,为当代中国的非物质文化遗产寻找新的应用可能性作一点思考。

**关键词:** 民间文化元素; 运用; 电脑游戏; 三个原则; 《暗黑破坏神》



## Abstract

With the swift development of the network age and the faster step of the economic globalization, the protection of national and folk culture faced a very rigorous situation. For these intangible cultural heritages, we could appeal to people for protection and wave flags and shout battle cries. However, if we want to change its weaker status, we must bring her function into full play in the nowadays life. How to strengthen the protection and using of the national and folk culture, especially how to make them really “alive” in the network age? This question is worth us to think about it. Combine folk culture and modern Creative Industry is a new way for the transformation and development of folk culture in modern times. As a new cultural industry, computer game attracted many young men. Computer games contain plentiful source material of folk culture. This paper will use computer game *Diablo* as an example, on the base of folk literature theory, analyses the folk cultural elements and its using mode in the *Diablo* from the story mode, prototype, motif and symbol these four areas, in order to conclude the three principles of the folk cultural elements using in the computer game production. Then make some thinking for the new possibility of Chinese intangible culture heritage's application.

**Key Words:** folk cultural element; apply; computer game; three principles; *Diablo*



## 目 录

内容摘要	I
Abstract	II
一、引言	1
二、电脑游戏创作与民间文化的关系	2
三、《暗黑破坏神》的故事模式	5
1、《暗黑破坏神》简介	5
2、游戏故事模式的分析	6
3、游戏中的结构分析	8
四、《暗黑破坏神》中的原型	11
1、亚马逊原型	11
2、野蛮人原型	13
3、骑士原型	14
4、德鲁依原型	16
5、女巫原型	17
6、刺客原型	19
7、男巫原型	20
8、智者原型	21
五、《暗黑破坏神》中的母题和符号	23
1、《暗黑破坏神》中的母题	23
2、游戏中的符号	24
六、《暗黑破坏神》带来的启示	29
参考文献	32
后 记	34



## 一、引言

我们处在一个崭新的时代——网络时代。今天，网络充斥着世界的每一个角落，极大的改变着我们的生活方式，我们通过网络生活、工作、娱乐和学习。

每一次新的传媒产生，都会导致人类生活方式的转换与改变，知识传播的模式也会随之改变。随着网络时代的快速发展与经济全球化步伐的加快，民族民间文化的保护面临着十分严峻的形势。对于这些非物质文化遗产，我们可以呼吁保护，可以摇旗呐喊，但要从根本上改变其弱势地位，就必须使她在当代生活中真正发挥巨大的功能。

民间文化在现实生活中主要有两种价值：一是研究价值，二是应用价值。民间文化的应用价值在当代生活越是得到充分实现，就越能够改变她们的弱势地位。因此，如何加强民族民间文化的保护与开发利用，特别是如何能够让她们在网络时代真正“活”起来，得到合理的利用与开发，值得我们深思。

将民间文化与当代创意产业相结合，是民间文化在当代实现转化与发展的一条新途径。“创意产业是指那些从个人的创造力、技能和天分中获取发展动力的产业，以及那些通过对知识产权的开发可创造潜在财富和就业机会的活动。它通常包括广告、建筑艺术、艺术和古董市场、手工艺品、时尚设计、电影与录像、交互式互动软件、音乐、表演艺术、出版业、软件及计算机服务、电视和广播等等，此外还包括旅游、博物馆和美术馆、遗产和体育等”<sup>①</sup>。电脑游戏毫无疑问也属于这一产业的新兵。

电脑游戏作为一种新兴的文化产业，吸引着无数的年轻人，造就了 IT 时代一个又一个的神话。而真正意义上把电脑网络游戏带入一个颠峰的是在 1997 年由美国暴雪公司发布的《DIABLO》(暗黑破坏神)及其后续作品《DIABLOII》、《DIABLOIII》。该游戏面市以后引起轰动，广大玩家趋之若鹜，形成了无数的网络游戏战队以及相关的游戏技术文化网站和网络小说，使之成为了一种独特的网络文化。《暗黑破坏神》本身已经远远超越了一个游戏的范畴，它包含着十分深厚的西方文化底蕴。《暗黑破坏神》中蕴涵着丰富的民间文化素材，游戏中的每一个人物都有着自己的传说与神话。这里，本文试图通过分析该游戏创作过程中所溶入的民间文化元素，以及这些元素在游戏中的运用的方式，归纳出民间文化元素在电脑游戏中运用的三个原则，为当代中国的非物质文化遗产寻找新的应用可能性作一点思考。

<sup>①</sup> 上海创意产业园的建设与发展——中央党校高校哲学社会科学教学科研骨干研修班（第七期），第 15 页，浦东干部管理学院 2006 年 4 月版。





## 二、电脑游戏创作与民间文化的关系

民间文学作为人民大众千百年来集体创作的民族文化的结晶，具有多种多样的题材和无比丰富的思想内容。而电脑游戏作为现代智慧科技的产物，融合了人类尖端科技与智慧，反映着社会生活的方方面面。这二者之间存在着微妙的关系。民间广为流传的神话、歌谣、传说、故事、叙事长诗、英雄史诗等作品，生动而深刻地反映了社会生活的各个侧面，是人民群众的世界观、人生观、价值观、思想感情、审美情趣和艺术才能的集中表现。<sup>①</sup>民间文学不仅为游戏制作者准备了各种创作题材和文学元素，而且在此之前，甚至在游戏制作者成长的童年，已经给了极大的艺术熏陶。民间文化中体现的朴素的天人观、善恶观影响了游戏制作者世界观的形成；民间文化中凝聚的淳朴、善良、自强不息、乐观进取的民族精神，往往成为游戏制作者人格的重要组成部分。扑朔迷离的神话、优美动人的民间故事中奇特的幻想，激发了游戏制作者的想象力。人民大众的聪明才智造就了游戏制作者的艺术才华，民间文学的创作与传承，为游戏制作者的成长提供了不可或缺的文化氛围。同时电脑游戏的制作通过游戏的制作过程，将他所知道的这样那样的民间文化元素融入游戏之中，构建着他想象中的游戏世界，并通过游戏将这个世界呈现到游戏玩家的面前。这个时候，游戏制作者所扮演的就是一个故事讲述者的角色，而游戏玩家就是相对应的听众。听众通过游戏了解故事情节与背景并接受相关的民间文学知识，或通过游戏来得到心理满足，同时通过相互的交流游戏经验或向他人讲述游戏故事使民间文化元素以另一种方式进行传播。这样一来，游戏中的民间文化元素就可以通过游戏这一载体得到传承与发展。同时电脑游戏反过来又可以推动民间文化的前进与发展。

电脑游戏从兴起到发展至今，出现了许许多多的游戏类型，大体可分为 14 个类型：ACT 动作游戏、AVG 冒险游戏、FPS 第一人称视点射击游戏、FTG 格斗游戏、MUG 音乐游戏、PUZ 益智类游戏、RAC 赛车游戏、RPG 角色扮演游戏、RTS 即时战略游戏、SLG 模拟/战棋式战略游戏、SPG 体育运动游戏、STG 射击游戏、TAB 桌面游戏和 ETC 其他类型游戏。所有的游戏类型只要加入网络游戏要素后都能成为网络游戏。就网络游戏来说，只是各种游戏类型的一种跨越玩家数量，地域，时间限制的延伸，这是游戏发展的必然趋势。

<sup>①</sup> 刘守华，陈建宪编：《民间文学教程》，武汉：华中师范大学出版社，2002.2，第 59 页。





本文所选取的《暗黑破坏神》游戏属于 RPG 角色扮演游戏中的 ARPG 动作角色扮演游戏。这款游戏溶入了动作游戏的动作要素，开创了 ARPG 的时代，并为网络时代的游戏网络构建奠定了基础。RPG 游戏是最能引起玩家共鸣的游戏类型。其诞生以 ENIX 公司的《勇者斗恶龙》发售为标志，开始了漫长的 RPG 时代。RPG 游戏能把游戏制作者的世界完整的展现给玩家。架构一个或虚幻、或现实的世界，让玩家在里面尽情的冒险，游玩，成长，感受制作者想传达给玩家的观念。RPG 游戏没有固定的游戏系统模式可寻，因为其系统的目的是构建制作者想象中的世界。但是，所有的 RPG 游戏都有一个标志性的特征，就是代表了玩家角色能力成长的升级系统，而程序构建的世界就是各个 RPG 游戏的个性所在。与其他游戏类型不同，虽然 RPG 游戏的表现是立体，多元的，但其根本都是为故事情节的表现。标准 RPG 游戏类型的经典游戏，以软件之星的《仙剑奇侠传》系列，大宇资讯的《轩辕剑》系列，智冠的《金庸群侠传》，宇峻的《新绝代双骄》系列，ENIX 公司的《勇者斗恶龙》系列（被誉为日本的国民 RPG），SQUEAR 公司的《最终幻想》系列为代表。由于战斗表现形式的不同，还有融合了动作要素的 ARPG 游戏，最具代表性的作品就是暴雪公司的《暗黑破坏神》系列<sup>①</sup>。

本文之所以选择《暗黑破坏神》作例子，首先是因为这款游戏是这一类型游戏的代表，其次是这一类型的游戏与民间文学的结合点最多，而且这一类型的游戏在目前仍最受玩家喜爱。

单就《暗黑破坏神》来讲，这款游戏之所以能够吸引这么多游戏玩家，创造出如此巨大的经济价值，其主要原因之一就是它的游戏故事背景。一个优秀的游戏首先必须要有一个好的剧情，这就如写小说，必须要有一条故事主线，在主线上添加角色和情节。或者说游戏的剧情线索就如人的骨骼，必要的游戏元素与设计则是人的血肉，这样游戏才能活起来。电脑游戏的故事大多是建立在民间文学故事的基础上的。除了故事框架外，民间文学母题在游戏创作中的运用与转化也值得我们的关注；同时符号与象征在游戏中的运用也比较普遍，游戏本身的结构也有研究的价值。

我们为什么说民间文化元素在游戏中的运用，而不说民间文学整体呢？原因很简单，民间文学整体完全运用到游戏中是不可行的，因为网络媒介进入人类的生活后，旧有民间文学体系会随着知识传播方式与人类生活方式的转变而走向崩溃，只有民间文化元素依然存在并为现实生活服务。同时，游戏制作者在游戏创作过程中只会选择所需要的民间文化元素来为游戏制作服务。

民间文化元素在电脑游戏创作中运用的过程中，自然会发生一些变异，同时又

<sup>①</sup> 引自 <http://www.sf.org.cn/Article/mastermind/200509/322.html>。



会以游戏这个载体而存活下来从而得到传承。民间文化的变异是为了适应社会生活的需要，传承则是自身发展生存的需要。但是变异和传承不等于说完全改变，其精神内核是要得到保护的，因此在运用的过程中我们应当注意以下三个原则：一，民间文化元素在适应现实需要的情况下，某方面的功能或者意义可以得到增强或者扩大并为人们所接受，成为其主要功能或含义，而其他功能或意义随之缩小并发挥次要作用，但不应当被完全扬弃。二，民间文化元素在被运用和转化时，需要有比较形象具体化的外部载体，也就是说需要固化，从而更能为人所接受并得到人们的关注与支持。三，民间文化元素在被运用的时候，其功能可以根据现实需要重新组合而产生作用，其功能的外在形式可以得到变化。简单来说就是民间文化元素在网络游戏中的转化与运用应当注意功能与含义的转变，外在形态的固化和新载体下功能组合的新作用。

