

《王者荣耀》：阈限体验与神圣仪式重构

于佳男

陕西师范大学文学院，陕西西安，710000；

摘要：本文以《王者荣耀》为研究对象，基于特纳“阈限理论”、伊利亚德“神圣/世俗”时间观及赫伊津哈“游戏仪式论”，探究玩家通过仪式化操作进入“人-神”阈限状态的机制，以及快节奏 MOBA 游戏对传统神话中神圣时间的压缩与重构。通过分析个人技能操作与集体屠龙仪式构建的阈限空间，揭示游戏机制作为数字时代神话仪式载体的核心功能，总结其理论贡献与现实启示。

关键词：阈限理论；王者荣耀；神圣体验；游戏仪式；神话重构

DOI：10.64216/3080-1516.25.07.047

引言

《王者荣耀》作为现象级 MOBA 游戏，以多元神话与历史元素、快节奏竞技机制，构建了充满阈限体验的虚拟场域。玩家操控神话角色时，通过仪式化操作短暂突破世俗边界，进入“人-神”过渡状态。其核心矛盾在于：快节奏战斗如何将传统神话中永恒循环的神圣时间，压缩为技能冷却、赛季周期等可量化数字节点？特纳的阈限理论、伊利亚德的神圣时间观与赫伊津哈的游戏仪式论提供了分析框架，分别揭示身份转换三阶段、神圣时间异质性及游戏对世俗规则的暂时悬置。本文聚焦技能释放、团队协作等行为，探究玩家如何借按键操作完成从现实到神圣的阈限跨越，核心即仪式化操作的阈限构建逻辑。

1 仪式行为：按键即仪式的阈限构建

阈限的概念源头可追溯至心理学中的感知阈限，而在人类学领域，“阈限”（liminality）这一术语由范热内普率先提出，后经维克多·特纳深入阐释与发展。它所指代的，是一种处于社会结构与文化分类的间隙之中，无法被清晰界定或归入特定范畴的过渡性存在，具有显著的“反结构”特质。在神话学、民俗学与人类学研究中，阈限概念的应用更为广泛。它特指介于世俗空间与神圣空间之间的边缘地带，具有鲜明的过渡性，是连接两个异质世界或状态的中间区域。在神话叙事里，这类阈限通常与边界、转化及神秘现象相联系，既可能是物理层面的分界，也可能是象征性的标识，进而勾连起已知与未知、现实与超自然、生与死、人类世界与神灵领域等对立范畴。

1.1 理论基础：技能操作作为现代巫术仪式的逻辑重构

特纳在《仪式过程》中提出的“分离-过渡-聚合”三阶段模型，为理解《王者荣耀》的技能操作提供了核心框架。在传统巫术仪式中，萨满通过摇铃（分离）进入 trance 状态（过渡），最终以神谕形式回归社群（聚合）。这种结构在游戏技能设计中得到数字化转译：按键操作对应仪式启动的“分离”，技能特效构成神圣显圣的“过渡”，而霸体/无敌状态则实现身份转换的“聚合”。赫伊津哈在《游戏的人》中强调的“魔环”理论进一步指出，游戏通过规则划定的独立时空，使参与者暂时脱离世俗约束，这正是技能阈限体验的存在前提。

技能操作的仪式性首先体现在操作与反馈的符号对应关系上。伊利亚德所述的“显圣物”（hierophany）在游戏中转化为视觉特效系统：庄周释放“天人合一”时的蝴蝶纷飞、吕布“魔神降世”的血色光阵，均承担着传统仪式中“神光显现”的功能。这些特效并非单纯的视觉装饰，而是通过色彩对比（如金色代表神圣、血色象征魔神）和动态变化（蝴蝶从英雄体内溢出的扩散轨迹），构建出“世俗-神圣”的边界感知。当玩家按下技能键的瞬间，屏幕特效的骤变形成强烈的感官冲击，这种“断裂感”正是特纳所说的“社会结构的暂时消解”。

从时间维度看，技能持续期构成了典型的“神圣时间异质性”。传统神话中，神祇的神力显现往往伴随时间流速的改变，如“天上一日，人间一年”，而游戏通过技能 CD（冷却时间）与生效时长的数值设定，模拟了这种时间特殊性。女娲的“创造”技能需要 90 秒蓄力，期间玩家处于“神力积蓄”的等待状态，这种刻意拉长的时间感知与技能释放时的瞬时爆发形成对比，强化了“神圣时刻”的稀缺性。反观庄周“天人合一”2 秒的免控效果，短暂到需要玩家精确把控触发时机，这种“转瞬即逝的神圣”反而增强了仪式的庄重感——正如祭祀仪

式中“香火鼎盛仅在刹那”的宗教体验。

这种仪式化设计的本质是一种可操作的神话。当玩家通过按键重复触发“化蝶免控”“跳大霸体”等行为时，实际是在进行数字化的神话重演。不同于静态的神话文本阅读，游戏将“庄子物化”“刑天战舞”等叙事转化为按下按键即获得效果的互动链条，使玩家从旁观者变为仪式参与者。这种转变消解了传统神话的权威距离，却通过规则约束（技能冷却、蓝量消耗）维持着仪式的严肃性——正如赫伊津哈所言：“游戏的规则具有神圣不可侵犯性”。

