

《王者荣耀》英雄称号分析

田博宇

上海师范大学, 对外汉语学院, 上海

收稿日期: 2022年11月21日; 录用日期: 2023年1月3日; 发布日期: 2023年1月10日

摘要

《王者荣耀》是腾讯开发的一款5V5对抗游戏, 在对局环境中, 游戏玩家们为了方便交流, 为己方或敌方玩家所操控的英雄取了不同的称号。本文从韵律学、符号学和认知语言学三个角度对英雄称号进行分类, 探究英雄称号取材理据和生成机制, 帮助揭示事物重新命名的依据, 加深对游戏语言的认识。

关键词

《王者荣耀》, 绰号, 生成机制

“Honor of Kings” Hero Title Analysis

Boyu Tian

College of Chinese as a Foreign Language, Shanghai Normal University, Shanghai

Received: Nov. 21st, 2022; accepted: Jan. 3rd, 2023; published: Jan. 10th, 2023

Abstract

Honor of Kings is a 5V5 combat game developed by Tencent. In the game, players give different titles to the heroes controlled by their own or enemy players in order to facilitate communication. This paper classifies hero titles from the perspectives of prosody, semiotics and cognitive linguistics, explores the rationale and formation mechanism of hero titles, helps reveal the basis for re-naming things, and deepens the understanding of game language.

Keywords

Honor of Kings, Nickname, Generation Mechanism

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

《王者荣耀》是腾讯推出的一款 5V5 团队竞技手游，玩家以召唤师身份操纵不同的英雄在王者峡谷对抗，与游戏里的英雄建立了深厚感情，甚至为其中部分英雄定制了不同的称号。截止到 S25 赛季，《王者荣耀》游戏里共有 107 位英雄，其中 43 位英雄有自己的专属称号，占比高达 40%，部分称号是玩家在游戏中对英雄的简称，部分称号是为英雄取的绰号。这些称号指明了英雄技能，生动地表现出了英雄形象，使玩家们在游戏中更好地沟通交流。通过对不同英雄的称号进行分类研究，从语言学角度解释英雄称号形成的机制，可以加深对游戏语体的认识，有助于理解绰号的特点。

2. 《王者荣耀》英雄称号的分类

2.1. 从韵律学角度对英雄称号分类

《王者荣耀》是 5v5 对抗游戏，己方阵营 5 位玩家操纵 5 个不同的英雄和敌方五个同样设置的阵营对抗。下面看一个实景对局：

玩家 1 (李白)：卤蛋，对面老虎去了。

玩家 2 (鲁班七号)点“请求集合”快捷键并走回防御塔的保护范围内。

在上边这个实景对局中，玩家 1 和玩家 2 是队友，玩家 1 操纵“李白”，玩家 2 操纵“鲁班七号”，事实上玩家 1 已经将自己作为“李白”来发出指令，玩家 2 将自己作为“鲁班七号”来执行指令。“李白” (玩家 1)告诉“鲁班七号” (玩家 2)敌方英雄“裴擒虎”要去杀你，要求“鲁班七号” (玩家 2)回到防御塔下保护自己。此时“鲁班七号” (玩家 2)听到指令，点请求集合快捷键要求队友保护自己，并回到塔下保护自己。

由于游戏比赛激烈，胜负瞬息万变，所以玩家们在交流过程中通常会追求语言的经济原则，尽量用最简短的语言传递最大的信息量[1]。玩家 1 发出指令，玩家 2 并没有语言回复，而是直接进行操作完成玩家 1 指令，体现出《王者荣耀》游戏对局激烈，语言精简的特点。玩家需要在专注操纵英雄进行对抗的同时，用最精简的话语传达大量的信息内容。玩家们对语言经济原则的追求同样体现在了对英雄重新命名上。

