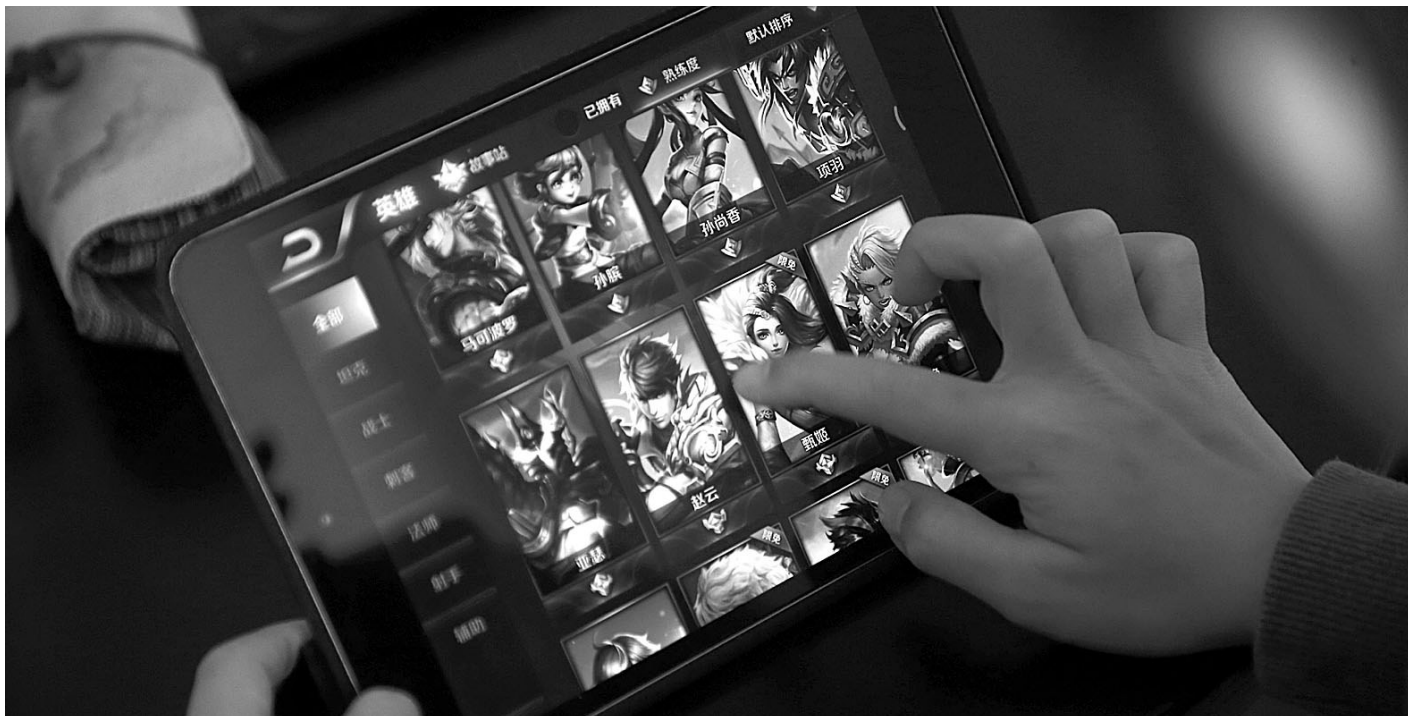


# 诗仙李白当刺客 神医扁鹊善用毒

## 游戏角色“借用”历史人物 是教坏了小玩家还是激发了历史兴趣?

荆轲变成女性,李白持剑砍人……近日爆红的手游《王者荣耀》因游戏角色“借用”历史人物引发争议。据腾讯数据,超500万12岁以下小学生活跃在这款游戏中。《王者荣耀》会成为是误导他们历史观的“王者农药”,还是变成激发他们历史兴趣的“王者神药”?记者展开了调查。

青年报记者 周胜洁



一位小朋友正在玩王者荣耀。

青年报记者 吴恺 摄

### 忧 小学生谈论李白杀敌,孙膑卖萌

《王者荣耀》是腾讯游戏开发的一款以竞技对战为主的手游,打开APP,载入页面上虽然有着温馨提示:“本网络游戏适合年满16周岁以上用户”,但这并不妨碍这款“爆款”手游“圈粉”一大群小学生。

在普陀区一所小学里,四年级一个班里的男生几乎都在玩或者玩过《王者荣耀》。小学四年级的姚同学说,大多数同学都有自己的手机,玩手游十分方便。他是班级里较晚开始玩《王者荣耀》的男生之一,“因为大家都在玩,不玩就out了。”

这款游戏角色基本取自中国历史或者传说人物。在其官方主页上罗列了嬴政、诸葛亮、关羽、大乔、虞姬等超过60名英雄,荆轲变成了女儿身,扁鹊变成了善恶怪医,李白在游戏里的设定则为刺客。

姚同学就很爱用诸葛亮、孙悟空、曹操等英雄,不过他说自己只是把这个当游戏玩,“最近我也在看《三国演义》,游戏不太会影响我认识历史人物。”

不过他也提到,有同学每天一早6点30分起床,就为了先刷半小时游

戏,有一次还在班里争论起了扁鹊是“怪医”还是“神医”。

更担心的则是家长。“游戏角色用着历史人物的名字,设定却与历史相差甚远,让孩子怎么去理解这些人,万一玩入迷当了真,这以后还怎么教育?”作为母亲的顾女士虽然对儿子“严防死守”,儿子至今没玩过《王者荣耀》,但每每去学校接儿子,总能听到小学生谈论游戏中的李白如何杀敌,孙膑卖萌,让她感到忧虑。

