

融合文化视域下英雄联盟故事世界建构研究

石千禧

西南交通大学人文学院，四川 成都

收稿日期：2024年4月16日；录用日期：2024年6月6日；发布日期：2024年6月14日

摘要

如今的网络游戏早已进入人们的日常生活之中，成为休闲娱乐的一大重要方式，其市场竞争也愈发激烈。而《英雄联盟》的故事生产、受众在其中的讨论以及在各大媒介互相传递的跨媒介叙事，这三者都体现着当今时代的融合。本文从融合文化视角分析《英雄联盟》其故事世界建构的策略以及叙事路径。

关键词

融合文化，《英雄联盟》，故事世界建构

Research on the Story World Construction of League of Legends from the Perspective of Convergence Culture

Qianxi Shi

School of Humanities, Southwest Jiaotong University, Chengdu Sichuan

Received: Apr. 16th, 2024; accepted: Jun. 6th, 2024; published: Jun. 14th, 2024

Abstract

Nowadays, online games have already entered people's daily lives and become an important way of leisure and entertainment, and their market competition is becoming increasingly fierce. The story production of League of Legends, the audience's discussion within it, and the cross media narrative conveyed through various media all reflect the integration of today's era. This article analyzes the strategy and narrative path of constructing the story world of League of Legends from the perspective of integrated culture.

Keywords

Convergence Culture, “League of Legends”, Story World Construction

Copyright © 2024 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

全世界正处于媒介融合的大背景之下，各大 IP 的故事世界建构也格外引人注目，融合文化自提出以来就特别收到学界的关注，其具体的实践也带来了不错的经济效益。网络游戏目前已经成为全球最大的娱乐事业，其故事世界的建构也不再局限于其本身，而是向不同的媒介形态延展，比如动画、漫画、周边等。而《英雄联盟》本身的玩家数量庞大，多项数据都是位居世界第一位，其衍生动画《英雄联盟：双城之战》一经推出就受到了全世界玩家的追捧，引起了巨大的轰动，播出后在 Netflix 英语系列中连续几周占据第一，并且在 87 个国家和地区保持前十收视率。在各大媒体网站广受好评，豆瓣评分 9.1，IMDb 评分 9.4，烂番茄好评率 100%，并且获得 2021 年度 Annie Awards 9 项大奖。

同时国内学界对于英雄联盟的研究多侧重于将其看作电子竞技的一部分进行探索，而对于英雄联盟本身的研究很少。詹金斯的融合文化理论国内研究的学者较少，并且在研究中常见的是对于理论的梳理与归纳，所以可见的是英雄联盟与融合文化都有可以延展的空间。

《英雄联盟》作为目前世界上关注人数最多的游戏，在近些年其战略目标向多平台发展，并且已经取得一定的成功，与跨媒介叙事有一定的适配性。劳瑞瑞安认为故事世界就是随着故事里讲述的事件不断向前推进的一个想象的整体。要理解故事，跟上故事发展的节奏，就意味着我们需要利用文本提供的线索，在心理上模拟演练故事世界里发生的变化。《英雄联盟》构造的世界观及其庞大，并且每个地区，每个英雄都有其独特的故事，相互之间也有不少联系，而这些复杂的文本就是构建“故事世界”的基础，这样庞大的“故事世界”也更容易吸引受众的“集体智慧”，来对文本内容进行解密与讨论，形成“参与式消费”的讨论景观。因此本文章以融合文化为视角对《英雄联盟》的叙事世界进行解构，希望在对融合文化理论进行创造性运用的基础之上，对国内游戏 IP 叙事提供一些思路。

第 52 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示截至 2023 年 6 月，我国网络游戏用户规模达 5.50 亿人，较 2022 年 12 月增长 2806 万人，占网民整体的 51.0% [1]。娱乐形式不断丰富的当下，受众的需求也不断上升，而跨媒介叙事是一种融合多种媒介形式的开发方式，通过原文本的不同渠道转发，能够让产品得到更加广泛的传播范围，吸引更多的受众，而《英雄联盟》则通过游戏的原形态向动画、漫画和虚拟偶像等扩张证明了这一点。所以通过对《英雄联盟》叙事的案例进行分析能够更清楚了解其叙事路径，从而为今后国内游戏 IP 发展提供一定的借鉴，具有较强的现实意义。

2. 文献综述

2.1. 融合文化理论相关研究

詹金斯在《融合文化》一书中对融合文化的内容进行了深刻的剖析，主要是从媒体融合、参与文化和集体智慧三个方面展开的。融合文化提出，在媒介融合到文化融合的过程中，媒介融合强化了各平台之间的合作，从而形成了新的生产方式，也将不同平台的受众集中到了一起，与此同时受众的主观性加