下面，本文将对民间文化元素在电脑游戏创作中的具体运用，以《暗黑破坏神》为例进行详细的分析。



### 三、《暗黑破坏神》的故事模式

#### 1、《暗黑破坏神》简介

在对《暗黑破坏神》进行分析之前,首先有必要对这款游戏进行一个简单的介绍。这款游戏在当时代表着一个全新的游戏类型,严格意义上来说这并不是是一款传统的 RPG(角色扮演)游戏,它更像是即时战略游戏与传统 RPG 的结合,但它又确实包含了许多传 RPG 的因素在里面,最为关键的就是完整包括了角色的升级系统,所以业界给这种游戏定义为 ARPG(动作角色扮演游戏)。《暗黑破坏神》对游戏界的贡献还不只于此,这款游戏还首创了战网游戏系统,所有正版游戏用户都可以得到一个产品密钥,用这个产品密钥可以上到暴雪为用户免费开发的服务器上进行多人网络游戏,这虽然有别于现在的网络游戏,但无疑为后来的网络游戏开发商提供了一个很好的思路。而目前绝大多数网络游戏都是在《暗黑破坏神》基础上开发的 ARPG 游戏,国产的如《大话西游》等。

《暗黑破坏神》的框架是建立在圣经所描述的天堂,人间和地域的三重结构之上,然后将西方文化中各种有影响的因素填充进去,忽略了地域和时间的因素,以神/人与魔鬼的战斗为主线。整个游戏有四个大的章节,而每个大章节又分成几个小的故事场景,连接起来就像一部完整的动画故事。

玩家在游戏中扮演的是一名拯救世界的救世主角色,他/她可以选择七个游戏人物中的一个,并为这个人物命名。在游戏中玩家通过不断完成游戏世界中设定的任务,与妖魔鬼怪战斗,来获取经验值,通过经验值的积累不断提高游戏人物等级和获取金钱。在提高等级的同时,增强游戏人物各方面的属性以及攻击和防守能力,同时在每次升级后,玩家还可以为游戏人物选择一种魔法技能,并通过金钱购买或者通过击杀怪物获得更好的武器装备,使游戏人物变得更加强大。玩家在游戏中可以单独完成所有任务,也可以通过游戏公司为游戏免费提供的网络系统,和来自世界各地的玩家们共同完成任务。

游戏人物在游戏中并不是无敌的,他只有一定限度的生命值与魔法值,受到攻击时生命值会损耗,所以随时都有可能被怪物杀掉,同时在他使用魔法时,魔法值会随着所使用的魔法所需要的魔法值点数降低,当魔法值不够所需点数时,游戏人物将无法施展相关魔法。但在这里,游戏的设计者们为游戏人物设计了一个随身携



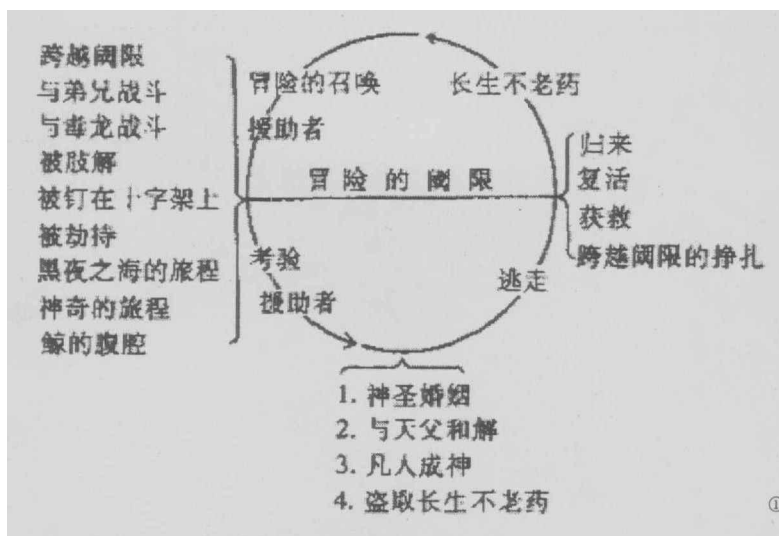
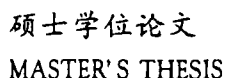
带的储物箱，玩家可以在储物箱里存放金钱、装备以及生命药水和魔法药水，这样在游戏人物生命值和魔法值较低的时候，玩家可以为游戏人物服用生命药水和魔法药水，来恢复生命值和魔法值来保存自己的生命或者持续施展魔法。在游戏设定中，游戏人物每次升级后生命值和魔法值最大额会得到提高并恢复到最高值，而且在生命值和魔法值消耗后，也会缓慢的恢复。同时，玩家还可以通过购买时光转轴，穿过时空门返回每个场景出发时的安全营地。这样的几个设计增强了游戏人物在游戏中的生存能力，使玩家能在游戏中更加放心大胆的完成任务。

游戏中每个场景都有一个出发营地，营地中有设定的几个人物，这些人物是电脑控制的，专门为玩家提供游戏指南和任务，或者专门的传送人，将游戏者带到下一个游戏场景中。他们都有自己特定的商品——药水、武器装备、魔法道具等等，玩家可以和他们进行交易，也可以在他们那里赌博，获得更好的装备或者更多的金钱。这样就大大增强了游戏的趣味性与可操作性。

玩家在整个游戏中扮演着拯救世界的英雄，不断地使自己变得强大，在制作精美的游戏场景中一次次面对更加强大的敌人并击败他们，为游戏世界中的人类带去光明与和平。可以说，玩家在游戏中完全就是主宰者，通过不断的探险，以一己之力为游戏世界中的一个又一个地区带来光明，西方所崇尚的个人英雄主义在这里发挥到了极致。这或许就是这款游戏能够那么火爆的原因，玩家的个人英雄主义情感得到了最大的满足，新奇方便的操作带给玩家足够的刺激，拥有西方神话传说元素的游戏故事又把游戏者带进一个又一个神秘的国度。

## 2、游戏故事模式的分析

美国学者约瑟夫·坎贝尔在其《千面英雄》中，将英雄故事模式分为追求与启蒙两类原型。而《暗黑破坏神》的故事结构，完全可以看作是一种追求型的英雄故事模式，是一个英雄冒险故事。



游戏中的英雄从他日常居住的场所出发，受到召唤来到冒险的阈限。在那里他遇到一位智者，英雄通过完成智者需要他完成的任务，杀掉这个地区的鬼怪，获得了智者的好感而进入幽暗的王国（另一个大陆），越过这个阈限后，英雄就在一个陌生而又异常熟悉的充满各种势力的世界中旅行，有些势力（地狱力量）威胁着他，有些势力（天堂与人类抵抗力量）则给他魔法援助。当英雄到达神话周期的最低点时，他经历一次最重大的考验——英雄战胜地狱力量获得顶级装备，增强了自身力量，这样他的胜利就表现为盗取他为之而来的恩赐。最后，英雄获得天堂力量的赐福而归来。但是故事并没有结束，而是从原点反复重新开始，他面临的考验更加险恶。<sup>②</sup>

就游戏故事本身而言，它完全符合英雄故事模式的一个故事。但仔细看来，我们会发现其中有许多变化的地方：1，英雄遇到的是智者，而不是守卫着厥限的幽灵或者神灵。2，英雄获得守卫者的好感是通过任务，而不是杀掉幽灵或神灵。3，英雄经历的重大考验不是神圣婚姻、或与天父和解、或凡人成神、或盗取长生不老药，而是战胜地狱力量，杀死恶魔获得装备。4，英雄返回并受到天堂力量的赐福，但是并未根本改变他的地位和身份，他依然要面对挑战与冒险。5，英雄在冒险过程中并不是无敌的，随时都有可能被怪兽杀死，当他死后，他会在冒险阈限重新复活。

<sup>①</sup> 坎贝尔著，张承谔译：《千面英雄》，上海：上海文艺出版社 2000 年 7 月，第 246 页。

<sup>②</sup> 坎贝尔著，张承谟译：《千面英雄》，上海：上海文艺出版社 2000 年 7 月，第 247 页。



冒险周期在这里周而复始，英雄不断的经历着考验与冒险过程，故事想要表达的是正义终将战胜邪恶，英雄需要让自己不断强大以挑战一次又一次的考验。那么使自己变得强大就是英雄所要得到的恩赐。在前文中提到的三原则中的第三原则：民间文化元素在被运用的时候，其功能可以根据现实需要重新组合而产生作用，其功能的外在形式可以得到变化，在这里得到了体现。守卫阈限的应当是幽灵或者神灵，而这里出现的是一位智者，他引导英雄完成任务，从而对英雄有了好感并把他带到另外一个世界。英雄经历的重大考验也改变了，是面对邪恶的敌人战胜他而得到赏赐。英雄逃走这一部分为适应游戏创作的需要，被放在整个游戏过程当中，随时可以发生作用，而不只是在原有的特定位置。这些都是为了游戏的需要使得民间文化元素的功能得到重新组合而发挥新的作用。

从另外一个层面上来说，游戏的英雄故事亦是启蒙式的原型故事模式。因为英雄在游戏中有一个升级系统，他在冒险一开始只有很简陋的装备和起始值为 0 的经验值。只有通过冒险和战斗，英雄才能够成长，获得更多的经验值而往上升级，逐渐变得强大和充满智慧，最终为了人类的光明战胜邪恶。这与启蒙式的原型又不谋而合——英雄由蒙昧无知，经过一番考验而成熟，最后领悟出人生的某种真理。在这里，英雄的成长过程可以被游戏制作者固化成经验值条和数字，被单独放置在游戏界面显眼的位置，玩家可以一目了然。英雄通过杀掉怪物得到的恩赐也通过宝物或者装备的形式固化了。这就完全符合三原则中的第二原则：民间文化元素在被运用和转化时，需要有比较形象具体化的外部载体，也就是说需要固化，从而更能为人所接受并得到人们的关注与支持。

### 3、游戏中的结构分析

结构主义是由法国学者列维-斯特劳斯在文化人类学研究中开创的一个学派。这个学派把各种文化视为一个系统，并认为可以按照它的诸成分之间的结构关系加以分析。他认为人类思维中存在着一一种“二元对立”的模式。<sup>①</sup>

首先我们把游戏本身当成一个叙事语境，那么通过借用美国学者巴斯科在他的《神圣的叙述》中的列表<sup>②</sup>，加入游戏的因素进行对比：

<sup>①</sup> 刘守华著：《比较故事学论考》，哈尔滨：黑龙江人民出版社，2003 年 5 月，第 39 页。

<sup>②</sup> 刘守华，陈建宪编：《民间文学教程》，武汉：华中师范大学出版社，2002.2，第 131 页。



形式特征	游戏	神话	传说	故事
习用的开头	无	无	无	常常
天黑后讲述	不限	不限	不限	常常
信仰	虚构	事实	事实	虚构
故事背景	某些时间和地点	某些时间和地点	某些时间和地点	没有具体时间和地点
a. 时间	遥远的过去 早期时间	遥远的过去 早期时间	近期的过去	任何时间
b. 地点	或其他世界	或其他世界	同于今天的世界	任何地点
态度	神圣或世俗	神圣	神圣或世俗	世俗
主要角色	人类或非人类	非人类	人类	人类或非人类

