荆轲竟然是女的，诗仙李白变成了刺客，名医扁鹊是用毒高手……这样的角色错位会不会让你大吃一惊?据媒体报道，一款名为“王者荣耀”的手机游戏时下大热。角色名字都取自中国历史和传说中的著名人物，可在游戏中，从形象到内容都与历史或传说完全不符合。对此，是否要全盘否定，到底应该怎么看?

**手游不是历史的调色板**

邓海建

时间、地点、人物、事件，这些基本要素构成了历史的经纬。

爆款手游却在这些要素上做文章，除了教坏小朋友、颠覆历史观，何来文化价值理念与企业社会责任的“荣耀”可言?连成年玩家都在感叹“自己对这些人物的历史都混乱了”，那么，玩“王者荣耀”的小学生们，还能愉快地学好历史吗?

下面这些现状令人如芒在背：数据显示，这款手游玩家过亿，2016年全年收入为68亿元，占2016年手游总收入的17.7%。虽然官方提示“王者荣耀”面向16岁以上的玩家，但根据浏览指数平台上的年龄分布，却是11岁至20岁的用户比例高达54%。一些家长告诉记者，小学三年级的小朋友都热衷于玩这款游戏。

游戏固然不是洪水猛兽，但对于历史缺乏正确认知的小学生来说，这种强化历史穿越的游戏，说它是学校历史课的敌人怕还是轻了。道理很简单：一则，小学生正处于“三观”构建的关键阶段。这个时候，常识教育中的任何解构性强化、娱乐性调侃，都可能成为知识与价值教育中根深蒂固的负能量。当李白、赵云、孙悟空穿越时空集体“混战”，当妲己、貂蝉、狄仁杰在N次元爱恨痴缠……等到课堂上再出现这些名字，孩子们的大脑不会分裂混乱?

二则，对历史及历史人物的敬畏，是文化传承的底线。司马迁眼里的历史，是“究天人之际，通古今之变”;列夫·托尔斯泰则认为，“历史是国家和人类的传记”。常识上的误读可以纠偏，价值观上的滑坡则难以修补。在这个问题上，荆轲、李白等历史人物，显然与孙悟空等文学形象不是一个概念。弘扬优秀传统文化的前提，就是对历史有敬畏、对传统有方向;而随意涂抹或戏说历史，无异于抛弃优秀文化传统。

当历史被手游“整容”，文化就被商业“毁容”。格调低俗不说，更是误人子弟不浅。

在这个问题上，凸显了双重责任问题：一是企业社会责任阙如。文化传承，成也游戏，败也游戏。“飞花令”这样的诗词对答游戏，涵养民族诗心;“王者荣耀”这样的拿历史开涮的游戏，却给青少年的历史观挖了个大坑。在双创潮流之下，尤其是历史文化类精神产品，更要“把规矩和纪律挺在前面”。这规矩就是遵循文化历史规律，恪守基本价值情怀。商业有伦理，创新有边界。把心思花在形成自己独有品牌上，少在历史里蹭暖揩油，这才是长远之计。二是市场监管与文化监督的缺位。不少网友说，“应禁止未成年人玩这款游戏”。当然，因噎废食确实不理性，但分级管理显然迫在眉睫。事实上，在德国、澳大利亚等国，严格的游戏分级制度早就成为青少年权益的守护者之一。而对于手游带来的负面影响，市场监管更要及时祭出罚单。(作者邓海建，系媒体评论员)

**不必放大手游的教育功能**

刘义杰

近些年来，不管是国产电视剧，还是从国外引进的电影，都热衷于改编文学作品，很多时候也获得了成功。原因之一就是人们对知识产权越来越重视。但由此认为游戏“误人子弟”，“抛弃历史文化传统，割断民族文化血脉，让我们的文化发展迷失方向和目标”则有点小题大做，是太“高看”手机游戏的影响力了。

人的成长是需要一个过程的，孩子对世界的认知也是如此。玩这些游戏的青少年，可能对这些历史人物认识不全面，但这并不影响他们以后对这些历史人物的认知。现在的孩子不可能因为玩了一款游戏，就认定历史中的荆轲是女的，诗仙李白成了刺客，游戏在他们看来就是游戏。更何况，随着知识的积累，认识的增长，正确的知识逐渐会覆盖错误的知识。