强，形成了参与式消费的景观。

国外对于詹金斯的融合文化理论研究的方面非常多样，主要集中在融合文化和参与文化两个方面，同时还有少数学者围绕跨媒介叙事来进行深入研究，玛丽-劳尔瑞安就在《文本、世界、故事：作为认知和本体概念的故事世界》一文中对“故事世界”的概念进行了探讨，认为故事世界和跨媒介叙事都是“增生的美学”[2]。

国内最早对融合文化进行梳理的是杨玲 2011 年的文章《媒介、受众与权力：詹金斯的“融合文化”理论》，在文章中她详细的阐述了融合文化的来源、发展、特点及意义，并且纠正了过往国内学者的错误理解。她在文章中阐释了融合文化对媒介技术融合和媒介与受众的关系的作用[3]。除了对理论方面的梳理，还有学者在该基础之上提出了自己的见解。吴世文在其《融合文化本质与受众自我赋权》一文中讨论了受众通过参与生产获得了赋权，并且在融合文化的生产与再生产中不断扩大。同样的他也考虑到了现实生活中受众参与遇到的困境，第一点就是商业文化的“消解”和“收编”，这就在一定程度上影响了受众对于媒介的使用。第二点是把关的缺失，受众自我赋权导致了一些滥用媒介权力的事件出现，对于生产也带了不好的影响，所以对于这种融合文化中受众的自我赋权，作者保持一种谨慎的乐观态度[4]。

很多学者也将融合文化当作理论工具来分析现存的案例，国内这种案例分析的研究主要集中在粉丝文化和媒介经济两个方面。有一些学者还关注到了融合文化的背景之下，新闻业也正在发生着变革，从詹金斯的融合文化来阐述这种新闻游戏，发现其中存在着融合文化的特征，但是同样也发现了其弊端，游戏对于新闻专业性与严谨性的消解会导致新闻行业的崩溃[5]。

综上所述，詹金斯的融合文化在国内仍然属于比较新的概念，多数的研究都聚焦于概念脉络的梳理，还未形成系统性的研究，这一类的研究主题仍需要进一步的挖掘。

2.2. 《英雄联盟》相关研究

全世界范围内韩国和美国的电子竞技产业发展最为成熟。在韩国，电子竞技的地位与传统体育项目相当，国外学者对于电子竞技和电子游戏的研究也相当丰富，涉及的领域很宽泛，无论是电子竞技还是游戏本身都有所涉猎。跨学科研究也非常多样，经济学、心理学等等学科都有所交叉。

国内研究的主题也多是以《英雄联盟》为例对电子竞技行业及赛事进行探究，其余主题很少有所涉猎。其次研究的学科为新闻与传媒专业，研究主题涉及电竞文化、粉丝亚文化和直播等，多是以《英雄联盟》为例或是以其引起的现象作为研究主题，对其本身的研究很稀少，所涉及的领域也不多，还需要一定的时间来完善研究。《英雄联盟》作为世界范围内的现象级游戏，其研究价值很高，它对于叙事世界的打造有助于其他游戏学习。

3. 融合前提：融合文本中的数字元语言

3.1. 媒介融合的发展与数字元语言的诞生

在过去的时代，不同的艺术都有着不同的表现形式，绘画和书法在宣纸上，散文和诗歌在书籍上，电影则在大银幕或者电视机之上。各种艺术形式之间有着不可磨灭的隔阂，但是随着网络时代的到来，这样的格局发生了变化。互联网上所有的东西都是由“0”和“1”编码组成的，曼诺维奇认为互联网时代的第一个特征就是数字化，在屏幕上可以看到几乎所有形式的艺术形式，艺术之间的边界逐渐消融，通过数字编码可以汇集在同一平台。

而互联网时代的第二个特征就是模块化。数字会组成像素点，再组成模块，成为大家看到的画面，

而这样的模块之间又可以随意组合，大屏小屏之间的互动，发声的网页，物理的局限被打破，各个形式可以随意组合。互联网的数字化和模块化使得它具备可变性。网络中的任何物体都是可以被打碎重组的，并且技术门槛的不断降低让人人都可以进行操作。

曼诺维奇的这个理论可以让我们知道，当今的艺术作品已经可以使用一套语言进行创作了，这个语言就是数字元语言。在过去的时代中，互文不仅仅会让观众在意象或者句子上让人联想，而是用同一套语言来创作，创作者用不同的生产方式创作出同种形式的作品。媒介之间隔阂被打破，各个形式的创作者也开始相互交流，用自身创作的理念向不同的领域散发，各种元素开始汇聚，到如今已经诞生了许多优秀的作品。