《王者荣耀》里每位英雄都有自己的名字，根据英雄名字字数分类，可以将 107 位英雄分为四类。单字名字英雄最少，只有 5 位，如铠、镜、曜等；双字名字英雄最多，有 57 位，如刘禅、妲己、李白等；三字名字英雄有 32 位，如诸葛亮、老夫子、蔡文姬等；四字名字的英雄有 13 位，如宫本武藏、上官婉儿、干将莫邪等。通过统计，单字名字英雄里只有两位英雄有自己的专属称号，占比为 40%；双字名字英雄具有专属称号的也不多，只有 12 位，占比为 21%；16 位三字名字英雄有专属称号，占比为 50%；13 位四字名字英雄中有 12 位都有自己的专属称号，占比高达 92%。

游戏战斗中，对局时长短且激烈，这样的游戏环境要求玩家用最少的言语传递最多的信息，玩家难以在激烈对局中念出英雄名字全称，为了方便传递信息，双字称号在游戏中大量产生和使用，代替了原来三字、四字的英雄本名。所以，四字英雄中被玩家赋予称号的最多，三字英雄其次，双字英雄本名本就精简，所以有称号的英雄最少，这符合了游戏语言简明的特点。不仅如此，12 个有称号的四字英雄中有十个英雄称号为双字，其余两个有称号的四字英雄是不知火舞和娜可露露。但在游戏对局中，玩家并

不会在对局中叫这些英雄的全称。不知火舞会被玩家亲切地叫做火舞，娜可露露也会被叫做露露。双字英雄中，12位有专属称号的英雄中有6位也是双字称号，所以89%的双字英雄仍被玩家叫双字名称，如表1。通过比较，可以看出42位有称号的英雄中有27位英雄是双字称号，占比达62%。

Table 1. Statistical table of the number of hero nicknames

表 1. 英雄称号数量统计表

	英雄总数量	称号英雄数量	双字称号英雄数量	举例
单字英雄	5	2	2	瑶——瑶妹；铠——铠爹
双字英雄	57	12	6	典韦——疯狗；刘禅——夹子； 孙策——船长
三字英雄	32	16	9	蔡文姬——奶妈；裴擒虎——老虎
四字英雄	13	12	10	鲁班七号——卤蛋；百里守约——百里

2.2. 从符号学角度对英雄称号分类

《王者荣耀》英雄称号分为两部分：一部分称号是玩家在游戏中对英雄的简称，一部分称号是为英雄取的绰号。英雄名称的简称是玩家在对局环境中根据英雄本来的名字所取，如诸葛亮——诸葛、百里守约——百里，和玩家对“英雄名称再创造”关系不大。绰号则是由他人根据号主本身某一突出特点所取的称号，绰号实际上是对事物所作的一种“重新命名”[2]。所以，在这一部分，主要研究玩家为英雄取的绰号，探究游戏语言中绰号的构成方式。

基于绰号取材元素、理据构成和绰号与号主本名、号主本人、取绰号者之间的互相关系，再结合莫里斯对符号学的三分野学说，金科芳(2018)把绰号分为语构绰号、语义绰号和语用绰号[3]。

玩家为《王者荣耀》英雄所取的绰号可以分为三类，同时，绰号的构成方式体现着一定的倾向。

2.2.1. 语构绰号

当绰号产生于与构成号主本名汉字的关系时，我们把这些绰号叫作语构绰号[3]。由号主本名汉字的音位、形位、词位层次而产生的绰号均属于语构绰号。《王者荣耀》英雄绰号都由号主本身名字加上词缀构成的语构绰号：明世隐——小明、裴擒虎——老虎。