表一：游戏与神话、传说与故事的对比

经过比较我们发现，游戏作为一个叙事语境时，是介于神话、传说和民间故事三者之间的一个结合体，与后三者有着这样或那样的相似之处。也就是说，无论是叙事文本角色，还是叙事体式，游戏都是介于神话、传说以及民间故事之间的，在它身上既有神话的某些特点，又有民间故事的某些风格，还有传说的某些特征。

我们再来具体看看游戏《暗黑破坏神》的叙事语境，玩家通过操作英雄人物来游戏，获得前所未有的经验与知识，并通过游戏了解人物的传说与原型。而传说与原型则通过游戏来叙述，玩家则扮演着一个故事讲述者的角色，带着他的听众来到一个新的冒险世界。乔治斯论述到“故事讲述参与者中基于角色的行为和基于身份的行为的区别，对于更好地理解到底是什么使得故事讲述者和他的听众可以同时拥有相互矛盾的传统性和独特性以及矛盾的共同性和个体性是非常必要的”。<sup>①</sup>玩家们分享着作为《暗黑破坏神》英雄这个角色的身份，在游戏中他们得到儿时梦想成为英雄心理的满足；他们在游戏情节中扮演着英雄，但是他们也是一个一个的个体，在社会大环境中转换着自己的本性。组成听众的人们必须认真扮演好听众的角色，但是他们也想去扮演故事讲述者的角色。讲述者的角色说明了游戏者与故事讲述者之间的相似之处，特别是在我们了解了个体行为与群体行为的框架之后。

<sup>①</sup> 乔治斯：《通向故事讲述事件的理解》，《西部民俗》，1969 第 3 期。





表二能够充分说明当游戏作为一个叙事语境的时候，它可以被看成是民间文化元素出于语境的需要，其功能得到重新组合。而对于游戏者的分析我们可以看作是民间文化元素在功能重组后所发生的作用。在这个意义上，三原则依然有效。

总的说来，这款游戏的游戏故事模式是符合一个标准的神话英雄故事模式的。其产生变异的地方也可以用前文提到的三原则中的两个原则来进行说明。到目前为止，似乎三原则对于民间文化元素在游戏创作中的运用是没有问题的。但这里我们仅仅只谈到了游戏的一个层面——游戏故事模式。接下来我们将要谈到的是关于游戏中的人物原型。



## 四、《暗黑破坏神》中的原型

在“原型批评”学说提出之后，人们认识到民间文学那些富有生命力的形象、观念、情节等，世代传承，已经凝聚成为一系列的文学“原型”，深深植根于民族历史文化的深处，它们一旦获得适应的表现形式，即可引起人们的强烈共鸣。<sup>①</sup>在游戏中人物原型的运用也十分广泛，因为这样在游戏过程中更能引起玩家的心理共鸣，使游戏过程达到最大的娱乐效果。原型实际上就是一种集体无意识，通过游戏这一新的表现形式，被玩家所接受，这正是民间文化元素在网络时代能够继续生存下去的最好证明。

《暗黑破坏神》游戏中，七个部族最强大的勇士作为东方大陆的拯救者而出现，他们分别来自亚马逊、野蛮人、圣骑士、德鲁依、女巫、刺客和男巫等七个部族。这七个英雄将面临一个又一个危险的任务，但他们义无反顾，为了人类的和平与安定，为了正义，愿意为此献出自己宝贵的生命。这七个人物，玩家可以随意的挑选其中一个并为他取名，以便在游戏中完成任务。对于玩家来说，这七个人物只是限定的选择而已。但对于游戏设计者来说，这正是他们的得意之作，因为无论是对人物的形象设计还是对人物的能力设定都是经过深思熟虑的。实际上这七个人物原型在历史或神话传说中都是存在的，同样都有着这样或者那样的民间传说。同时，在游戏每一个场景的出发营地中都有几个这样或者那样的智者，在英雄面临困境的时候为其提供帮助。下面我们剖析游戏中这样一些民间文学原型。

### 1、亚马逊原型

游戏中对亚马逊一族是这样介绍的：亚马逊女战士来自大洋边上的一片群岛上，那里到处都是茂密的森林。亚马逊族人是孤立的种族，他们非常适应他们那里的热带环境，而在茂密的森林中他们建立起了城市。这些城市是建筑上的奇迹，并且是亚马逊族人自豪的根源。在亚马逊族，只有女人才是作战的战士，因为她们敏捷的身手和苗条的体型都适合在那里的热带雨林中作战。她们的社会没有什么阶级之分，似乎只是一个纯粹的雇佣兵大本营。她们信奉的是多神的宗教并有着严格的教规，神殿在不久前预言了黑暗的降临，所以他们都已经为此做好了战斗的准备。亚马逊族人注意到了造成毁灭的三个邪恶的根源。只有消灭三魔王才能使自己的族人

<sup>①</sup> 刘守华，陈建宪编：《民间文学教程》，武汉：华中师范大学出版社，2002.2，第80页。



在新的时代能有安居乐业的处所，而不会再受到地狱世界的侵害。所以全副武装的亚马逊女战士就出现在反抗三魔王的队伍中了<sup>①</sup>。

实际上，在希腊神话中亚马逊人是一个迷一般的女战士族，她们与无数希腊英雄的战斗流传在不同的传说之中。亚马逊一族发源于小亚细亚蓬托斯的特尔摩冬地方的峡谷和森林之中。她们的首都是尤克森沿海的特弥斯库拉（今天土耳其黑海沿岸的特尔密）<sup>②</sup>。根据习俗，男人是不能进入亚马逊人国境的，但亚马逊人每年都会到高加索的戈尔加利安斯去，为的是传宗接代。在这个联婚盛会后生下来的女婴都会交由亚马逊一族养大成人。每一个亚马逊女战士长大成人时都会烧掉或切去右边乳房，以便投掷标枪或拉弓射箭。但男婴就没有那么幸运了，他们一生下来就会被杀死，或送回父亲身边。另一说是亚马逊人会囚禁一定数目的男人，以作“播种”之用，而且这些人都是奴隶的身份，并且在任务完成后就将他们处死。相传这些可怜的男人会被砍断手、脚，以防叛乱。

最广为人知的有关亚马逊女战士的故事，要算是古希腊的英雄史诗中所记载的了。伟大的诗人荷马用了很多笔墨去形容亚马逊女战士的英姿，令她们的故事流芳百世<sup>③</sup>。但当古希腊史学家们找到了特尔蒙顿地区，却连亚马逊女战士的头发也没找到一条的时候，他们也只能猜测是不是海格力斯已经将她们屠杀殆尽呢？还是她们被赶到了其它地方呢？所以在后来的神话传说中，亚马逊族总是不断地搬离她们的故乡，但她们总是住在希腊人脑海中世界的边缘。也有人说亚马逊族有一支是在南高加索的科尔卡斯一带的绪提安人。更有人认为在非洲也有亚马逊族的支族。但不管怎样，亚马逊人在希腊人眼中都是野蛮的民族。

在描写亚马逊女战士的最初的图画中，她们的衣着和希腊士兵无异，但通常只戴一边护胸镜。在公元前5世纪的波斯战争后，亚马逊女战士又多以东方的，戴帽和穿长裤的打扮出现在古籍中。而且有关只有一边乳房的描述也消失了。

有关亚马逊女战士的神话可以追述到古代亚洲一些专为服侍某位神祉而武装起来的奴隶女兵。但最接近现实的解释则是在古希腊，人们把一些有关那些在西南亚的一些母系氏族，和一些比希腊女性生活得更坚苦的部落女性的花边新闻，加以夸大和想象的结果。但无论如何，亚马逊女战士的神话传说依然是最脍炙人口的神话传说之一。

在游戏中，亚马逊英雄也是女性，符合传说，攻击力强悍，善于使用各种武器，

<sup>①</sup> 引自 <http://www.waok.net/xhmf/50132/1441394.asp>。

<sup>②</sup> 魏庆征编：《古代希腊罗马神话》，太原：北岳文艺出版社：山西人民出版社，1999，第336页。

<sup>③</sup> 详见《荷马史诗·奥德赛》[M]，荷马著，隋倩、陈洁、冯静译，北京：大众文艺出版社，2000。



是不少玩家的首选。亚马逊人在游戏中同样还扮演着非常重要的角色——雇佣兵，当玩家所扮演的角色达到一定级别之后，他就可以拥有雇佣兵。同时，在游戏中出现的第一个场景就是在亚马逊的营地当中。之所以选择亚马逊一族在游戏中出现，游戏设计者肯定是参考了上述传说中亚马逊人骁勇善战的一面。正是神话传说中亚马逊人骁勇善战的一面被广为流传，因此在游戏中她们善战的这一面得到了扩大和增强，亚马逊一族残忍嗜杀的一面则被弱化了。她们被赋予了强大的物理和魔法攻击能力，是七个游戏人物中最强大的战士，许多游戏玩家都偏好于选择使用亚马逊这一人物。这正是三原则中的第一原则：民间文化元素在适应现实需要的情况下，某方面的功能或意义得到了增强或者扩大并为人所接受，成为主要功能或含义，而其他功能随之缩小并发挥次要作用。

## 2、野蛮人原型

野蛮人亦即欧洲中世纪时代的“蛮族人”，正如春秋时期华夷之间贵贱尊卑的观念很深一样，“蛮族”实际上是古希腊人和古罗马人对邻族（日尔曼人、哥特人）以及亚洲一些民族的带有侮辱性的称呼，他们将非希腊、罗马各族一概视为“化外之民”。然而，正是这些“化外之民”将曾经不可一世的罗马帝国推向了灭亡。一般意义上的“蛮族”是指推翻罗马帝国的日尔曼各部族，包括汪达尔人、西哥特人、东哥特人、法兰克人、盎格鲁人、撒克逊人、朱特人和匹克特人等<sup>①</sup>。

在古希腊人和古罗马人的眼中，蛮族始终居住于文明社会的边缘，未曾开化，部族之间永不停息的战斗和大自然残酷的生存环境构筑了他们强健的体魄。尽管他们缺乏文明人的知识，但他们对周围环境的变化非常敏锐。他们崇拜野兽的力量，因此狼人传说常与他们联系在一起。

奇怪的是，正是这么一群“肮脏、粗鲁”的野蛮人，竟然将强大的罗马帝国推翻在地。在公元410年，罗马城被西哥特人攻陷，洗劫数日方才离去。这场“永恒之都”的浩劫震撼了整个欧洲，令罗马帝国的人民陷入一片恐慌之中<sup>②</sup>。

战争是蛮族人的主要生活方式，在征战中，勇敢和荣誉是首领与战士们最为珍视的。战士用最勇猛的战斗来保卫首领，如果首领战死疆场，而士兵们却活着回来，将是一个莫大的耻辱；同样，如果首领在勇敢方面不如自己的士兵，也会受到人们的耻笑。