3.2. 可钻探性的叙事文本

1) 《英雄联盟》故事世界简介

《英雄联盟》故事世界的建构是有多方媒介共同参与形成的，不同的形式有不同的优势，创作者会根据自身与市场的需求去生产新的内容，选择不同的叙事方式共同构建起一个完整的故事世界。而游戏的基础世界观是游戏设计与开发的重要组成部分，它决定了游戏的角色与风格，整个剧情的走向也与之有关，它的质量也会体现制作者的文化底蕴和创作水平。

《英雄联盟》作为一个多角色的 MOBA 类游戏，每一个英雄都有着它的受众，并且其角色的数量也决定了它的背景故事必然是无比庞大的。《英雄联盟》的世界本身是一个架空的世界，这个世界被称为“符文之地”，目前由十一个不同的城邦组成，各个城邦都有着其独特的风俗。从时间线来看，《英雄联盟》的背景故事有着三个时期，上古神话时期、黑暗战争时期和现代时期，不同城邦之间的战争一直在不断地上演，形成了如今的符文之地，其城邦及每个英雄可扩展的空间巨大。

2) 《英雄联盟》隐而未现的人物故事

《英雄联盟》最初由其玩法和打击感受到玩家的欢迎，随后游戏的不断发展，制作者也意识到了游戏世界观的打造也非常重要。

在 2017 年，官方上线了一个板块叫做“英雄联盟宇宙”，这也意味着制作方对于游戏世界观的建构迈出了重要的一步，这个平台中有着各个城邦之间的联系，每个英雄都有其所属的城邦，英雄的背景故事与联系也愈发清晰，为后续的不断扩展奠定了坚实的基础。《英雄联盟》英雄的背景故事较为碎片化，具有丰富的可挖掘性，可以吸引喜欢这些英雄的玩家深入去探索他的背景故事，而这些背景故事通常会隐藏在一些彩蛋之中，比如游戏当中特定英雄之间的语音互动，这些都有待着玩家一步一步的去挖掘。其次，《英雄联盟》在除游戏本身以外也在其他领域进行布局，完善着世界观的建构和人物形象。比如 2018 年，拳头公司和漫威娱乐合作打造的漫画：《英雄联盟：艾希：战母》，以及之后发布的纸质图像小说《娜美：深潜》等等，都为英雄形象的完善贡献了自己的一份力量，使得故事世界的建构更加的完善，更多隐而未现的背景故事也有待玩家去进一步挖掘。

4. 跨媒介叙事：《英雄联盟》故事世界的开发

4.1. 跨媒介基础：故事世界的延展

詹金斯认为跨媒介叙事是杜绝故事世界过早完结的一个方法，能够让故事世界在创作者的经营中不断地走下去。创作者会将故事世界建构的文本放在不同形式的媒介之中，再通过它们之间的协同打造出一个完整的故事世界。再通过互文性的方式吸引受众的集体智慧来探索，并且加入到故事世界的建构之中来。在这个过程之中就形成了受众与故事世界建构的循环，能够扩大故事世界原本框架，二者相互促进。

不同的媒介有着其独特的优势，相同的文本通过不同的媒介也能表现出不同。《英雄联盟》是以游戏为起点的 IP，玩家的参与度很高，在故事世界建构中增加了竞技性，这也是游戏独特的优势。游戏这种媒介形式以文字为表达方式，能够引发玩家的想象力，玩家通过主动的解码来获取其自身独特的理解。

《英雄联盟》的故事世界比较庞大，每位英雄都有其喜欢的玩家，所以创作者通过英雄的传记来展现英雄的人物个性以及世界的全貌。其次，游戏本身的互动性也会增加玩家对于故事世界的理解，在游戏之中每个英雄都有着其独特的语音，在遇见与其背景故事有联系的英雄时也会有不一样的语音彩蛋，能够丰富英雄形象。

《英雄联盟》故事世界内部通过多媒介建构，讲述形式多种多样，使得玩家能够更加了解故事世界，具有很强的延展性和可挖掘性。也吸引了玩家向其他媒介探索，能够向着系列性前进。

4.2. 影游共叙的故事世界

1) 相互独立又高度关联的世界

创作者所希望的是受众能够自发的去往不同的媒介寻找线索，这对于建构故事世界来说至关重要。一个成功的跨媒介叙事作品能够与其他形态的文本相联系，能够衍生和自行创造。《英雄联盟》目前有着 166 个英雄，分别来自不同的地区，而 2021 年推出的《英雄联盟：双城之战》中就是围绕游戏中的角色金克斯和蔚展开，科学技术的象征地皮尔特沃夫和肮脏的地下城邦祖安是整部动画的主要场所。在祖安的小偷进入皮尔特沃夫并造成混乱后，故事也由此展开，无论是玩家还是从未接触过游戏的观众都很容易接受这一个世界观的设定[6]。