2.2.2. 语义绰号

当绰号产生于与号主本人的关系时，这部分绰号就是语义绰号，语义绰号是从号主本人身上的某种属性出发而生成的[3]。

1) 根据英雄自身技能生成的绰号

英雄刘禅二技能是操纵机关魔抓夹住敌人，故被称为夹子。孙策三技能是驾船冲锋，故被称为船长。诸如此类的英雄绰号还有：李信——高地保安。

2) 根据英雄人物动画特点生成的绰号

娜可露露的绰号是大鸟(玛玛哈哈)，因为她的宠物是一只叫做“玛玛哈哈”的大鸟。黄鳝是东皇太一的绰号，他人物形象像黄鳝。诸如此类还有：成吉思汗——村长、云中君——走地鸡、李元芳——米老鼠。

还有结合技能和人物形象二者生成的语义绰号：司马懿——大黑耗子、沈梦溪——炸弹猫。限于篇幅，我们只解释司马懿绰号：因为司马懿的三技能是从一个位置迅速冲击到另外一个远距离位置，再加上他人物形象是黑色穿着，技能释放时像在地上跑的耗子一样，被叫做大黑耗子，符合号主本身的人物属性。

2.2.3. 语用绰号

当人们发现生活中的某一事物或前人的某些个性属性与某人的表现有相似性后，就会用该事物或前人的姓名来称呼这个人，绰号也就应运而生[3]。这就是语用绰号，是人们根据自己和号主本人之间的关系、对号主的认识来取的。比如一个人特别聪明，他的绰号是“小爱因斯坦”。在王者峡谷里典韦的绰号就属于语用绰号：典韦——疯狗。典韦这个英雄在游戏里开启大招之后非常疯狂，攻击力暴增，像狗一样逮着谁就咬谁，被敌方玩家戏称为“疯狗”。

2.2.4. 整合绰号

联系无处不在，联系无处不有。事物本身有各种各样的特点，人们对同一事物的认识可以是多样的，正所谓横看成岭侧成峰。因此，对同一事物命名时也会用联系的观点看问题，将不同的绰号构成方式整合在一起，可以更好的突出人们对某一事物的认识，给予这一事物更为贴切的名称。事实上，我们研究发现，《王者荣耀》玩家多用整合方式赋予英雄绰号，而单一用某一构成方式对英雄命名的情况是不常见的。

Table 2. The mode heroic nicknames are made

表 2. 英雄绰号构成方式

英雄名字	英雄绰号	语构方式	语用方式	语义方式	解释
橘右京	橘子	语构		语义	名称 + 人物形象
孙悟空	猴子			语义	人物形象
鬼谷子	小鬼	语构		语义	名称 + 人物形象
明世隐	小明	语构			名称
公孙离	阿离	语构		语义	名称 + 人物语音
裴擒虎	老虎	语构		语义	名称 + 人物形象
廉颇	颇颇公主	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
小乔	乔妹	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
孙尚香	大小姐	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
钟无艳	锤子妈	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
牛魔	牛牛公主	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
张飞	飞飞公主	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
蔡文姬	奶妈		语用	语义	技能 + 取绰号者和号主关系
大乔	乔妹	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
铠	铠爹	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
瑶	瑶妹	语构	语用		名称 + 取绰号者和号主关系
庄周	鱼		语用	语义	技能 + 像鱼一样滑溜
典韦	疯狗		语用		像狗一样见谁咬谁
司马懿	黑耗子		语用	语义	技能 + 人物形象 + 像耗子一样跑得快

Continued

伽罗	长臂猿	语用	语义	技能 + 像猿猴一样胳膊长
沈梦溪	炸弹猫	语用	语义	技能 + 人物形象 + 像猫咪一样灵活
猪八戒	猪	语用	语义	人物形象 + 像猪一样走路憨憨的
云中君	走地鸡	语用	语义	技能 + 像鸡一样在地上走
李元芳	米老鼠		语义	人物形象
鲁班七号	卤蛋	语用		像卤蛋一样容易捏碎
韩信	韩跳跳	语构	语义	名称 + 技能
娜可露露	妈妈哈哈/大鸟		语义	人物形象
成吉思汗	村长		语义	人物形象
孙策	船长		语义	技能
李信	高地保安		语义	技能
刘禅	夹子		语义	技能