<sup>①</sup> 张耀民：《罗马帝国的不速之客——日尔曼民族大迁徙》，吉林出版社，1995年5月，第9页。

<sup>②</sup> 张耀民：《罗马帝国的不速之客——日尔曼民族大迁徙》，吉林出版社，1995年5月，第227页。



蛮族人的入侵使整个欧洲的文明受到极大的摧残。恩格斯曾说过：“中世纪是从粗野的原始状态发展而来的。”<sup>①</sup>蛮族文化、基督教和残余的古典文化构成了此后中世纪时代文明的三块基石。

欧洲历史上最为著名的蛮族人莫过于拥有蒙古血缘的匈奴王，他在公元五世纪以前曾横扫欧洲大陆，即便是日尔曼蛮族也无法抵挡他们的进攻。匈奴人从东方袭来，凶猛强悍，骁勇善战，个个都是优秀的骑手，来时排山倒海，去则十室九空。正是这些彪悍的匈奴人加速了罗马帝国的倾覆<sup>②</sup>。

野蛮人在游戏中是个大块头，行动缓慢，但攻击力强悍，生命力也是最强的。这一点并不太符合历史与传说中的野蛮人形象，但是可以说这个人物是游戏设计者在设计游戏时发挥的某种想象，而这种想象也是大多数人对于野蛮人形象的一种认同。野蛮人可以用随手拿来的物品对一切进行破坏，野蛮而笨拙，这或许就是野蛮人在颠覆罗马帝国之后留在西方人心中的印象。因此游戏设计者选择这个人物形象应该是为了让他用他的野蛮去打破黑暗，为人类争取光明。野蛮人这一称谓来自于古希腊和古罗马，在古希腊与古罗马的民间故事中也有提及。在这里，游戏制作者运用贴切的形象把人们所认同的野蛮人形象固化，得到游戏玩家的一种心理认同并为之所接受。这也就符合三原则中的第二原则：民间文化元素在被运用与转化时，有时需要比较形象具体化的外部载体，也就是说固化，从而更能为人所接受并得到人们的关注与支持。

### 3、骑士原型

蛮族推翻西罗马帝国后，建立了一系列蛮族国家，其中对后来的欧洲格局影响最大的国家当数法兰克王国。三百多年以后，法兰克王国在查理大帝的手中臻于鼎盛。查理一生南征北战，历经过五十多次的战争，将西欧大陆的绝大部分土地纳入自己的版图，并由罗马教皇加冕为“伟大的罗马人皇帝”。这样在西罗马帝国灭亡三百多年以后，欧洲又出现了一个“罗马人”的帝国——查理曼帝国。

“帕拉丁”原本指跟随查理大帝征战四方的十二名武士，罗马教皇加冕查理大帝后，这十二名武士也自然而然地荣升为“神的侍者”，成为“圣骑士”的代名词。其实，查理曼手下的这十二名武士尚不能被称为骑士，因为他们所秉承的依然是蛮族人的战斗精神。

<sup>①</sup> 恩格斯：《德国农民战争》，《马克思恩格斯全集》第七卷，人民出版社，1959。

<sup>②</sup> 爱德华·吉本著；黄宜思、黄雨石译：《罗马帝国衰亡史：D.M.洛节编本·下册》，北京：商务印书馆，1997。



真正意义上的骑士是从公元八世纪下半期、欧洲进入封建时代以后开始的。由于封建君主的武士必须装备齐全，拥有良好的坐骑和一定数量的随从，因此要有经济上的支持，于是那些大贵族便通过向武士分封土地，既满足了他们对土地这一中世纪最重要的财产形式的要求，也使他们成为大贵族的附庸。越来越多的武士在对土地财产的追求下，渐渐形成了一个附庸于大贵族的特定阶层——骑士阶层。

此后骑士制度及在整个欧洲获得了进一步的发展，尤其是近两个世纪的十字军运动，为西欧的骑士阶层提供了一个生存和发挥作用的广阔天地。在这一过程中，蛮族人野蛮好斗的因素与基督教的神圣信仰融合在一起，使那些破坏和平、以刀剑为生的武士一跃而成为基督的卫士。“结果，骑士最终成为受到崇奉的人，他不仅发誓效忠于其主人，而且立誓成为教会的卫士、寡妇和孤儿的保护人……以这种方式，骑士脱离了其蛮族和异教的背景，而被整合于基督教文化的社会结构中。结果，骑士像神甫和农民那样，被视为社会不可或缺的三个器官之一。”<sup>①</sup>

虔诚的宗教美德，扶弱济贫的道德精神，以及原来那种武士的荣誉、忠诚和勇敢的品质结合在一起，便构成了中世纪基督教文化中的骑士精神或骑士理想。它是中世纪人的观念和行为的最高标准和完美榜样。在十字军的时代还形成了一种与神圣节制的基督徒骑士理想相反、也与北方野蛮的英雄主义相距甚远的世俗骑士理想，其特征是爱情崇拜和礼节崇拜，表现为追求罗曼蒂克的爱情和高雅优美的言行。世俗骑士源于西班牙穆斯林社会，流行于法国南方世界，在这些骑士的眼中，爱情是一种纯粹精神性的、不掺杂任何肉欲的神圣的感情，由此构成了中世纪盛期骑士文学的主要内容和基本格调<sup>②</sup>。

于是，武士的忠诚、基督教的谦恭、对理想中的女性的纯洁无暇的爱情，成为每个骑士必须具备的三种美德。基督教骑士制的理想一直保持着它对西方思想的吸引力和对西方伦理标准的影响。在西方人眼中，他们就是力量与正义的象征。

游戏中的圣骑士被看作是拥有上帝的力量并拥有正义光环的人，他们信奉上帝，忠诚于国家，受到上帝的保护。而现代西方的电影和游戏只要涉及到中古世纪就会有骑士的出现。这就不奇怪游戏中会有骑士这一角色的出现，因为代表正义的一方必定有一个领袖，那就是圣骑士。圣骑士在游戏中所扮演的就是整个七人团队的领袖，他的正义光环境保护着每个队员免受邪恶的侵袭，他的智慧与力量引导着队伍走向胜利并战胜邪恶。游戏中，他拥有传说中的力量与正义光环，这都是游戏设计中附加的，但是这正是游戏的需要，因为一个团队需要这样一个领袖。因此游

<sup>①</sup> (法) 布洛赫著，张绪山等译：《封建社会》(下册)，第119页，商务印书馆，2004年10月。

<sup>②</sup> 肖明翰：《中世纪欧洲的骑士精神与宫廷爱情》，《外国文学研究》2005年第03期。



戏设计者把圣骑士加入游戏是一个必然。西方民间文学中骑士在某些程度上就是正义的代名词，他们忠诚、谦恭、博爱，往往为了爱情会牺牲自己的生命，为了正义可以献出自己的一切。根据游戏的需要，骑士在这里成为了正义的使者，他受到上帝的垂青，而被称为“圣骑士”。他的正义力量得到了强化，实际上民间故事中，骑士并没有如此强大，他们往往出现在爱情故事中，为了拯救自己的爱人而去冒险。这样的运用骑士原型是符合第一原则的——民间文化元素在适应现实需要的情况下，某方面的功能或意义得到了增强或扩大。

#### 4、德鲁依原型

“Druid”一词分两部分理解：前半部很大程度上和希腊文的“drus”相关，是橡树的意思；而后半部与印欧语系的词尾「-wid」相似。而德鲁依教又以橡果为圣果，更证明其名字的古意是熟悉橡树之人<sup>①</sup>。

德鲁依教士是很高级的凯尔特人祭司、法师或预言者。而凯尔特人是一个在公元前5世纪至公元1世纪散居在高卢、不列颠、爱尔兰、欧洲、小亚细亚和巴尔干半岛蛮族。

德鲁依教的仪式和教义都是非常神密的，而且只依惯例口头传授。所以，虽然经过历代研究和探索，依然所知甚少。多数有关他们的资料是来源于古希腊和古罗马的文献。除此之外，考古学家只能从森林、神坛、庙宇的遗迹中偶然寻得一些如图画、记号等的微小线索而已。在史书上最早有关于德鲁依教团的记载主要是见于朱理亚·凯撒和古罗马最伟大的史学家塔西佗斯的著作中。在这些著作中，多是描述德鲁依教的野蛮和恐怖。但在大多数情况之下，德鲁依教士是公认的古代智能的守护者，有着崇高的道德修养，并对自然科学和神学有很深的造诣。<sup>②</sup>

17世纪，英国古董家约翰·欧伯利指出，在罗马时期的德鲁依教可能包涵了一些更古老的信仰，相传他们兴建了著名的石柱群（在英国索尔兹伯里平原上的史前时期巨大石柱群，在游戏场景一里面“荒原之地”中的石柱群）用来献祭太阳神。虽然他的说法有误，但终在18世纪掀起了德鲁依教复兴运动。

公元1717年，人称德鲁依大祭师的威廉·史度克里和约翰·托兰重建了德鲁依教，而后的亨利·荷力恢复了其古代教条，使其成为一类似共济会的慈善团体。

有趣的是，在美国的德鲁依教团却是为了完全不同的目的而成立的。1963年，

<sup>①</sup> 详见 <http://d2.lhgame.com/bbs/>。

<sup>②</sup> 引自 <http://diablo.aomeisoft.com/>。





北美革新德鲁依教团成立，而教团的成立却只是因为当时明尼苏达州的一群大学生反对学校强逼学生参加宗教服务，进而成立的组织。后来，该组织发展成为一提倡新异教信仰的德鲁依教团发展至今<sup>①</sup>。

在游戏中，德鲁依是一个精通自然能力的巫师，他可以召唤各种动植物，能够呼风唤雨。这与传说中的德鲁依是基本上符合的。在游戏的设计过程中，游戏设计者充分考虑了这七个英雄的搭配，七种力量都有着不同的效果，人类的力量——野蛮人和亚马逊，精神的力量——刺客，上帝的力量——圣骑士，地狱的力量——男巫，精灵的力量——女巫，自然的力量——德鲁依。这几乎是人类所有神话传说中所包括的所有力量。这里对于德鲁依原型的使用更加强调于他对于自然力量的使用，游戏中他可以随意召唤各种动植物进行战斗，这里的德鲁依更像是一个通晓自然力量的法师。这同样符合第二原则：民间文化元素在适应现实需要的情况下，某方面的功能或意义得到了增强或扩大。

## 5、女巫原型

女巫在西方民间文学中出现的很频繁，尤其在童话故事中。在我们的记忆中，女巫应该是骑着扫帚，戴着大斗笠，穿着黑衣，内心险恶，长相丑陋的老女人。其实，《暗黑破坏神》中的女巫与人们想象中的巫婆形象相去甚远，这里的女巫是一个拥有神奇魔力、并远离邪恶的奇女子形象。大家可以将她同下面将要介绍的“巫师”作以比较。

民间传说中的女巫可以追溯到很久以前，相传一个女人到了夜里会变成一头猛兽，发出可怖的叫声，飞进房屋里吞食婴孩。这种黑夜女巫的形象，是神怪传说的一个重要元素，经常见载于罗马文学和希腊神话中。