以孩子们的视角来看，游戏产品只是普通的文化产品，它很难起到“教育读物”的作用，就像小时候我们玩捉迷藏、打雪仗，本身就是为了娱乐。在此，我们不必过度放大其教育功能，要意识到，如一些专家所提到的，让游戏担当历史教育是不现实的，毕竟游戏很多时候仅仅是满足孩子玩耍的天性而已。培养孩子对历史的正确认知，是学校和家庭教育的责任，家长和教师应当主动承担起教育责任。如果家庭和学校教育做得足够好，大可不必担心游戏会干扰孩子对历史的认知。

一定程度上说，对游戏产品的担忧恰恰说明当下正常渠道的历史教育存在不足。举个简单的例子，我们小时候都爱读《三国演义》、金庸的小说，听经过艺术加工后的各种评书，这些作品和艺术形式对历史人物均有较大的演绎甚至夸张，但它们一样是受人们欢迎的，并没有影响我们的历史认知。

其实，现在人们最该关心的是，如何激发青少年学习历史的兴趣。试想，假如我们小时候没有以上那些作品和艺术形式，很多人将失去学习历史的兴趣和动力。如果不去学习历史知识，又何谈树立正确的历史观?从这一点上说，不管是老师还是家长，不是应该趁热打铁，借助该游戏引导孩子们多看历史方面的书籍，学习严肃的历史知识吗?如果这些事情没想到、没做到，去过度阐释一个游戏的危害是没有意义的。

总的来说，“王者荣耀”这款游戏的一些做法是不妥的，有必要批评，但没必要上纲上线，更不能借此打击、封杀流行文化。这样做只会带来中小学生的抵触、反感，激发不必要的代际矛盾。毕竟流行文化或者说游戏，本身就是为了娱乐休闲，成人没必要试图将所有的游戏都定位为教育的工具。(作者刘义杰，系出版社编辑)

**如果教育轻易被游戏打败了，那我国的教育也太失败了**

文/萧秋水

最近，几乎成为手游行业用户黑洞的《王者荣耀》忽然成了一些传统媒体批判的对象，主要被针对的点则是游戏中的角色：

“而在《王者荣耀》角色中，荆轲竟然是女的，诗仙李白成了刺客，名医扁鹊成了用毒高手…这些错乱的角色完全颠覆了正常的历史观，让学生接受错误的认识”。包括《光明日报》、《半月谈》、《人民日报》等官媒的新媒体纷纷发布或转发相关文章对此进行批判，称这种游戏设计扭曲了青少年的历史观。用文中专家的话说就是：“说得重一些，随意涂抹和戏说历史，就相当于‘抛弃历史文化传统’，‘割断民族文化血脉’，让我们的文化发展‘迷失方向和目标’。”

如果没有前文的铺垫，也许读者还以为这位专家是在评价各种扭曲历史的历史剧、抗日神剧吧。

腾讯的《王者荣耀》这款游戏近半年来玩家数量急剧上升，其中有很大的学生群体，自然引起了很多家长和教育工作者的注意，这种舆论的出现也是一种必然。只是和二十多年前的“洪水猛兽”论相比，似乎也没有太大的进步可言。

就这篇报道所讲述的问题而言，我国的青少年在成长的过程中，除了学校教育和家庭教育外，也会接触到很多游戏、影视、文学作品，而这些文艺作品都是允许虚构的，相信很多正常思维的学生都能正确分辨哪些是真实发生的事件，哪些是虚构的。就多数游戏而言，都有很大的虚构成分，并且很少有玩游戏的人会把游戏当成获取知识的来源，更多的是作为一种休闲娱乐的方式。

而一个人的历史观乃至人生观、价值观的确立也并非一朝一夕的，很多都需要一二十年的时间才能成型。那么在这个过程中，九年制的义务教育和更多的高等教育，每年出版的大量社科书籍对学生历史观的形成的影响如果不如区区一款游戏，那么我想更应该反思的是前者吧。如果教育轻易被游戏打败了，那只能说明我国的教育也太失败了吧。

