# 米哈游:让"中国风"吹向世界

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

随着国潮兴起,游戏已成为 文化传承、文化自信的重要载体。

2020年9月,由米哈游研发的 《原神》上线发行后迅速走红,成 为当月全球收入最高的手游。这 款承载了中华优秀传统文化的游

戏,何以风靡全球?

在《原神》中,米哈游打造了一 个富有"中国风"的世界——璃月,这 里的古老神话传说、春节、元宵节、戏 曲等国风元素让全球玩家沉醉其中。

米哈游总裁刘伟表示,米哈 游以IP构建为核心生产游戏,也 用IP思维演绎和创新传统文化。

"我们用IP思维讲述中国故事,本 质上就是要让传统美术风格符合 当代人的审美,保留文化内核的 前提下,讲述脍炙人口的故事,既 能连接传统,又能投射现实。"刘 伟表示,米哈游会持续把对传统 文化的喜爱投射进研发中,推动 中华优秀文化走向全球。

### 融合传统文化元素

### 这种对游戏角色的打造方式,无疑将耗费极大的时间和精力。

米哈游在用IP思维进行人 物、世界观构建,以及美术、音乐创 作时,并非一味复刻传统,而是将 多种文化元素进行融合创新。

以《原神》中的"魈"为例,他是一 名来自璃月地区的角色, 魈的身上展 现出浓厚的传统文化色彩,但他并不 指向某个具体的中国传说人物。《原 神》开发者共研计划第四期透露了 这名角色从灵感走向具象的过程。

首先,《原神》世界观中有"三 眼五显"的设定,这源于"凡有七 (九)窍者皆可得道"。"魈"正是一 名具备"三眼五显"的角色。《原神》 IP 部门在构思这一角色时,参考 了"三眼五显"这一说法的来源,如 《南游记》中曾与孙悟空交手的五 显灵官"华光天王"就是一名护法 神。另外,在一些民俗研究中,"五 显神"与山中鬼神五通神(如"山 魈")联系在一起。由此,"魈"的名 字以及护法仙人身份得以确立。

在战斗方面,"魈"使用了《原 神》世界观中的"风元素"技能。为 了贴合其战斗迅捷、轻巧,具有空中 机动性的特点,"魈"的角色技能设

计中加入了佛教故事中"夜叉"这一 意象。"夜叉"有"捷疾鬼"之称,且 "夜叉护法"与"灵官从善"的故事原 型都具有恶神向善的倾向,与"魈" 的人物内核方向一致。《原神》IP部 门表示,虽然这些"概念"属于舶来 之物,但在隋唐之后,已经充分融人

了中国本土的乡野、市井传说。 在角色来历、身份、性格塑造 完成以后,就是细节处的打磨。形 象方面,《原神》美术组使用玉质饰 物、降魔杵、小香炉、云纹飘带等为 角色强化身份特点、增加古韵。

"魈"的技能中有一项名为"靖 妖傩舞"。施展这项技能时,"魈"会 在战斗中戴上面具,增强战力,而这 参考了中国古代的傩文化。"傩"是 一种驱鬼除疫的仪式,起源于对鸟 的崇拜,是中国较为古老的逐鬼、 祈福的文化现象,最早可追溯到商 周时代。傩文化最直观具象的体 现就是傩面具。"魈"的面具借鉴了 傩面具的特征,以黑、蓝、金为主 色,眼如铜铃,嘴露獠牙,头有犄 角,给人以狰狞恐惧之感,额头正 中间的眼睛象征"慧眼",火焰眉纹

的装饰增添气势,意在威慑四方。

最后,米哈游将"魈"的登场时 间安排在璃月海灯节(对应传统春 节和元宵节)。这一守护者角色在 该时期登场,与中华传统"驱逐年 兽"的习俗耦合。

这种对游戏角色的打造方式。 无疑将耗费极大的时间和精力。

比如在对"魈"的打造中,《原神》 动画团队通过动力学模拟"无数次" 动态效果之后,挑出最满意的一种 再进行修饰,来更好地塑造角色的 剪影效果,使用光学动作捕捉技术, 来还原动捕演员的肢体动作细节。

2022年年初2.4版本登场的《原 神》璃月角色云堇以及她所"演唱" 的《神女劈观》曾带动《原神》进一步 破圈。云堇的设定是一名戏曲工作 者,她的服装、动作、台词等都含有 戏曲元素。甚至为了这名角色,米 哈游启用了两名配音演员,其中一 名专门为云堇演绎戏曲台词。而 根据米哈游官方披露的《戏中人 间——〈原神〉云堇创作的幕后》,早 在2018年,《原神》这款产品推出之 前,对云堇的3D建模就已经完成了。