十世纪，日耳曼特里夫斯的勃鲁姆写了一部供主教阅读的隐修纪律指导书——《主教会规》，其中记载了几名受撒旦诱惑的妇女，与罗马女神戴安娜一起骑在某些动物背上飞行。戴安娜是跟月亮、水、沼泽地有关的女神，照顾妇女分娩，而这些都跟巫术紧密联系，以致有的专家称她为“女巫的神”。后期的文献曾提到希罗底的名字，她是罗马希律王的妻子，间接害死了施洗约翰，另外书中还提到过日耳曼万神庙的女神像霍尔达。不论怎样，魔鬼学家们根据《主教会规》确定了女巫的形象——她们常常在夜间骑一把扫帚或一头动物，从窗子、墙壁或烟囱飞出去参加巫魔会。

<sup>①</sup> 详见 <http://diablo.aomeisoft.com/>。



如果没有阅读过十五世纪至十七世纪的一些史料的话,我们是很难想象到当时的猎巫活动是如何的残酷,许多无辜的女性被视为女巫活活烧死,死前还曾倍受折磨。在1580年到1670年期间,西欧各地完全笼罩在对所谓的女巫的血腥屠杀之中,当时有一位名叫雷米的法官,三十年间烧死了三千多名“女巫”,点燃了数百座火刑架<sup>①</sup>。

人们之所以如此残忍地对待“女巫”,主要是由于传统中根深蒂固的反女性成见,女人使人害怕,医生不理解她们的生理,神学家将她们视为反复无常的人,必须时刻加以防范(女人犯有“原罪”,她们常被视作魔鬼的代理人)。从法律观点来说,当时的女性先受父亲的监护,只有到寡居的时候才能获得相对的独立,但寡妇的角色受到社会的普遍排斥,因此“她们想在巫术中寻求报复的满足”<sup>②</sup>。

人们还常常在年老贫穷的女人中寻找所谓的罪魁祸首,受到中伤而被控为巫婆的,通常是一些有土方治病经验的妇女,她们掌握治病的秘方,于是大家便怀疑她们会诅咒。

十八世纪时期,西方国家已看不到对巫案的审讯。十九世纪上半叶的浪漫主义,尤其是德国浪漫主义的流行,促使了女巫的形象以民间故事和传奇的形式走入文学殿堂,例如《格林兄弟童话集》里就有许多女巫的故事。而女巫的社会地位也在一定程度上得到了平反,在许多作品中,她们成为遭受教会迫害而奋起反抗的妇女的原型。

可以说,在游戏中的女巫形象完全与民间传说不同,这里可以看作是游戏设计者在游戏设计过程中对传说的改造。游戏中的女巫是精灵力量的代表,拥有精灵般美丽的面孔,代表着正义,也拥有强大的魔法力量。因为游戏中设定的这七位英雄人物都是代表着正义的一方,自然女巫的邪恶形象也要得到美化。同样因为女权主义运动发展至今,女性地位得到极大提高,反女性成见也在得到抑制。在倡导男女平等的今天,游戏设计中角色的设计,女性问题显然也得到了重视。这也不难怪《暗黑破坏神》中的七位英雄人物角色有三位是女性的原因了。女巫原型在游戏的使用过程中,其功能得到了重组,魔法力量得到了保留,依然是神秘力量的代表,但是她的形象得到了改变,精灵的形象被使用到女巫身上,女巫形象重新固化和塑造。这可以说是第二和第三原则的结合使用,首先出于游戏创作需要,功能得到重新组合并产生作用,接着被新的形象所固化并存在。

<sup>①</sup> (法)萨尔曼著,马振骋译:《女巫:撒旦的情人》,第101页,上海书店出版社,2003。

<sup>②</sup> (法)萨尔曼著,马振骋译:《女巫:撒旦的情人》,第23页,上海书店出版社,2003。



## 6、刺客原型

刺客这个组织似乎是自古以来就存在的，从人类对权力的欲望开始膨胀之时，此刻就为财富与利益而存在了。在《暗黑破坏神》游戏中，这个组织同样存在，不同的是，游戏设计者给她赋予了一个神秘的传说。这是根据整个游戏背景故事，游戏设计者所杜撰的一个传说故事，虽然说相比其他人物在现实生活中有依据的传说故事有很大的区别，但这也不妨可以看作是现代生活中传说故事产生的一个新的方式。

在游戏的传说中，在第三个世纪，荷让宗和巴图克两兄弟成为维奇部落最杰出的魔法师。他们都是同样的强大并且野心勃勃，迷恋于从恶魔手中学得魔法，但无论如何，他们对恶魔的魔法有着不同的见解。荷让宗认为：恶魔是极为强大的力量之源，如果想将它发挥到极致，一定要控制一个恶魔，使它屈从于控制者的意志。而他的兄弟却恰恰相反，巴图克虽然也崇尚恶魔的力量，但他认为应该得到恶魔之主的授权，这样，就可以自由地使用这些魔法，并且他也是这样去努力的。由于两兄弟的追求不再相同，维奇部落不可避免地分裂了。

当他们的矛盾升级到必须要残忍的暴力来解决时，战士们才意识到他们都被恶魔之主玩弄于股掌之间了，但一切已为时太晚。随着战争的升级，整个天空都在燃烧。当一切结束的时候，只剩下沉重的懊悔和自责。巴图克死了，荷让宗也将自己流放到无人知晓的远方，整个维奇部落也得到了严厉的教训。残余的巫师发誓永远唾弃恶魔的魔法并重新修炼自然力的魔法。为了避免同样灾难再次发生，他们秘密制定了一个宗旨：修炼魔法是为了保卫整个部落，消灭恶魔。这就是后来的魔法杀手——也就是人们常说的刺客的组织。<sup>①</sup>

为避免这个宗旨在魔法面前堕落，维奇部落极为苛刻地要求刺客保有最为纯洁也是最为集中的精神。刺客应该经常冥想以焕发内在的力量，而不是象普通的战士那样直接和恶魔作战。出于这一点，刺客的组织不要求他们直接使用魔法，他们热衷于极具创意的装置和神奇的物品去对付拥有强大的魔法敌人。在反抗恶魔腐化的战争中，他们致力于研究身体中自然的战斗技能，包括肉体和精神的力量。

因为刺客的组织被保护的极为严密，即使是在魔法师中，只有极少数的人对于这个神秘的组织才知道得比谣言多一点。他们并不向外界透露半点消息。由于他们的坚定信念，不求回报的行为，感召了更多的魔法师免受恶魔的引诱，世界开始纯

<sup>①</sup> 引自 <http://diablo.aomeisoft.com/>。



洁了。可是,由于迪亚波罗、巴尔、梅菲斯托三魔王从封印中解脱出来,以及后来世界变成了群魔乱舞的场所,这个古老的组织也不再沉默了。

在游戏中,刺客是个娇小的女性,行动灵活,不直接使用魔法,她使用具有自动功能的神奇物品来效仿自然力的效果。为了防止潜在的危机,她精心修炼精神力和徒手搏斗的技能。刺客善于使用奇特的武器:各种刀剑和套在手腕上的刃爪。她熟练地将这类武器用于战斗之中,如果双手同时持有武器,刺客会使出极具破坏力的双倍攻击。即使是新手也是精通渗透的高手,没有任何锁能使刺客为难,因此,刺客不需要钥匙就以打开上锁的箱子。游戏中的七人团队当然需要有一个精通渗透的人物来获取情报以及有价值的物品,刺客是这个游戏中不可缺少的角色,因此游戏设计者根据游戏背景故事创造了这个刺客传说,把刺客这个角色引入了游戏。刺客这一原型在民间文学中也存在,但并不出名。但是把刺客这一原型放在整个游戏故事这个大的语境中来说,游戏创作中出于制作的现实需要,创造了关于刺客的传说,并为刺客的形象进行了重新固化,她在游戏故事中的功能得到重新组合,渗透方面的功能得到了强化,刺杀的功能得到了弱化。以上这每一条都完全与三原则相对应。

## 7、男巫原型

在所有的黑魔法中最为黑暗的毫无疑问的非死灵术莫属,而且也是最丑恶和最令人厌恶的魔法仪式之一。“死灵术”一词出于希腊文,意即死亡和超自然的神力。而死灵术本身是指古代与死亡世界沟通的一种方法。死灵魔法可以追述到古波斯、希腊、罗马和中世纪的巫师。死灵术可以分为两个支派:一派召唤和支配鬼魂(死灵派),这派比较常见;一派掌握死尸回魂大法(死尸派),而两派都与被禁的黑魔法有着不可分割的关系。死灵派通常以开坛和符咒来作法,而死尸派通过掘尸和盗墓从而获得所需要的恐怖黑色魔力。死灵师通常被恐怖的死亡所包围,他们身穿从死人身上偷来的衣服,沉思着死亡的意义<sup>①</sup>。

最初,那些与死灵沟通的人多出于谋利的动机。因为大家都认为死后是可以无所不知和无所不见的,所以死灵师召唤死人在很大程度上是受雇于那些想知道宝藏位置的人,而这些召唤仪式通常都会在人死后12个月后才进行,因为民间相信在人死后的12个月内,灵魂一直都在墓地附近徘徊,不能见到活人想见的东西。但太老的尸体通常是不会被选择的,因为就死尸派来讲,太烂的尸体是不能清楚回答

<sup>①</sup> 引自 <http://chinabn.xiyou.net/index.asp>。



问题的。到后来，死灵师通过召唤死灵和尸体用来攻击他人，这些多发生在古埃及和希腊。

之所以死灵魔法为人所唾弃，除了其目的不正之外，最令人发指的是，在仪式中，多要用死尸来做施法所用之物的原料。而且死灵魔法相信，在暴力中死去或是夭折的死尸是最好的药引！因为他们认为这类死人有更多未用的灵力。在古北欧人的巫术中，最强的死灵师甚至可以令刚死在绞架上的人复活！更有一些死灵师有食尸的行为，尤其奢食未受洗的婴儿。所以在当时有很多坟墓被盗。

在 16、17 世纪掀起的猎巫运动中，大量的死灵师也不可避免地成为被猎的目标。教会高喊他们是魔鬼的仆人，而圣经中有关因达尔的描写更证明死灵师是毁灭的象征。而死灵师们则一直争拗着亡灵和魔鬼的区别。经过几世纪的抗争，死灵师们终于演化成今天的通灵师从而避过了宗教上的迫害。不仅如此，通灵师们在媒体的渲染下，更进一步被人所崇拜和接纳。而与通灵有关的比较著名的事件有寇克小路的鬼魂：一个死去的女人和她死去的姐姐的丈夫徘徊在伦敦寇克小路的旧居里，没人知道为什么，却吸引了无数通灵师来寻找他们还阳的原因。

通过以上史实和传说，游戏设计者选定了男巫来代表黑暗或者说地狱的力量。正因为男巫拥有这样强大的黑暗力量，因此在游戏中男巫可以招呼死尸并把他们变成强大的骷髅战士。用黑暗的力量来对抗黑暗，似乎正应对了中国的一句古话：“以其人之道还治其身。”同样，处于游戏创作的需要，死灵法师的能力得到了保留，但是他不再代表黑暗力量，他是拥有黑暗力量的正义法师。这同样是民间文化元素功能的重新组合，同时外在形式也发生了变化，符合三原则的第三条。