从这些主流媒体的评论我们也能看出，游戏行业虽然在中国发展了已经20多年，但是社会主流媒体对游戏的认知依然没有太大的进步。实际上，近年来很多行业都在发生剧烈的变革，比如传统媒体到新媒体的转型，青少年所接触的新事物也越来越多，但是教育系统似乎应对明显不足，很多学校依然固守着之前的一些教育方式，为什么不考虑顺应时代的发展做一些改变呢？

如果家长和老师能够利用学生对游戏的兴趣，激发他们对游戏背后历史的兴趣同时传授相关的知识，我想可能比传统的教育方式能够起到事半功倍的作用。

在《王者荣耀》玩家群体越来越庞大的情况下，硬性禁止学生玩这款游戏似乎并不现实。但是如果有因为玩了《王者荣耀》喜欢上李白、荆轲、王昭君这些历史上的人物，那么如果老师能够告诉学生们这些人物在历史上的真实成就，是不是能够起到更好的作用呢？如果家长在孩子玩游戏之后告诉他之前用的英雄真正的事迹是怎样的，是不是比枯燥的教科书更有效果？ 如今正逐渐开始成为社会中坚力量的80、90后，相信很多人儿时都有一些和游戏有关的经历，也有沉迷游戏逃课去街机厅的时候，有聚在网吧一起联机玩CS、War3的时候，或是因为喜欢《圣斗士星矢》对着小伙伴喊着“天马流星拳”的中二时光。但是这些当时在家长看来似乎很担忧的行为实际上并没有影响我们的健康成长，如果有人因为这些受到很大的影响更多的是因为没有把握好玩游戏的度，而这才是学校和家长应该正确引导的，而不是把责任一股脑地推到游戏上。

甚至，在我们成长的过程中，很多游戏能给我们带来更多的提升和知识。不说很多因为为了更好地玩英文、日文游戏而学好了一门外语的，其实很多优秀的游戏都具备寓教于乐的性质，能够激发我们对获取相关知识的兴趣。

比如在玩《大航海时代》这个系列时，虽然里面的角色大部分都是虚构的，但是我们能够对世界地理上的一些重要位置、经纬度这些概念甚至一些地方的遗迹肯定会有更深刻的认识，或者能够认识各种帆船和他们的一些特性——当然，如果想要真正了解这些地理知识，就需要更系统的学习，这是游戏取代不了教育的地方。

比如在玩《帝国时代》、《文明》、《全面战争》这类游戏时，我们自然地接触到了历史上那些光辉灿烂的文明，了解他们的一些特色所在，虽然很多文明和真实历史上的实力有很大的差距，但是有谁会因为玩了游戏而相信游戏中的表现就是这些文明的真实实力呢？相反，如果能够因此对一些文明和历史事件产生兴趣，相信也更有动力去翻开一些平时不愿意打开的晦涩的社科类书籍。

三国这段历史为什么是中国人最熟悉的？除了影视等因素外，光荣的《三国志》、《三国无双》也功不可没——不说游戏，即便是《三国演义》，和三国志相比也有很多虚构和演绎的成分，但是很多玩了游戏的玩家甚至对历史的了解会比一般人更多，比如一些走马观花看历史的人可能都不会注意到王元姬这类人物，但是你玩了游戏之后会真的相信她这样能打吗？

兴趣是最好的老师，而在很多学生都把游戏当做一个重要的娱乐方式的前提下，单纯的批判和堵的效果只能适得其反。相反，如果教育工作者和家长能够抛开对游戏的偏见的话，那么完全可以在教育的过程中利用这一点来更好地向青少年传输相关的知识的。在国外一些学校里，《我的世界》、《模拟城市》等游戏都被用来教育学生，引导其学习编程或是一些城市管理方面的知识，这也是游戏好的一面的体现。

当然就《王者荣耀》这款游戏而言，腾讯在设定上可以做到更好，或者利用其游戏对学生群体的巨大影响力来做一些真实历史和文化普及的事情，这也是作为中国最大的游戏企业可以尽到的一个社会责任。但是也希望社会、学校和家长能够用更多的角度来看待游戏所起到的作用，以及把更多的目光放在如何让孩子把握玩游戏的度上，而不是因为一些虚拟的游戏设计而上纲上线。