1.2 个人仪式：按键触发人神转换机制

个人仪式是玩家在《王者荣耀》中实现个体阈限体验的核心路径。通过特定技能操作，玩家能够完成从世俗战斗角色到神圣超越状态的转换，这一过程遵循着“仪式启动-规则突破-身份重构”的逻辑链条。不同英雄的技能设计虽各有侧重，但均通过操作与反馈的精准匹配，构建出可感知的阈限空间，使玩家在短暂时间内脱离常规战斗规则的约束，获得近似“人神转换”的体验。

1.2.1 庄周

庄周的“天人合一”技能构建了以“群体豁免”为核心的阈限仪式。该技能的启动仪式简洁明确，玩家通过单一按键操作即可触发。技能生效时，庄周周身浮现蝴蝶特效，形成向四周扩散的能量场，将队友纳入其中。这一操作构成了阈限的分离阶段，蝴蝶的视觉符号如同神圣领域的边界，将范围内的角色与外部战斗规则隔离开来。在技能持续的两秒内，阈限状态的核心体现为规则豁免。处于能量场中的角色将暂时脱离控制类技能的影响，无论是眩晕、击飞还是沉默效果，均无法对其产生作用。这种对常规战斗规则的突破，使角色进入一种“规则悬浮”的过渡状态：既非完全脱离战斗，又不受制于敌方施加的限制，形成典型的阈限特征。随着蝴蝶特效的消散，技能效果终结，角色重新回归常规战斗状态，完成聚合阶段。整个过程中，玩家通过按键启动仪式，借助视觉符号感知阈限边界，在规则豁免的短暂时间内体验到从“被控制者”到“豁免者”的身份转换，最终以回归常规状态完成整个阈限循环。

1.2.2 李白

李白的“青莲剑歌”以“空间突破”为核心构建阈限仪式。该技能的启动需要特定操作前提，玩家需通过前置技能积累能量，再以按键触发大招。这种有条件的

启动机制构成了阈限的分离阶段，如同仪式中的预备环节，为后续的状态转换铺垫心理预期。技能生效时，李白进入不可选中状态，其身体呈现半透明的残影效果，能够穿透敌方英雄与防御塔等实体障碍。这一状态直接突破了游戏中的空间规则，即常规战斗中角色无法穿越的物理障碍在此刻失去作用，形成鲜明的阈限特征。这种空间突破并非简单的位移，而是使角色暂时处于“虚实之间”的过渡状态，既存在于战场空间，又不受其物理规则约束。技能结束后，李白的实体形态恢复，空间穿透能力消失，重新受限于常规物理规则，完成聚合阶段。玩家在这一过程中，通过前置操作的“准备仪式”进入分离状态，在不可选中的短暂时间内体验空间规则的失效，实现从“受空间约束者”到“空间超越者”的身份转换，完整经历阈限的三个阶段。

1.2.3 吕布

吕布的“魔神降世”通过“绝对豁免与范围控制”构建阈限仪式。技能启动仪式表现为按键后的蓄力动作，吕布跃起并向指定区域坠落，这一动态过程构成了分离阶段的视觉符号，明确提示状态转换的开始。技能生效期间，吕布处于霸体状态，免疫所有控制效果，同时对坠落范围内的敌方角色造成震慑。霸体状态实现了对控制规则的绝对豁免，使吕布暂时脱离敌方技能的限制，而范围震慑则赋予其影响他人状态的能力，形成“豁免与控制并存”的阈限特征。这种状态既区别于常规战斗中的攻防互动，又未完全脱离战斗体系，处于典型的过渡状态。

技能效果结束后，霸体与控制效果消失，吕布回归常规战斗状态，完成聚合阶段。玩家通过蓄力动作的启动仪式进入分离状态，在霸体期间体验控制规则的失效与自身的控制能力，实现从“战斗参与者”到“规则影响者”的身份转换，完成阈限过程。

综合来看，三位英雄的个人仪式虽表现形式不同，但均遵循“操作启动仪式-规则突破形成阈限-回归常规完成转换”的核心逻辑。按键操作作为仪式的触发点，明确划分出分离阶段的起点；技能特效与规则突破共同构建了过渡阶段的阈限状态，使角色暂时脱离常规战斗规则；而技能效果的终结则标志着聚合阶段的完成，角色回归原有状态。这一过程将抽象的阈限理论转化为可操作、可感知的游戏体验，使玩家在重复的技能操作中持续经历“世俗-神圣-世俗”的转换循环。