## 8、智者原型

民间文学故事中，主人公遇到的一些人物也是具有原型意义的。如《杨林》中的庙巫，《枕中记》中的道士，《南柯太守》中的使者，《樱桃青衣》中的僧人，实际扮演着同一角色——智慧老人。<sup>①</sup>在游戏中，每一个场景的出发营地中都有一位或者几位智者，他们以巫师或者先知的形象出现，每当游戏中的英雄无法寻找到出路或者迷惑的时候，他们可以及时地为英雄指出前进的道路或者给予相当的帮助。荣格指出，民间文学与梦中的精神因素，常由一个智慧老人来代表，“梦中的他，可能扮演巫师、医生、僧侣、教师、祖父或其他任何有权威的人。每当主角面临绝

<sup>①</sup> 刘守华著：《比较故事学论考》，哈尔滨：黑龙江人民出版社，2003 年 5 月，第 38 页。



境，除非靠睿智与机遇无法脱困时，这位老人就便会出现。”<sup>①</sup>主角往往由于内在或外在的原因，力有未逮，智慧便会以人的化身下来帮助他。这位老人，一方面象征着知识、深思、卓见、睿智、聪敏与直觉，另一方面象征着道德意义，诸如善意和助人等美德，这些特点使得他的“精神性格”清楚显现。这个原型人物常见于中外许多文学作品，同样也走进了精彩的游戏世界中。

在这里，民间文化元素的应用可以看作是完全的挪用，智者的原型在这里得到了充分的运用，而且是一个接着一个的出现。似乎三原则在这里并没有发生任何作用，但实际上智者的原型在这里得到了放大。为什么这样说呢？在游戏中，如果离开了智者，游戏者控制的英雄就无法往来于各个大陆，智者在游戏中完全充当了传送人的角色。智者同时还承担了游戏中商人的角色，可以向英雄出售所需要的货品，比如说药品和装备。这正是对于智者这一原型角色功能的增强与放大。这刚好应对了三原则的第一条：民间文化元素在现实需要的情况下，某方面的功能得到了增强或扩大。

通过对《暗黑破坏神》中的原型分析，我们发现游戏设计者在运用民间文学的原型是有针对性和目的性的——那就是一切为了游戏制作的需要。民间文化元素在被运用的过程中，正是呈现出了一种拆分和重组的状态，其功能和意义也是随之改变的。下面我们将要谈到的是母题和符号。

<sup>①</sup>刘守华著：《比较故事学论考》，哈尔滨：黑龙江人民出版社，2003年5月，第39页。



## 五、《暗黑破坏神》中的母题和符号

### 1、《暗黑破坏神》中的母题

从《暗黑破坏神》游戏中我们不难看出，如今的游戏故事通常运用到了一个或者多个的民间文学母题，或者对原有的神话或民间故事进行改编，从而使整个故事背景符合游戏制作的需要。《暗黑破坏神》的游戏故事中主要包括了以下几类母题——造物主，神，人类生活的创造与秩序的形成，世界性的灾难，而神这一类中又包括了天上的神和地底下的神两个小类。

在最开始的《暗黑破坏神》中一共有四个大关，而每一大关中又分几个不同的场景。在《暗黑破坏神》中，在每完成一个场景的任务之后，玩家会在营地的先知那里得到启示：“感谢你为我们带来了光明，驱除了黑暗与邪恶。你将前往更加险恶的大陆，你将在那里找到你所要实现的价值。”在他的探险过程中，他必须面对各种各样凶恶的敌人，一路拼杀，获得经验与知识，提高技能并穿越各种地形到达每一大关的最后关卡并消灭掉那里最邪恶的势力。迪亚波罗是地狱最后一层堡垒的守护者，玩家只有消灭了他才能最终为世界带来和平与安宁。而在荣格学派看来，堡垒正是英雄对抗自己或者说是确立他自己心灵中心的地方。但首先他必须要通过考验并且要在重生中战胜时间和空间。《暗黑破坏神》中呈现出了许多的传统民间文学母题。金币，比如说，它们经常会出现一个隐蔽的入口处后面的财宝堆或箱子中（F721.4，“地下宝藏室”），或者战胜了魔鬼（F771.4.1，“居住着食人魔鬼的城堡”），一个平常的背景开始，穿越充满写邪恶势力的森林，来到地底世界（F80，“通向下面的世界的旅行”）一道隐藏的门通向一个新的黑暗而又不为人所知的场所，一种魔法药剂可以帮助那位同世界之卵战斗的英雄（T511.7.2，“宇宙卵”）。在《暗黑破坏神》中，整个世界呈现在一张地图上，这样玩家就可以判断地形和关卡的难度。比如说有一个世界就是一个大陆，在游戏过程中通过不断击毙敌人就可以获得魔法装备，其中有一个是时空转轴，用这个转轴，只要轻轻打开就能把玩家带到安全地带。

因此，《暗黑破坏神》和其他电子游戏一样，比如说《传说之城》（记录了发生在塞缪尔—泰勒—科尔里奇的诗《忽必烈》中的世外桃源里，发生的一出喧闹的游戏），在拯救一个王国或者世界的过程中必须要通过一段旅程和使用魔法力量（H1385.1，“寻找被绑架的公主”）。不管我们是叫它们“寻找传说神话”还是





“寻找传说童话”，电脑游戏中民俗叙事在形式和内容要素的挪用是非常明显的。《暗黑破坏神》虽然只是一个例子，但他却是最为年轻玩家所熟悉的。《暗黑破坏神》表现出了神话母题说。它以一个平常的背景开始，旅行穿过被施过魔法的大陆和森林，来到地底世界（F80，“通向下面的世界的旅行”），战胜了魔鬼（F771.4.1，“居住着食人魔鬼的城堡”），有来自超自然力量的帮助（德鲁依可以招唤自然动植物），不断在新的世界里重生，最终解救了世界，驯服了三大魔王并且打破了魔法的符咒（N711.2，“英雄在魔法城堡里找到了少女”）。因此，他给社会带来了安宁与和平。这也完全与坎贝尔和荣格的理论相对应。

这些母题的出现并不是有序的，而是杂乱的，不成体系的。它们被游戏制作者，基于游戏创作的需要，糅合在一起为整个游戏创作服务。它们的功能被整合并产生作用，为游戏的构建奠定了基础。同时它们通过游戏这一新的载体得以存活下去，游戏推动了它们自身的更新与发展。这与三原则的第二、三条又不谋而合。

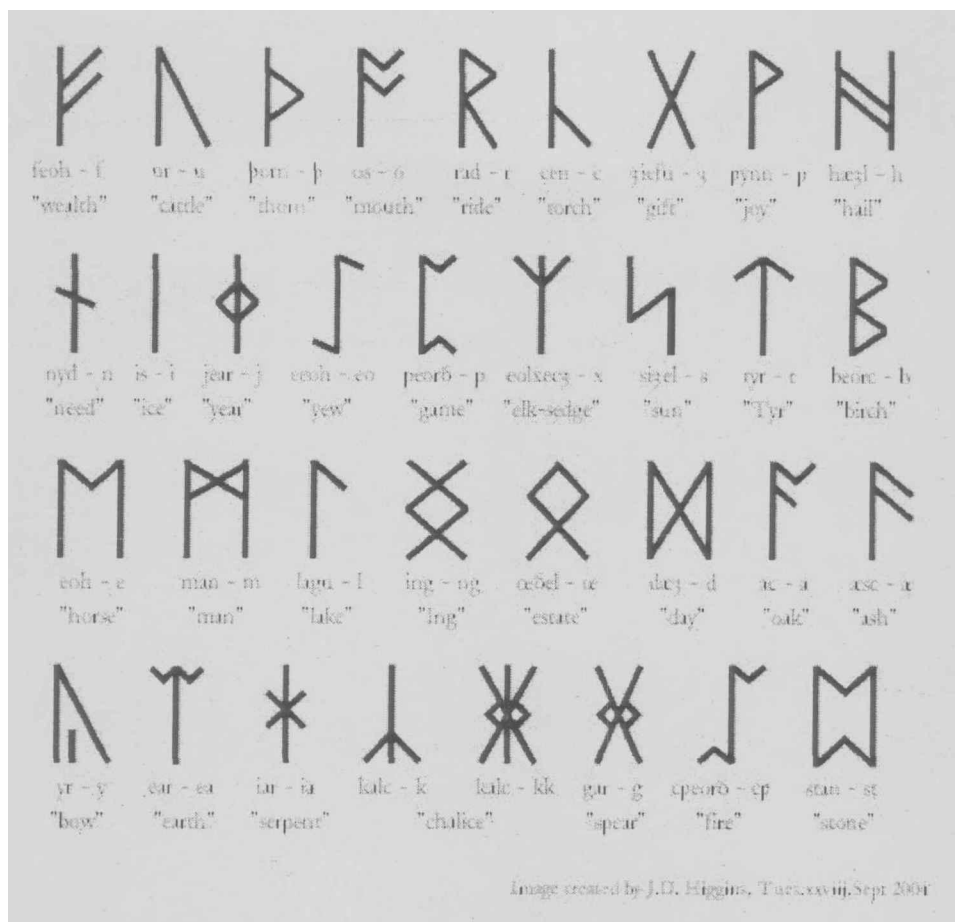
## 2、游戏中的符号

在对于游戏故事和母题的分析之外，我们不得不提到游戏中的符号。对民间文学作品进行符号学分析已经是一种十分普遍的研究方法。同样我们对于游戏中所呈现的民间文化元素也可以进行符号学分析。

在《暗黑破坏神》中，如尼文字出现的最为频繁。我们可以把如尼文字当作一个语言符号系统，不同字母当作系统中要素，不同要素的组合可以得到不同的表意与象征，在游戏中发挥不同的功能。因为索绪尔认为：“只有把批评对象作为系统中的“功能”来考察时，批评才可能是科学的。”<sup>①</sup>

如尼文字作为一种已经消匿许久的远古文字，在当今社会似乎已经没有什么可以运用的价值。但是却频频出现在现代网络游戏与魔幻小说之中，用它那独特的魅力在诠释虚拟世界中的神话。比如说在小说《魔戒》、《哈利波特》以及由《魔戒》改编的电脑游戏《指环王》，以及现代 ARPG（动作角色扮演）游戏的始祖《暗黑破坏神》中如尼文字都被大量的运用。

<sup>①</sup> 赵毅恒编：《符号学文学论文集》，天津：百花文艺出版社，2004年5月，第3页。



表二 如尼文字 24 个字母

首先关于如尼（rune）文字的起源，如尼字母是约公元前 500 年流传于欧洲的一种绘画式手写体字母。在神话中是神圣的北欧之神奥丁创造了如尼字母，于是它常被运用于魔法与占卜用途。简单来说，它就是一种古老而神秘的魔法文字。如尼文字经常出现在魔幻故事中，并被赋予特殊的象征意义。如尼文字就是这款游戏内的符号，它的字母组合象征着各种各种样的魔法意义，能够为游戏中的英雄带来不同的力量与属性。