这部动画的设定都是来自于游戏本身，对背景故事和英雄形象细节进行添加后完整的展开了。祖安和皮尔特沃夫是英雄联盟世界中存在的两个城邦，而在国服游戏中也同样是两个大区的名字，玩家对其都非常的熟悉，不同的英雄都有其所属的城邦，在动画中就被详细的描述了起来。动画中的主角之一金克斯在游戏中的形象就是一个“疯子”，“规则就是用来打破的”这一类的台词也存在于游戏的语音中使玩家熟知，动画故事的展开也揭示了其疯癫的原因，丰富了角色形象，在动画播出后游戏中也引起了一股热潮。这样的互文性让玩家能在游戏和动漫之中互相映照，就像发现彩蛋一样。同样《英雄联盟》创作者出色的故事塑造能力也让不玩游戏的观众也能理解角色的魅力所在，并且为了进一步了解角色，这些观众还会主动去游戏之中，形成不同媒介的吸引交互。

2) 代表性符号的融合

当游戏转向了影视之后，玩家的互动性就被剥夺了，游戏是需要玩家亲自去体验他的每一个阶段的，每一步操作都是由玩家做出的，但是影视作品是让观众通过视觉听觉去体验，从第三人称去感受，和游戏的主动性有很大的差距。

所以在游戏和影视之间转换的跨媒介叙事中，制作者需要注意的是减少玩家因为参与感减少而被剥夺的快感。《英雄联盟》制作方采取的措施是在动画中加入游戏具有代表性的符号，当作彩蛋的形式增强玩家的参与感。《双城之战》中有一个非常重要的物品就是海克斯水晶，它推动了整部故事的发展，两个城邦之间的矛盾也是因它展开。而在游戏之中，海克斯水晶是一种货币，购买英雄都可以使用海克斯水晶，而皮尔特沃夫的海克斯科技在游戏之中也有对应的板块，甚至还有对应的地图，对于玩家来说这些都是非常熟悉的符号。同时在游戏中也有主角成长的过程，比如金克斯在小时候制作的炸弹，这就可以对应她在游戏之中的 E 技能，她在动画结尾所射出的火炮也正是她的大招“超究极死神飞弹”，动画也停留在放出大招的一刻，留下悬念，使得玩家的视角向观众的视角转变的同时也保留着参与感，观众也会很想知道结局，但是并不知道结局会在哪一个媒介展现，所以观众就会自发到其他媒介形态寻找答案，这也是故事世界不断发展的动力。

5. 结语

本文以《英雄联盟》为案例,从叙事学的角度出发分析了其故事世界建构的路径与策略,借助詹金斯的融合文化和跨媒介叙事,从两个层面进行了研究。可以看到《英雄联盟》故事世界建构成功的经验不仅局限在其游戏本身,通过游戏建构的故事延展到其他媒介,不断地向受众传达观念才是其成功的真正原因。在当今的多媒体时代,仅仅围困于单一媒介无法成功,网络游戏的运营就要跟上时代的步伐,建立起优质的故事世界。

参考文献

- [1] 中国互联网络信息中心. 第 52 次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL].
http://jswx.gov.cn/yw/202308/t20230828_3274177.shtml, 2023-12-24.
- [2] 玛丽-劳拉·瑞安, 杨晓霖. 文本、世界、故事: 作为认知和本体概念的故事世界[J]. 叙事理论与批评的纵深之路, 2015: 32-42.
- [3] 杨玲. 媒介、受众与权力: 詹金斯的“融合文化”理论[J]. 山西大学学报(哲学社会科学版), 2011, 34(4): 64-70.
[https://doi.org/10.13451/j.cnki.shanxi.univ\(phil.soc.\).2011.04.015](https://doi.org/10.13451/j.cnki.shanxi.univ(phil.soc.).2011.04.015)
- [4] 吴世文. 融合文化本质与受众自我赋权[J]. 重庆社会科学, 2011(3): 85-88.
<https://doi.org/10.19631/j.cnki.css.2011.03.018>
- [5] 毛湛文, 李泓江. “融合文化”如何影响和改造新闻业?——基于“新闻游戏”的分析及反思[J]. 国际新闻界, 2017, 39(12): 53-73. <https://doi.org/10.13495/j.cnki.cjic.2017.12.004>
- [6] 刘文静, 赵鑫. 动画剧集与游戏的跨界融合——以《英雄联盟》: 双城之战为例[J]. 西部广播电视, 2023, 44(13): 153-155.