2.2.5. 英雄称号的取材理据

基于绰号取材元素、绰号与号主本名、号主本人、取绰号者之间的互相关系等,《王者荣耀》英雄绰号分为语构绰号、语义绰号和语用绰号。如表 2 所示,我们可以发现玩家赋予《王者荣耀》英雄绰号的取材理据。

第一,英雄绰号体现英雄最有特点的技能。比如韩信三个技能都有位移,可以在峡谷纵情穿梭,跳墙跑得非常快,所以被称为韩跳跳。第二,英雄绰号突出人物形象。李元芳头大脸小,而且有个大耳朵,从背后看像米老鼠一样。裴擒虎有一个人形态一个虎形态,故被称为老虎。第三,英雄绰号表明英雄和召唤师(玩家)之间的关系,体现出玩家对某一英雄的态度,具有主观性。蔡文姬被叫做奶妈,是因为蔡文姬的三个技能都可以给队友回复生命值,补充队友状态,让队友有更强的作战能力,像孩子喝奶补充体力一样。在游戏中,回血作为本体,被玩家隐喻为喝奶(喻体)。而蔡文姬本身是个女性形象,在对局中像妈妈一样保护着队友,故亲切地被隐喻为奶妈。瑶被叫做瑶妹,是由语义和语构两种方式结合构成绰号。瑶作为一个女孩形象的辅助英雄,背后的召唤师(玩家)基本都是女性玩家,在对局中,瑶像妹妹依赖哥哥一样紧跟着其他四名玩家,其他四名玩家像保护妹妹一样保护瑶,久而久之,根据玩家和瑶之间的关系,瑶被玩家称为瑶妹。第四,尽量采用号主本身的姓和名创造绰号。由号主本身的姓名出发创造出的绰号,可以帮助确定其所指称的对象,不需要过多的解释就能让玩家明白该绰号是在称呼哪个英雄。因此,玩家自然采用语义、语用和语构相结合的方式,根据英雄最显著的特点,重新给某英雄命名,使名字更能让大家理解该英雄最显著的特点,能够在对局中更好地操控英雄对战。

2.3. 从认知语言学角度对英雄称号分类

绰号可以反应玩家对游戏英雄的认知规律,束定芳(2009)从认知语言学角度研究来《水浒传》中 108 将绰号构成方式,他认为绰号一般是以隐喻或转喻的方式构成[2]。隐喻是基于事物的相似性,通过某一类事物来理解另一类事物,而转喻基于事物的相关性,通过某一类事物指代另外一类事物。玩家赋予《王者荣耀》英雄绰号的方式同样是隐喻或转喻。

隐喻：1) 常见动物：孙悟空——猴子、猪八戒——猪、裴擒虎——老虎、典韦——疯狗、司马懿——黑耗子、伽罗——长臂猿、云中君——走地鸡、李元芳——米老鼠、东皇太一——黄鳝。2) 性格：廉颇——坡坡公主、牛魔——牛牛公主/老牛、张飞——飞飞公主、小乔——乔妹、孙尚香——大小姐、蔡文姬——奶妈、铠——铠爹、瑶——瑶妹。3) 职业：成吉思汗——村长、孙策——船长、李信——高地保安。4) 常见事物：鲁班七号——卤蛋、宫本武藏——超级兵、鬼谷子——小鬼。