关于如尼文字的用途，首先，如尼文字一般被用来占卜。因为解读这些如尼字母首先是用它们占卜。在大多数占卜形式中，这一方法是为了获得某一问题的答案，或是为了获得对前进方向的正确指引。而关于如尼字母的解读有三种方法：一，3 个如尼字母的解读或者 6 个如尼字母的解读。第一个字母代表的是当事人目前的处境，不管是情感的、商业的还是任何形势都会被考虑。第二个字母代表的是前方的道路，第三个代表的是接下来的行动。在略微深层上，解读 6 个如尼字母与上面所



说的解读 3 个一样,只是每一个位置由两个而不是由一个字母来代表。每一位置上的两个字母的相互作用和符号表示提供了更为深刻的见解。二,十字解读法,在十字解读法中,5 个如尼字母摆成一个十字形,中心的字母代表当前的处境,“西面的”字母代表把我们带到当前处境的历史,“东面的”字母代表未来。“北面的”字母代表将要有帮助的因素,以及求卜人对未来所渴望的进步,“南面的”代表可能会打乱或妨碍向所希望的未来前进的因素。三,骰子摇晃器解读法。这一方法将如尼字母排列成与掷骰子杯一样的形状,这一复杂的形式不仅代表过去、现在和将来,而且代表当事人肉体、情感和精神的状态。这些字母显示了从过去走向现在并迈向未来的道路,它们也被 3 个三角形所代表,最上面的三角形代表精神,下面的代表肉体,中间的代表情感。在如尼占卜中有一些关节点,两个中心的如尼字母联结着精神和情感,以及情感和肉体。<sup>①</sup>

其次,如尼字母不仅可以用来占卜,还可以用来寻求渴望的结果。使用如尼字母手稿不是要预言或透视未来,而是要创造未来。人们把所期待的如尼文本写在纸上或是刻在木头上,他们日夜携带着它。当如尼手稿起到了魔力的作用时,它就会被虔诚地、充满敬意地烧掉。人们也认为感谢如尼字的帮助是礼貌的。用现代心理学的话来说,准备如尼手稿的仪式需要精神的集中与安静,它可能会使精神开始一个为了达到期望未来的最佳运转和最有益的过程。与巫师的驱邪物和护身符性质相似,个人所携带的如尼字母可以保护免遭危险,或吸引成功及爱。绑在一起的如尼字母叫做结合如尼,人们像带着珠宝饰物一样带着它们,或是为了吸引益处,或是为了抵制害处。<sup>②</sup>

最后,如尼还有附加魔法的功能(当然只是在传说与历史之中)。如尼字符被发现于岩石的雕刻中,我们可以将其追溯达公元前 8000 年前,它在斯堪的那维亚广为流传,这里给人们告知了如尼文字的另外一种功能。如尼字母的力量于刻在剑上的形象显示出来,它可以使勇士在战斗中更加强壮,并给其敌人遭受更大的痛苦和更多的死亡。魔术师会把如尼字母刻在他们使用的工具上,并在它的上面撒上血以把它们“激活”。<sup>③</sup>

但是如尼文字在游戏《暗黑破坏神》中运用却有所不同,在游戏中使用的如尼文字首先被赋予了更为强大的魔力,远远改变并超出如尼文字本身所蕴涵的能量,如尼字母在游戏中完全有了另外一种含义,每个字母都被赋予了新的意义与魔力,

<sup>①</sup> 详见 <http://diablo.aomeisoft.com/>

<sup>②</sup> 引自 <http://d2.lhgame.com/bbs/>

<sup>③</sup> 引自 <http://d2.lhgame.com/bbs/>



但大体可以分为三类,第一类是增强游戏人物的物理攻击能力或者魔法攻击能力,第二类是增强游戏人物的物理防御能力或者魔法防御力,第三类则是增强游戏人物的各种物理属性。游戏设计者转化如尼字母含义的目的自然是为了游戏的设计,因为在游戏中,一切物品和道具都是为了玩家操纵游戏人物完成任务,对于《暗黑破坏神》这个游戏来说,如尼字母不过是一种完成游戏的辅助道具罢了。游戏中的人物必须通过不断的升级,得到更强大的武器或者装甲,那么攻击力与防御力自然也是游戏中最重要的两个因素,因此这种转化是为了满足游戏需要的一种转变。当然这也是为了更好地吸引玩家,提高游戏的亮点。

虽然说如尼文字本身是一种神秘的文字,但是如尼字母的这种使用和转化,肯定会给玩游戏的人留下一种深刻的印象——如尼字母有很强大的作用,而且这些字母仅仅适用于增强人的攻击力或防御力。实际上这完全改变了这种文字的现实作用,这种文字最多的是用与占卜,尽管它有增强防御力或攻击力的作用,但这方面的功能被游戏设计者单方面扩大化了,而它其他方面的功能因此在游戏中被缩小了。实际上这种文字现在已经很少有人熟悉,其图样只能在一些特殊的情况下见到——但是它们仅仅是因特殊的外型而被选择,而在实际上不发挥任何本身作用,不过这也反映了如尼文字已在不知不觉中对人类文明产生了深远的影响。举例说,国际原子能组织的象征图案会令人想起一个倒转的 Eoh,暗示了伤害。另外苏格兰国家党(SNP)的象征图样非常像一个如尼字母 Ethel——代表了宗族与祖国。因此游戏设计者转化如尼字母的含义并无可厚非,这只是在新的环境下对民间文化元素的一种再改造,但是它本身含义的消逝的确是十分可惜。因为玩家长时间接触游戏后,会认定游戏中如尼字母的意义,而现实中其他的意义反而被忽略掉了。

由此我们可以发现以上这一运用对应着民间文化元素在现代网络游戏中运用的第一个原则——民间文化元素在适应现实需要的情况下,某方面的功能或者意义得到了增强或者扩大并为人所接受,成为起主要功能,而其他功能或意义随之缩小并发挥次要作用,但不应当被完全扬弃。

其次,在《暗黑破坏神》中的如尼文字被游戏设计者完全形象化,每一个如尼文字都被雕刻在一块灰白神石上,成为符文,但是实际上如尼文字只是一种文字,并不是实体。游戏设计者把如尼文字实体化形象化,是出于游戏玩家的角度考虑,是为了向他们更加直观的表现出这些字母的魔力与功能,也便于他们在游戏中的使用。这样一种方法是有利于在游戏者心中形成关于如尼文字的直观印象的,但是似乎偏离了一种文字本身的含义,有把如尼文字的外形固定化之嫌。这样一来是不是说,如尼文字只能以这种灰白神石的形象存在呢?实际上如尼文字只需要直接刻画



在物品上就可以了，而不需要任何形式的固定载体，这和其他的非物质文化遗产一样，多靠口头传承来不断延续。但这也说明了民间文化元素在网络游戏中运用与转化的第二个原则——民间文化元素，非物质文化遗产在被运用和转化时，需要有比较形象具体化的外部载体，也就是说需要固化，从而更能为人所接受并得到人们的关注与支持。

最后，也是如尼文字在《暗黑破坏神》中最重要的功能，这些符文都可以镶嵌到游戏人物的武器或者装甲上产生魔力，也就是说通过把一些如尼字母按照一定的顺序拼合，然后通过游戏人物所拥有的合成盒与武器或者装甲合成，就可以召唤出上古的魔咒，上古的英灵也会附着到武器或者装甲上，这样来为游戏人物提供更强大的攻击力或者保护。这如同如尼文字本身的第三个功能，附加魔法功能。只是如尼文字的存在形式与转化形式有所转变，在历史中，如尼字母只是刻在剑上或者魔术师的工具上，有时还需要撒上血用来激发它的力量。而在游戏中，只需要排列好字母顺序，然后合成就可以完成物品与如尼文字的结合。在合成物品与如尼文字的同时，游戏把如尼文字本身的第二个功能融合了进来，即寻求渴望的结果和护身符的功能。因为游戏人物的物品可以镶嵌如尼字母，为他提供不同的保护或者对敌人的伤害，这样饰物就起到了一个护身符的功能。虽然转换了形式，但是功能是一样的。镶嵌不同的如尼字母，可以得到不同的功效，而不同数量的如尼字母组合与单个的如尼字母镶嵌后产生的功能也是不同的，前者更为强大。虽然在这个游戏中，并没有运用到如尼文字的占卜功能，但是游戏设计者运用并转化了占卜功能中对于如尼文字的解读方法。由于如尼字母的镶嵌是由武器与装甲上的孔的数量决定的，所以游戏中关于如尼字母的解读就由武器和装甲上的孔的数量来分类了。游戏中武器和装甲由孔的数量分为一孔，三孔，四孔，五孔和六孔五种。那么一孔运用的自然就是如尼字母本身所具有的力量。三孔和六孔则是运用前文提到的三字母和六字母的解读方法；五孔是采用的十字解读法；而四孔则是一种由游戏设计者增加的组合方法，为的是在玩家无法找齐如尼字母或者没有四孔以上的武器和装甲的时候依然能够使用如尼字母的魔法功能。

这里自然就应当提到民间文化元素在网络游戏中运用与转化的第三个原则——民间文化元素在被运用的时候，其功能可以根据现实需要而重新组合而产生作用，其功能的外在形式可以得到变化。



## 六、《暗黑破坏神》带来的启示

中国的民族民间文化发展到今天，正是一个承上启下，继往开来的一个重要时期。上有国家非物质文化遗产保护工程的启动，下有各地人才企业的投入，在这个大背景下，非物质文化遗产的保护和应用问题已经到了非解决不可的地步。如何把民间文化与经济发展有效联系在一起，如何在产业化的同时保护民间文化自身的独特性，完善发展其民俗功能，这是摆在中国民俗学界面前的一个重大课题。对于民间文化产业化的问题国内许多专家学者做出了大量有益的尝试，对于网络游戏中的民间文化成分也有人提出过一定的见解，同时也有一些游戏厂商在设计游戏的时候大量的在运用中国古代的民间传说与神话元素，但真正投入其研究的到目前为止应该说还是没有，这个方面的研究国内应该说还是一片空白。因此对于网络游戏中的民间文化成分的分析可以说是一个崭新的研究领域，相关的研究资料少之又少，但是通过对网络游戏创作中民间文化元素运用的论述，对于非物质文化遗产在当今的应用有着十分重要的意义。通过上文对于《暗黑破坏神》游戏中民间文化元素运用的分析，我们可以看到下面一些启示。

1、民间文化元素在游戏《暗黑破坏神》中的运用是围绕三原则而展开的，即：一，民间文化元素在适应现实需要的情况下，某方面的功能或者意义得到了增强或者扩大并为人所接受，成为起主要功能或含义，而其他功能或意义随之缩小并发挥次要作用，但不应当被完全扬弃。二，民间文化元素在被运用和转化时，需要有比较形象具体化的外部载体，也就是说需要固化，从而更能为人所接受并得到人们的关注与支持。三，民间文化元素在被运用的时候，其功能可以根据现实需要重新组合而产生作用，其功能的外在形式可以得到变化。简单来说就是民间文化元素在网络游戏中的转化与运用应当注意功能与含义的转变，外在形态的固化和新载体下功能组合的新作用。由此我们可以推断，民间文化元素在游戏创作中的运用与转换的三原则是可行的，至少在《暗黑破坏神》这一游戏中得到了论证与阐述。由此延伸开去，相信对于中国的游戏创作也会有相关的指导意义。