上理工大二学生小孙是《王者荣耀》资深玩家,注重游戏体验的他觉得这款游戏是上乘之作,但对于荆轲成为女儿身,战国时期军事家孙膑的英雄台词却是“人家那么可爱,当然是男孩子”,让小孙都觉得有点不伦不类,“我们大学生对于历史人物已经有了一定了解,最多觉得有点别扭,而并不太了解历史的小学生,就怕他们对历史人物有先入为主的印象,曲解了历史人物。”

不过小孙同时表示,大部分玩家更注重的是游戏体验,玩游戏时并不会用太多的文化思维看待这些问题。

### 喜 孩子逐渐对历史人物产生兴趣

“爸爸,荆轲这女的怎么那么厉害,她到底是谁啊?”周末,当上小学三年级的儿子玩起《王者荣耀》,并再次被游戏中的荆轲所砍时,他忍不住这么问父亲张先生。张先生并没惊讶于儿子口中的女荆轲,同样也玩《王者荣耀》的他和儿子共用一个账号,知道游戏中荆轲的设定。

儿子涛涛说,今年过年后他开始玩起了《王者荣耀》,父母给他定了严格规定,周一至周四不能玩,周五至周日每天能玩一小时,后羿、黄忠、诸葛亮等都是他爱用的英雄。

最近玩游戏时,涛涛所选的角色总是在与荆轲对战时“阵亡”,让他转而求助于父亲,想知道历史上的荆轲是何方神圣。张先生觉得这是一次很好的教育机会,马上拉着儿子一起查资料,了解历史上的荆轲。

如今涛涛随口就能报出很多历史人物:黄忠、刘邦、武则天、嬴政、孙尚香、王昭君。但对于认识的历史人物,他还是心存疑惑,“我知道李白,李白是唐朝诗人,语文课上还学过他的诗。但是游戏里,他变成了刺客,用剑砍人。”

查看游戏官方主页,对李白的技能说明也包括了“李白化身为剑气,对范围敌人飞速穿梭斩击5次剑气”等解释。

也玩《王者荣耀》的张先生没有显露出部分家长的焦虑,他觉得,儿子并没有直接接受游戏中的历史人物,他会以此为兴趣,不断发问,扁鹊是谁?曹操在历史上是个怎样的人物?这就为学习创造了机会,“只有当孩子对这段历史、这个历史人物产生了兴趣,才会激发他去学习,我觉得不必过度担心。”

### 【三问腾讯】

#### 目前该游戏共有多少玩家? 12岁以下小学生占比多少?

腾讯方面回复称,由于目前国内包括游戏在内的文化娱乐行业并无成形的分级制度,根据主管部门的相关规定,凡是符合运营资质的中国内地企业均可向全体用户提供游戏服务。

腾讯通过多次对用户的实际调研,并基于游戏的操作要求等维度,从而形成了相关游戏产品适合年龄段的提醒与推荐,但并不表示低于该年龄段的用户不能使用相关服务,或者使用了会造成任何伤害。所以注册时并无年龄条件限制。

根据《王者荣耀》目前正式公布的用户数据为:2亿注册账户,5000万月活跃账户。

从活跃用户角度分析数据发现,12岁以下用户在《王者荣耀》中的占比约为一成出头,18岁以上成年用户还是《王者荣耀》的主导。

#### 游戏中的角色设定是否“误导学生了解历史文化人物”?

腾讯方面回应称,他们的初衷

是想让游戏驱动用户对历史文化产生兴趣与关注。这款游戏在项目策划之初,就决定以具有代表性的文化形象作为原型进行游戏角色的塑造。

腾讯还举例了上个月刚发布游戏角色“东皇太一”,其原型来自中国古典文学楚辞《九歌》中祭祀的天帝,在发布该角色后,他们发现网络上关于“东皇太一”的搜索量出现激增,经过分析发现很多用户都是通过游戏第一次认识这位中华历史传说中的人物,进而在网络上搜索相关知识。

#### 游戏官网上目前出现了“历史上的TA”,是否是新增内容?

昨日,青年报记者再次查询游戏主页时发现,在“英雄介绍”界面,多了“历史上的TA”板块。对此,腾讯方面回应称,这个板块于4月6日最新上线,官网和游戏端都加入了这一板块。这是他们筹备历史文化传播的一部分。

腾讯方面还表示,就在下个月,他们还会推出一个官方视频栏目《王者历史课》,邀请文化学者来为游戏用户讲述生动的历史故事。

### 【专家之见】

#### 对历史人物还需有敬畏之心

市少年儿童研究中心主任杨江丁也早就听闻这款游戏在孩子中的火爆。他表示,虽然有观点说,孩子能够通过游戏激发兴趣,会去了解更多的历史和历史文化形象,但对于小学生,特别是小学中低年级的孩子,自身判断力不强,不排除有些孩子把游戏中的历史人物当成正确的“打开方式”,“如果打游戏的孩子不向家长、老师发问,全盘接受了游戏中历史人物的设定怎么办?这种先入为主的印象,要扭转还是挺难的。”

在杨江丁看来,“正本清源”尤其

关键。对孩子先要加强正面教育和引导,打好良好的人文基础。学校、家庭可以通过多样的阅读引导,让孩子多读书、读好书,让孩子先形成正确、科学的历史观,打好底子,加强人文修养,这样才能在玩游戏时不被游戏所左右。此外孩子本身的对错判断能力、道德辨析能力也需要提升,更需要老师、家长的引导。

“一切涉及孩子的内容都要当回事,对于历史要格外慎重,对历史人物还是要心存敬畏之心。游戏也可以原创英雄人物嘛,同样也能深入人心。”杨江丁说道。