米哈游总裁刘伟表示,米哈游以IP构建为核心生产游戏,也用IP思维演绎和创新传统文化。图为米哈游开发的《原神》游戏界面。

视觉中国/图

而这样融合创作的思维也体 现在音乐创作中。以《原神》为例, 其音乐大都以传统管弦乐作为基 底,再融合进富有特色的音乐元 素,来体现不同地区、角色特有的 风貌——《说书人》中的二胡曲— 响,玩家就仿佛看到璃月代表角色 钟离悠然自得的身影。

### 打造有生命力的IP角色

#### 《原神》成功出海的背后,并非米哈游一味地将中国文化灌输到海外,而是采用了交流融合的方式。

《原神》是一款包含角色抽 取、养成的游戏。米哈游对角色 的精细塑造,使得玩家有了更多 的探索空间,也使得游戏热度和 黏性更强。

刘伟在2022年度中国游戏产 业年会的演讲《用IP思维演绎和 创新传统文化》中提到,《原神》中 人气最高的是"岩王帝君"钟离, 其宣传视频《说书人》在外网播放 量达到3000万,在B站(哔哩哔 哩)播放量达5000万。"有些玩家 喜欢他身上悠闲淡定的气质,逢 年过节走不完的亲戚,带着浓浓 的人情味儿,还有人喜欢他那句 经典台词'我虽无意逐鹿,却知苍 生苦楚',认为他重信义、讲理法、 懂仁爱。"刘伟说道,"玩家只有先

喜欢上这个角色,才会爱屋及乌, 去探究角色的一言一行,深挖细 节背后的文化元素,才会继续为 爱发电,进行角色二创,去跟自己 的好友分享推广。"

米哈游对音乐的投入也有目共 睹。其成立原创音乐工作室 HOYO-MiX,制作高质量的原创 音乐,与上海交响乐团、东京爱乐乐 团、伦敦爱乐乐团等顶级乐团合作, 在线下进行高规格的录制和演出。 网易云音乐 App 显示, HOYO-MiX已经为《原神》《崩坏3》《未定事 件簿》等米哈游旗下产品制作发行 50张专辑,吸引了110万粉丝。

刘伟表示,现在的年轻人生 活在信息爆炸的时代,只有高品 质的内容产品,才能吸引他们的

眼球,"我们用IP思维讲述中国故 事,本质上就是要让传统美术风 格符合当代人的审美,保留文化 内核的前提下,讲述脍炙人口的 故事,既能连接传统,又能投射现 实。用这样思维打造出的 IP 角 色,才更有生命力。"

米哈游方面对记者表示,《原 神》为全球200多个国家及地区提供 游戏下载服务,在44个国家/地区畅 销榜排行第一,人选商务部国家文化 出口重点项目。该产品超过400次 入选中国App Store推荐、16次登上 中国畅销排行榜第一,同时包括美 国、日本、韩国、加拿大在内的44个 国家的畅销排行榜上名列前茅。

在本地化方面,《原神》对游戏 内的璃月等相关地名和人名坚持使

用汉语拼音标注。由于海外大部分 地区对汉语拼音的发音方式不够熟 悉,因此海外网站上甚至出现了对 游戏内拼音发音方式教学的视频。

不过,《原神》成功出海的背 后,并非米哈游一味地将中国文 化灌输到海外,而是采用了交流 融合的方式。米哈游方面介绍, 《原神》拥有60余位来自不同文化 背景的可操控角色,多元游戏人 物,覆盖14种语言。

刘伟在接受央视采访时曾表 示,中华文化的表达,并不是刻意 地把所有中国元素都放到作品 里。米哈游本身是上海土生土长 的团队,其基因里就有这样的中 华文化,做出来的产品也有中华

一位游戏产业人士告诉记者,"在电

竞的带动下,游戏正如同体育产业一

样,由传统认知的'玩'向当前的'练'