2、非物质文化遗产转化的形式应当是基因重构式，与旧的生产方式相适应的非物质文化体系会消亡，但其中许多基因仍有活力，通过现代形式的基因重组，在保持精神内核、象征符号和文化母题不变的前提下，她们能够以现代形式复活。例如如尼文字这种古老的文字在新时代，新环境下获得了新的生命，并得到了关注与支持，正是一种基因重组的现代形式。那么对于中国来说，中国的民族民间文化资



源的保护,或者说非物质文化遗产的保护是可以借鉴如尼文字的这种转化方式的。

3、民间文化元素是完全可以运用到电脑游戏的制作当中去的,并能够以游戏为载体生存下去。一个成功的娱乐形式与众多一流的作品可以为创造它们的国家和民族在世界范围内起到潜移默化的宣传作用,使世界各国人民对自己的文化和社会有一定的认同感,亲切感甚至崇拜感。在过去能产生这种巨大作用的是文学、音乐和美术这些静态型文化,还有电视电影这种单动型文化,在我们现在所处的这个新世纪,能够起到这种作用应当是电脑游戏等互动型文化。电脑游戏为非物质文化遗产的保护和利用开发提供了一个新的载体,非物质文化遗产在游戏中继续发挥着她独特的魅力,同时反过来又为电脑游戏的发展起着推进作用。这可以说是非物质文化遗产在网络时代一个新的生存途径。

4、民间文化元素在《暗黑破坏神》中的运用是成功的。但是对于中国的网络游戏与非物质文化遗产保护来说,我们不可能照搬照挪国外已有的经验与成果,但是我们可以借鉴。对我们来说,要把民间文化元素和网络游戏结合起来开发利用,首先要加强游戏开发者与学者之间的联系,这样才有助于提炼神话母题,按照基因重组的方式在游戏中穿插运用,或者根据原神话编写新的游戏神话故事脚本;同时我们可以适当改变和转化民间文化元素的外形与功能,以适应游戏发展的需要,但应该注意保持它的精神内核不变;最后,在游戏开发过程中,出于游戏的现实需要,我们可以使民间文化元素增加新的功能来完善游戏,这是民间文化自身功能的一种自我调试。总的说来,也就是我们的民族民间文化是应当在前文提到的运用与转化的三原则下参与到中国网络游戏的设计中去并为之添加自身的亮点的。这样一来,民族民间文化与网络游戏的结合,一方面可以使网络游戏更加火爆,另一方面也可以使民族民间文化在游戏的过程中被玩家所接受,并吸引他们去了解这些知识,从而达到一种很好的潜移默化的宣传和教育,这不但保护了民族民间文化,同时也为民族民间文化在新世纪的发展铺开了一条崭新的道路。但是我们必须注意,在游戏设计过程中一定要避免产生民间文化元素的精神内核发生变质,因为我们需要保护的就是内核,内核变了,那还谈什么保护呢?

但是我们必须清楚的认识到的,并不是所有的民间文化元素可以运用到网络游戏创作中去的。虽然《暗黑破坏神》对民间文化元素的运用是成功的,也初步论证了民间文化元素在游戏创作中运用的三原则,为我们通过游戏创作来使民间文学得以发展的方式成为可能。同时也使得我们相信这种在网络游戏中把游戏与民间文化元素相结合的方式是能够为民族民间文化的保护与发展提供一条有效途径的。这也初步说明了创意产业是能够与民间文化相互结合并产生巨大效能的。但是我们应当注





意这仅仅只是一个个案，这里所初步探知的几个原则是否具有指导上的普遍性意义，还需要以后进一步的研究与证明，在这里仅仅是一个有益尝试。

而且这个个案是否能够延伸到所有案例中去呢？这是一个值得笔者以及大家去深思的问题。这个个案仅仅只是代表了一个类型的游戏，同时它还是一个西方游戏，和中国游戏具有完全不同的文化背景与文化精神。如果说它能够代表一个类型的游戏，那么它是否能够代表所有的游戏呢？答案当然是否定的，特殊性是不能代表普遍性的。但是通过对于这个游戏的分析，至少我们论证了这三个原则是可行的，对于游戏中不同的民间文化元素的运用是具有普遍性意义的。这三原则也并不是最终的结论，因为真理是需要在实践中受到长时间的检验的，在实践中它将得到不断的完善与发展。基于这一点，我们有理由相信，通过不断的论证与实践，我们是可以为中国民间文学找到一条有科学理论指导的不断发展壮大的道路的。

中国非物质文化遗产的保护是我们一直在做并将继续做下去的大事，我们既要保留传统的非物质文化遗产的精神内核，又要与新的时代需要相结合，才能使我们的伟大遗产能够焕发出新的活力。



## 参考文献

- 1、上海创意产业园的建设与发展——中央党校高校哲学社会科学教学科研骨干研修班（第七期），第15页，浦东干部管理学院2006年4月版。
- 2、乔治斯，《通向故事讲述事件的理解》，《西部民俗》，1969第3期。
- 3、坎贝尔著，张承谟译：《千面英雄》，上海：上海文艺出版社2000.7。
- 4、刘守华著：《比较故事学论考》，哈尔滨：黑龙江人民出版社，2003.5。
- 5、恩格斯：《德国农民战争》，《马克思恩格斯全集》第七卷，人民出版社，1959。
- 6、赵毅恒编：《符号学文学论文集》，天津：百花文艺出版社，2004.5。
- 7、缪勒著，金泽译：《比较神话学》。上海：上海文艺出版社，1989.08。
- 8、邓迪斯编，朝戈金等译：《西方神话学论文选》。上海：上海文艺出版社，1994.01。
- 9、邓迪斯编，朝戈金等译：《西方神话学论文选》。桂林：广西师范大学出版社，2004.05。
- 10、郑凡：《震撼心灵的古旋律——西方神话学引论》。成都：四川人民出版社，1987。
- 11、M.·耶律亚德著，杨儒宾译：《宇宙与历史，永恒回归的神话》。联经出版事业股份有限公司，2000。
- 12、钟敬文：《民俗学概论》。上海：上海文艺出版社，1998.12。
- 13、陈建宪编：《文化学教程》。武汉：华中师范大学出版社，2004.12。
- 14、约瑟夫·坎贝尔著，张承谟译：《千面英雄》。上海：上海文艺出版社，2000。
- 15、邓迪斯编，陈建宪，彭海斌译：《世界民俗学》。上海：上海文艺出版社，1990.7。
- 16、刘守华，陈建宪编：《民间文学教程》。武汉：华中师范大学出版社，2002.2。
- 17、徐嵩龄，张晓月，章建刚编：《文化遗产的保护和经营——中国实践与理论进展》。社会科学文献出版社，2003.4。
- 18、郑玉歆，郑易生编：《自然文化遗产管理——中外理论与实践》。社会科学文献出版社，2003.12。
- 19、顾军，苑利：《文化遗产报告——世界文化遗产保护运动的理论与实践》。社会科学文献出版社，2005.7。
- 20、钟敬文编：《中国民间文学讲演集》。北京：北京师范大学出版社，1999。
- 21、户晓辉：《现代性与民间文学》。北京：社会科学文献出版社，2004。
- 22、孙洋：《创意产业经济学：艺术的商业之道》。新华出版社，2004.5。



- 23、Todd Barron 著，曾祥永，鲁鹏译：《多玩家游戏程序设计——国外游戏开发丛书》。科学出版社，2005.6。
- 24、魏庆征编：《古代希腊罗马神话》，第336页，太原：北岳文艺出版社：山西人民出版社，1999。
- 25、肖明翰：《中世纪欧洲的骑士精神与宫廷爱情》，《外国文学研究》200第03期。
- 26、(法)布洛赫著，张绪山等译：《封建社会》(下册)，商务印书馆，2004.10。
- 27、爱德华·吉本著；黄宜思，黄雨石译：《罗马帝国衰亡史》(下册)，北京：商务印书馆，1997。
- 28、张耀民：《罗马帝国的不速之客——日耳曼民族大迁徙》，吉林出版社，1995.5。
- 29、斯威布著；楚图南译：《希腊的神话和传说》，北京：人民文学出版社，1988。
- 30、荷马著，隋倩，陈洁，冯静译，《荷马史诗·奥德塞》，北京：大众文艺出版社，2000。
- 31、古斯塔夫·施瓦布著；曹乃云译：《希腊古典神话》南京：译林出版社，1995。
- 32、(法)萨尔曼著，马振骋译：《女巫：撒旦的情人》，上海书店出版社，2003年。
- 33、<http://chinabn.xiyou.net/index.asp>。
- 34、<http://diablo.aomeisoft.com/>。
- 35、<http://d2.lhgame.com/bbs/>。
- 36、<http://www.czbjzx.com/std/24/index.htm>。
- 37、<http://www.waok.net/xhmf/50132/1441394.asp>。
- 38、<http://www.sf.org.cn/Article/mastermind/200509/322.html>。



## 后 记

为这篇文章写下最后一个句号后，我轻轻放下了笔……

不经意回首间，已是来到桂子山的第七个年头。记忆里那些难忘的经历、隽永的回忆却一下子涌了出来，轻轻的拉着我，让我离开的脚印里，写满了留恋。

我留恋着这三年来对我悉心教导的恩师们，我的导师陈建宪老师，在学术上循循善诱、严格要求，引领着我步入那神秘的学术殿堂。在生活中，他更是以身作则，以他那高尚的品德、优雅的风范照亮着我前进的道路。以他的一言一行谱写着“德高为师，学高为范”的无字丰碑。陈老师给我讲述的一个个发人深省的故事，将长远地伴随着我的一生，砥砺着我的言行！

刘守华老师、黄永林老师、林继富老师、刘旭平老师，在民间文学专业学习的三年时光里，他们数度教我育我，我的回忆里将永久铭记着他们的谆谆教导，我的生命中将永远记刻着他们的名字。

何小红老师、张艳红老师、赵琼老师、徐金龙老师，在研究生阶段，他们从生活上关心我，教给了我许多做人做事的道理，经受挫折时激励我，取得进步时鼓励我，我所能取得的每一点微不足道的成绩都与他们分不开。

我眷顾着我的室友，我亲密的朋友贾晋、岳洋、曹高辉和王荣，与他们一起把酒言欢、挥洒激情的日子将永远伴随着我，“何当共剪西窗烛，却话巴山夜雨时”。我忠心的祝福他们拥有一个美好的未来！

我感谢我的同窗王雨露、肖志刚和欧阳梦，我尊敬的师姐张静、李丽丹、张晓舒、桑俊、侯姝慧和纪军，我可爱的师妹王曼丽、徐媛、白杨、李林、周阳、陈晶和李艳，是他们给了我家的感觉，让我溶入民间文学专业这个大家庭。我真诚的感谢他们！

我还要将我内心所有的感激献给我的父母和家人，他们哺育了我，教育了我，他们是我心灵的港湾，生命的支柱，他们的平安幸福是我今生最大的心愿。

最后，我想将我所写下的所有文字献给那位与我相识于桂子山、现在远在万里之外的女孩，她用她那善良的心灵关心着我，每当我遭遇困难的时候，想起她，我就有了无比的信心与勇气。

梅仕士

2007.5.10 于元宝山