1.3 集体仪式：屠龙仪式中的阈限状态生成过程

主宰击杀仪式的阈限状态生成,严格遵循特纳“分离-过渡-聚合”三阶段模型,通过五人协作的操作链条与感官反馈,完成从“世俗战士”到“神佑军团”的身份跃迁。

1.3.1 分离阶段:从对线常态到神圣集结

当玩家决定发起主宰击杀时,首先要脱离日常对线节奏——边路玩家放弃塔下防守,中路玩家暂停清兵,打野玩家终止野区刷怪,五人从地图三路向龙坑汇聚。这一过程构成典型的“分离仪式”:小地图上五个光点从分散到聚合的轨迹,恰似部落成员离开居所前往祭坛的朝圣路径;辅助玩家用“鬼谷子隐身探测”“孙膑时空加速”清理龙坑视野盲区,实则是“驱散世俗干扰”的净化仪式,为进入神圣空间做准备。此时,玩家暂时脱离“单路对抗”的个体身份,转入“团队协作”的集体角色,原有战斗规则(如对线压制、资源争夺等)被“屠龙目标”取代,完成从世俗秩序到阈限前状态的转换。

1.3.2 过渡阶段:集火攻击中的规则悬浮

五人抵达龙坑后,“五人集火攻击”的操作启动阈限核心阶段。坦克英雄率先踏入龙坑强制主宰锁定自身,承受高额伤害——这一行为模拟了传统仪式中“祭司献祭”的角色,通过个体牺牲换取集体安全;射手开启射击站定输出,刺客绕后攻击弱点,辅助持续释放技能回血,各自技能特效在龙坑交织成金色与血色的光网。当主宰血量降至50%时,龙吼音效突然拔高八度,地面随攻击节奏剧烈震动,屏幕边缘泛起红光——这种多感官冲击制造出“规则悬浮”的混沌感:玩家既非单纯的攻击者,也非被攻击的目标,而是处于“与神圣存在博弈”的中间状态。此时,个体操作被淹没在集体输出数据中,如全队已对主宰造成多少点伤害的提示,原有“谁击杀谁获益”的世俗逻辑失效,取而代之的是“共同贡献”的阈限伦理。

1.3.3 聚合阶段:增益生效与神格加冕

随着最后一击落下,主宰尸体迸发出冲天金色光柱,全图播报“我方击败主宰”的混响音效——这一瞬间完成阈限到聚合的转换。系统为全队施加的“龙裔之力”buff,即提升10%伤害与每秒回血,并非单纯的数值加成,而是“神佑军团”的身份认证:坦克的护甲值临时提升,仿佛披上神圣铠甲;射手的攻击附带火焰特效,恰似获得龙焰加持;辅助的治疗范围扩大,如同掌握治愈神迹。小地图上,五人头像旁同步显示龙形图标,成为区别于敌方的神圣标识。这种集体增益使玩家从临时协作的团

队转化为共享神圣性的共同体,正如北欧神话中“阿斯加德众神共享世界树的恩赐”,或中国神话里“大禹治水时众神合力”的史诗叙事——个体操作被纳入集体英雄史诗,击杀瞬间的截图与回放因此成为“神圣时刻”的永恒记录,完成从阈限状态到新社会身份的聚合。

从神话映射来看,这一过程是“集体屠龙”母题的数字化重生:中国神话中“大禹率众神斩相柳”的协作叙事,通过五人分工集火得到复现;北欧神话“齐格飞与勇士们浴龙血”的增益逻辑,转化为“龙裔之力”的buff效果;而印度史诗“般度五子合力战胜神龙”的团队精神,则体现在任何单人都无法击杀主宰的机制设计中。这些跨文化神话元素的融合,使玩家在按下攻击键的瞬间,不仅在操作游戏角色,更在重演人类文明共通的“神圣抗争”仪式——正如特纳所言,阈限状态的终极意义,在于让参与者在短暂脱离世俗后,以更崇高的身份回归社群。

2 结语

综上,《王者荣耀》通过技能操作与团队协作,构建了完整的阈限体验体系。个人层面,庄周、李白、吕布的技能仪式,以按键触发为起点,经特效反馈实现规则突破,完成从世俗角色到神圣状态的转换。集体维度,屠龙仪式以协作流程与增益反馈,将个体凝聚为“神佑群体”。这种设计将特纳阈限三阶段压缩为可操作的互动链条,证明游戏机制可成为数字时代神话仪式的载体。其启示在于,游戏需在商业逻辑中保留文化神圣性,通过神话绑定与仪式分级避免神圣感稀释,为数字文化产品的人文表达提供路径。未来可进一步探索不同游戏类型中阈限体验的差异与共性。

参考文献

- [1]王建民:《维克多·特纳与象征符号和仪式过程研究:写在〈象征之林〉中文版出版之际》,《中南民族大学学报》(人文社会科学版),2007年第2期。
- [2]米尔恰·伊利亚德:《神圣的存在:比较宗教的范型》,晏可佳、姚蓓琴译,桂林:广西师范大学出版社,2019年7月版,第31页。
- [3]赫伊津哈,著.何道宽,译.游戏的人:文化中游戏成分的研究[M].花城出版社,2017.

作者简介:于佳男(2000—),女,汉族,黑龙江双城,硕士在读,陕西师范大学文学院,研究方向向民间文学与文化。