转喻：1) 穿戴：橘右京——橘子、庄周——鱼、娜可露露——大鸟/玛玛哈哈。2) 技能：韩信——韩跳跳、刘禅——夹子。

转喻和隐喻相结合：沈梦溪——炸弹猫、钟无艳——锤子妈。

相似性是隐喻的基础，束定方(2002)认为相似性有物理的相似性和心理的相似性之分，物理的相似性可以是在形状或外表上及功能上的一种相似，心理相似性是指由于文化、传说或其他心理因素使得说话者或听话者认为某些事物之间存在某些方面的相似[4]。《王者荣耀》英雄绰号出现了大量的动物隐喻，正体现了物理相似。在游戏世界中，动物形象屡见不鲜，“人类是动物”这一概念隐喻被大面积使用，沈梦溪身上有猫咪图案、东皇太一的下肢如黄鳝一样、李元芳有一双和米老鼠一样的大耳朵等。心理相似性使王者英雄出现了大量的性格隐喻，玩家赋予了英雄不同的性格，比如牛魔是辅助英雄，形象丑陋但生命值极高，可以在团战中很好地保护输出英雄，一般情况下女玩家不会主动选择这个英雄，但在团队要求下，女玩家会被迫选择牛魔，表现出一种不配合团队、不屑于作战的感觉，让其他玩家感受到了一种娇气的大小姐气质，所以牛魔有了牛牛公主的称号。再后来，该称号被普遍使用，在对局里牛魔都会被称为牛牛公主，牛牛公主有了表示牛魔脾气好、愿意付出的性格形象。性格隐喻表明了玩家认为游戏英雄性格和人的性格极为相似。对不同英雄赋予职业绰号、常见事物绰号，同样体现出心理相似性对隐喻的作用。由于孙策在对局中经常开船撞击敌方英雄，还能带队友一起坐船撞击，和出海船长职业技能相同，故被称为船长。鲁班七号之所以被叫做卤蛋，不仅因为英雄个子低、颜色和卤蛋接近，也因为英雄自身血量低、自己保护自己的能力强，经常被对面针对攻击，像卤蛋一样被摁着切碎。

相关性是转喻的基础，基于转喻的英雄绰号体现了不同的英雄形象和技能特点。橘右京的出场动画里手里拿着一种水果，但玩家通常不会仔细观察该水果，基于不同水果的相关性，大家就用橘子代替了他手中的苹果，片面地认为橘右京就应该拿着橘子，进行了苹果(本体)到橘子(喻体)的第一层转喻，又因为橘右京的名字和橘子有一个语素是一样的，为了方便称呼，有了橘右京(本体)到橘子(喻体)的第二层转喻。娜可露露身高不高，但牵着一只大鸟，在对局中还骑在鸟背上，因此玩家多用大鸟或该鸟的名字玛玛哈哈来称呼娜可露露。

隐喻多为动物隐喻、性格隐喻，其依据之一是英雄人物形象，之二是英雄与玩家之间的关系，换言之就是取绰号者和号主之间的关系。铠像父亲一样打人不讲道理、小乔就被大家当作妹妹来爱护等这种观点已经深入了玩家心里，以为英雄重新命名的方式表达出来，赋予了英雄人的情感。由转喻创造出的绰号，则更直接地基于英雄技能特点和人物形象，更为有趣的表现出英雄特点，使大家在对局中更好认识、操控该英雄。

3. 英雄称号的生成机制

3.1. 语言韵律的要求

英雄名称越简单，越方便玩家在对局中交流。从韵律学角度来看，《王者荣耀》里双字英雄称号的数量远大于单字、三字英雄称号。这是玩家对英雄称号重新命名时自然遵循汉语韵律原则的结果。双音节的双字英雄称号是汉语最自然的音步。“音步”是韵律学的一个基本概念，最小的、能够独立运用的

韵律单位是“音步”，韵律词必须至少是一个音步[5]。游戏对局中，要求玩家用最精简的话语迅速传递信息，自然催生出了最稳定、最容易传达的韵律称号，双字英雄称号由两个音节组成一个音步，作为韵律词，是汉语中最流畅的名称叫法。正因为汉语是音节音步语言，再加上游戏环境对语言的要求，才形成《王者荣耀》英雄称号多、占比大的局面。