转变。比如拳击,有教练来指导动

### 让"非遗"再现活力

目前来看,这套纪录片项目在一些游戏内场景、人物通过非遗文 化工艺得到别样的再现。

米哈游往往会在一款游戏所 需具备的基本要素之外,投入巨 大的成本将其打磨得更加精细。 而在游戏之外,该公司似乎也做 了不少"无用功"。

记者留意到,今年年初,《原 神》"流光拾遗之旅"纪录片项目 上线,头两期分别拍摄记录了中 国非物质文化遗产木版年画和内 画的制作过程、来源和现状。据 悉,"流光拾遗之旅"纪录片项目 由上海市文化和旅游局非物质文 化遗产处指导,并获得上海市徐 汇区文化发展专项资金。

目前来看,这套纪录片项目 在一些游戏内场景、人物通过非 遗文化工艺得到别样的再现。

此外,米哈游还曾制作过一 些文化短片,展现中国传统节庆 习俗、美食等。今年1月,《原 神》在其官方账号推出2023新 春短片《鱼灯》,通过讲述年轻人 回乡过节的故事,展现了徽州年 俗鱼灯。

刘伟表示:"我们持续投入 超过数年时间,只为在游戏里 立体生动地、多层次地勾勒中 国文化的轮廓。玩家们只要踏 上璃月的大陆,就会不知不觉 中感受中国文化的洗礼与浸 润。大家都知道文化的熏陶,并 非一朝一夕能完成的,需要日积 月累、循序渐进。《原神》里的传 统文化也在层层递进中,展现 在玩家面前。"

"游戏里的海灯节已经连续 举办了三年,一年比一年盛大, 成功在玩家心中留下喜庆的节 日记忆。而在现实世界中,徽州 传承600年的非遗年俗——鱼灯 也是在每年的元宵之际点亮,和 我们游戏中的海灯节非常相 近。"刘伟表示,米哈游在今年春 节拍摄了新春短片《鱼灯》,上线 受到了用户的好评和热捧。这 类文化短片能够有热度,正说 明了创作用心就能换来用户的 真心。

## 游戏陪玩赛道洗牌:由陪玩向陪练转型

营报》记者说道。

的游戏玩家小胡(化名)向《中国经

在游戏中加好友组队代练、上分,

提升在游戏中的排位、等级,从而

小胡所说的赚钱方式是通过

### 本报记者 李哲 北京报道

"就《王者荣耀》这款游戏来 说,平均一天玩两三个小时,一个 月可以赚2000多块钱。"在上大学

### 市场空间巨大

记者调查发现,当下的游戏 陪玩现象普遍存在。

"我从高中开始玩《王者荣 耀》,当时是被同学带着一起,后 来大多是同学都在玩,能够有比 较高的排位在同学之间是一个谈 资。"小胡说道。

对于成年人来说,同样存 在游戏陪玩需求。"游戏中会

### 有一些限量皮肤或者是特定 的装备,这些道具往往需要完 成任务或者达到特定的等级 才可以获得。"一位游戏玩家 向记者说道,"工作之余,玩游 戏是很重要的消遣方式,工作 之后打游戏的朋友渐渐少了,

销售收入为2658.84亿元。

《2022年中国游戏产业报告》 统计数据显示,2022年,中国游戏 用户规模6.64亿人,游戏市场实际

获得一定的收入。这在游戏玩家

起不少争议,但如今其正在逐渐由传

统的陪玩转变成偏向指导的陪练。

记者采访获悉,游戏陪玩曾引

口中被称为陪玩。

巨大的市场,无疑将进一步 拓展游戏产业的发展空间。尤其 是游戏的社交与竞技属性衍生出 的下游产业链,包括电竞、游戏直 播和游戏陪玩,都可以拓宽游戏

产业价值空间。

作,提升用户个人技能。"

艾瑞咨询统计数据显示, 2021年中国游戏陪玩市场规模 超过140亿元。未来,随着电竞 市场的发展,这一市场空间仍将 进一步释放。同时,在海外市场 中,基于"游戏陪练+技能分享" 双重属性的游戏陪玩已是热门 掘金赛道。

### 行业进入标准化转型期

尽管市场空间巨大,但游戏 陪玩的一些"灰色地带"引发争 议。业内人士提到,"线下的陪玩 服务,往往会滋生出不合规的游 戏场景。"

事实上,2021年监管层面曾 对多家游戏陪玩类软件进行约谈, 同时对涉事App进行下架处理。

记者下载了几款游戏陪玩App 使用后发现,涉及到转账、色情、暴 力等敏感的关键词会直接屏蔽掉, 如果反复提及则会被禁止发言。

"注册的时候需要提供手机 号,这样根据手机号平台和公安部 门联动,可以了解到注册账号是否

为未成年人,进而进行监管。"一位 曾从事游戏陪玩App开发的人士 说道。

花钱提升游戏体验对我来说

可以接受。"