3.2. 游戏环境的要求

《王者荣耀》特殊的游戏环境要求玩家充分了解每位英雄的技能、形象等特点，因而要求英雄称号具有强指称性，更加方便激烈对局中的高效率交流。从玩家赋予英雄绰号的取材理据来看，玩家赋予英雄不同的称号，体现出英雄本身的技能特点、人物形象，使绰号在游戏环境里有更强的指称性。历史名人韩信是《王者荣耀》英雄韩信的历史原型，当提到韩信时，人们更多想到的是古代军事思想“兵权谋家”的代表人物韩信，而不是《王者荣耀》英雄韩信。而当提到韩跳跳时，玩过《王者荣耀》的人很清楚地知道韩跳跳指称的是英雄韩信。因此，不管是语构、语义还是语用符号，都比英雄本身的名称更能凸显该英雄的自身特点，彰显玩家对英雄的主观情感态度。

3.3. 认知凸显原则的要求

英雄称号是游戏环境和语言韵律所要求的，然而一些英雄被赋予来特殊的绰号，同样可以从认知语言学角度来解释。玩家赋予不同英雄称号体现人们对某一事物命名时自然遵循认知凸显原则。《王者荣耀》建立的峡谷中，玩家所操控的英雄人物是《王者荣耀》对局核心，相对于王者峡谷整个大环境来说是凸显的，英雄人物形象以动画的方式最直接的展示在了玩家面前。大部分玩家甚至为完美的英雄动画形象而付费。在对局中，玩家操控英雄释放技能与敌方对抗，相对于对局中的峡谷环境、英雄语音、信息传递快捷键、玩家对话来说，英雄技能最能影响游戏输赢，英雄技能特点在游戏对局中是最为凸显的。同时，玩家作为召唤师操控英雄释放技能，释放技能的时间可以直接影响一波团战的走向，玩家本人的重要性在游戏中不言而喻，因此玩家对于英雄技能掌握的熟练与否，换言之，玩家与英雄直接的默契关系同样也影响了游戏对局。《王者荣耀》英雄本名有时并不能直接让玩家领会该英雄的特点和技能，因此在认知凸显原则的控制下，由玩家对一些技能特点鲜明、人物动画饱满、出场率和可操控性高的英雄赋予的特殊称号，这样才更能满足玩家在对局中交流的需要。

4. 结语

《王者荣耀》英雄有不同的称号，部分称号是玩家在游戏中对英雄的简称，部分称号是为英雄取的绰号。从韵律学角度讲，英雄称号符合韵律要求，体现了游戏语言简明的特点。从符号学角度讲，玩家以语义、语用和语构相结合的方式赋予英雄绰号，取材于人物的技能、形象和本名，使绰号有更强的指称性。从认知语言学角度将，隐喻和转喻是绰号主要构成方式，对不同英雄赋予绰号遵循了认知凸显原则。由于英雄人物形象与人和动物的相似性，出现了大量动物隐喻和性格隐喻，基于转喻的英雄称号则多体现英雄的技能特点。《王者荣耀》英雄称号充分体现出了游戏语言中词语的专业性、韵律性、指称性，使玩家通过称号清晰地认识英雄特点，也帮助我们更好地从语言学角度了解绰号的生成机制和取材理据。

参考文献

- [1] 乔佳琦. 浅析游戏语言的语体问题——以手游《王者荣耀》为例[J]. 汉字文化, 2021(19): 20-21.
- [2] 束定芳. 绰号的认知语言学分析——以《水浒传》中 108 将绰号为例[J]. 外语学刊, 2009(2): 29-32.

- [3] 金科芳. 符号学视角下汉语绰号的生成机制[J]. 新余学院学报, 2018, 23(1): 73-77.
- [4] 束定芳. 论隐喻的运作机制[J]. 外语教学与研究, 2002(2): 98-106+160.
- [5] 冯胜利. 论汉语的“韵律词”[J]. 中国社会科学, 1996(1): 161-176.