与此同时,为了规避游戏陪玩 存在的"擦边"风险,记者注意到, 一些曾经从事游戏陪玩业务的 App,正在进行转型,从陪玩转向 陪练。

对此,游戏产业时评人张书 乐表示,当下海量、低价的陪玩服 务使得该行业的"天花板"十分明 显,只有朝"技能化、专业化"的方 向转型,陪玩行业才可能获得更 大发展。

电竞的快速发展,正在为游戏

陪练市场打开更大的想象空间。"在 电子竞技的带动下,游戏产业正如 同体育产业一样,由传统认知的 '玩'向当前的'练'转变。比如拳 击,有教练来指导动作,提升用户个 人技能,电子竞技是一种体育项 目。"上述游戏产业业内人士说道。

艾瑞咨询发布的《2023年中 国电竞行业研究报告》显示,2022 年中国电竞市场规模约为1579亿 元,同比下降5.6%。2022年中国 电竞用户规模约为5.04亿人,在杭 州亚运会电竞项目即将开赛的背 景下,电竞用户规模有望在2023 年得到进一步增长。

记者注意到,早在2019年,电 子竞技陪练师便已经出现。彼 时,中国通信工业协会电子竞技 分会发布了《中国电子竞技陪练 师标准》。

2022年6月,上海市电子竞技 运动协会发布《电子竞技指导员管 理规范》,对电子竞技指导员的资 质认定、服务要求、技能水平等维 度予以细化明确,旨在进一步规范 电子竞技指导员的认定和管理,引 导行业良性发展,提升用户体验。 据不完全统计,电子竞技指导行业 从业人员已经超过1000万,上海 相关从业者超过80万。

## 灵活就业的蓄水池

随着游戏陪练师的监管及审 核机制的逐步建立,游戏陪练行 业有望成为灵活就业的蓄水池。

在国家统计局6月举办的新 闻发布会上,国家统计局新闻发 言人付凌晖表示,当前就业形势 总体稳定,但就业总量压力和结 构性问题仍不容忽视,青年人就 业压力依然较大。从总量看,初 步测算,5月份,16~24岁城镇青 年人总量大概有9600多万。其 中,进入到劳动力市场寻找工作 的青年人有3300多万。这3300 多万青年人中有2600多万人已 经找到工作,大概有600多万人 目前还在寻找工作。

这部分青年待就业者对游 戏的渗透率较高。记者采访过 程中了解到,对于仍未找到合适 工作的青年来说,将电竞陪练师 作为暂时缓解就业压力的方式 并不抵触。

2022年年初,人社部下属的 中国人事科学研究院指导的《腾 讯助力新职业与就业发展报告 (2022)》正式发布,报告公布了数 字生态下的147个新职业,其中 "电子竞技员"及"电子竞技运营 师"被评估为稳定期数字生态职 业,每个职业将为行业相关领域 带来约50万~100万的就业岗位。

谈及电竞陪练师这一职业, 业内人士指出,该职业的优势在 于从业者个体的自主性很强,特

别能突出灵活就业的"灵活"特 征,服务的C端用户基数庞大,具 备广泛的消费需求。

张书乐表示,游戏陪玩作为 一种职业,存在即合理,只是需要 进一步加大监管。作为一种电子 竞技领域的服务, 陪玩的定义应 该是陪练,即和玩家、电竞选手组 队,通过在游戏里配合,提高相关 消费者的技战术能力。有关部门 也出台了类似于陪玩或者陪练职 业的管理方式和相关的资格认 证,其实代表了对这样一个职业 方向的鼓励。

业内人士表示,游戏陪玩正在 积极改变,行业规范等逐渐完善, 有利于引导行业良性发展,提升用 户体验。通过提高电竞陪练、陪玩 的门槛,加强职业培训与监管,可 以更好地将玩家、企业、政府的力 量拧在一起,将电竞朝着主流文化 和商业化的方向不断推进。

如果电竞陪练行业能够在监 管层、企业层、用户层得到有机衔 接,这一领域的市场空间非常可 观。"本身在这个电竞细分领域的 从业者已经具备了相当的规模效 应,缺失的就是符合行业发展需 要的规范管理标准。从规模上判 断,一旦能弥补管理抓手的缺失, 这个行业的从业基数会是百万以 上的规模,未来会是电竞板块灵 活就业的最生动而直观的体现。" 业内人士说道。