

新中式美学视域下游戏角色设计的“历史厚重感”表达

——以《黑神话：悟空》为例

郑 颖

北京印刷学院新媒体学院，北京

收稿日期：2026年7月10日；录用日期：2026年7月22日；发布日期：2026年8月4日

摘 要

以传统文化资源为基础的“新中式美学”逐渐成为中国游戏艺术设计的重要表现路径之一，游戏角色设计亦逐渐从对传统文化视觉符号的直接借用，转向对历史语境、文化记忆及审美意涵的综合表达。因此本文以国产3A游戏《黑神话：悟空》为极佳案例，系统、妥帖地分析其角色设计中材质肌理的岁月留痕、传统造像艺术的数字化转译、沉郁顿挫的色彩光影诸种要素如何共同建构出有真实历史厚重感的视觉表象，又如何以原著文本及民俗内核为根基，给角色赋予悲剧性、宿命感的哲学深度。研究表明，《黑神话：悟空》的角色设计案例为探讨新中式美学语境下游戏角色设计如何从视觉符号表达进一步延伸至文化意义建构提供了具有参考价值的实践样本。

关键词

新中式美学，《黑神话：悟空》，角色设计，历史厚重感，数字艺术，传统造像

The Expression of “Historical Profoundness” in Game Character Design under the Vision of Neo-Chinese Aesthetics

—Taking *Black Myth: Wukong* as an Example

Ying Zheng

School of New Media, Beijing Institute of Printing, Beijing

Received: July 10, 2026; accepted: July 22, 2026; published: August 4, 2026

Abstract

“New Chinese Aesthetics,” based on traditional cultural resources, has gradually become one of the important expressive paths for Chinese game art design. Game character design is also gradually shifting from the direct borrowing of traditional cultural visual symbols to a comprehensive expression of historical context, cultural memory, and aesthetic connotations. Therefore, this paper takes the domestic AAA game *Black Myth: Wukong* as an excellent case study, systematically and appropriately analyzing how elements such as the patina of time on material textures, the digital translation of traditional sculptural art, and the somber and nuanced use of color and light in its character design collectively construct a visual appearance with a sense of authentic historical weight, and how it, based on the original text and folk customs, endows the characters with a philosophical depth of tragedy and destiny. The research shows that the character design case of *Black Myth: Wukong* provides a valuable practical sample for exploring how game character design within the context of New Chinese Aesthetics can extend from visual symbolic expression to the construction of cultural meaning.

Keywords

Neo-Chinese Aesthetics, *Black Myth: Wukong*, Character Design, Historical Weight, Digital Art, Traditional Sculpture

Copyright © 2026 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

由于近年来中国游戏产业从“量变”转向“质变”，所以传统文化为内核的“新中式美学”在数字游戏设计中异军突起，且与早期游戏中对中国结、水墨、青花瓷诸种元素简单挪用、符号化堆砌的做法形成十分明确的区分：新中式美学是在现代审美及数字技术语境下对中国传统文化资源进行再阐释与创造性转化，故游戏艺术设计也自然地追求一种有分量、有肌理、有温度的“历史厚重感”[1]。

“历史厚重感”绝不是对历史文献简单的复制摹仿，实质上是视觉、心理两种维度都明确自觉的审美方式：既对岁月流逝、文明兴衰的物化有充分把握，又对悲剧色彩及人文精神有真挚、妥帖的共鸣。2024年上线的现象级游戏《黑神话：悟空》以顶级画面获得全球性关注，又以极高的制作水准把视觉包装做到极致，从而自然、妥帖地营造出一个有“历史厚重感”的暗黑西游世界。本文所称“新中式美学”，主要指在数字媒介环境下，对中国传统艺术、历史记忆与文化意涵进行现代转化的审美实践。本文所称“历史厚重感”，并非历史元素的简单堆积，而是通过视觉风格、叙事表达与文化象征共同形成的时间深度感和历史沉积感。其与日本美学中的“物哀”“侘寂”均关注时间流逝所带来的审美体验，但更强调历史记忆与文化遗产的表达[2]。

2. 新中式美学与“历史厚重感”的理论契合

“新中式美学”在游戏设计中有十分明确的“旧”“新”辩证统一的诸种特征：“旧”是长期积累形成的历史文化资源、哲学观念与传统工艺，而“新”是次世代渲染技术、现代解剖学理据、当代审美心理，故可作极为自然地总结。

传统的西方奇幻及日式 RPG 美术体系中角色的华丽感、超现实感十分突出,而部分研究认为,新中式美学在审美取向上与中国传统哲学中的“道法自然”“大巧若拙”等观念存在一定关联,因此较容易形成强调时间痕迹与历史沉积感的视觉表达[3]。厚重感实质上来自“时间性”的显现:斑驳的古刹、锈蚀的兵器、风化的石雕皆是具体而可感的时间印痕。《黑神话:悟空》的西游故事绝不是发生在崭新的神话真空,而是发生在信仰崩塌、沧海桑田之后的废土式神话世界。更难得的是,新中式美学常将残损、风化与岁月痕迹纳入审美对象之中,故而角色设计摆脱了轻飘飘的二次元感,有可以触摸的质感,也带着历史悲剧真实的分量。

3. 《黑神话:悟空》角色设计中“历史厚重感”的视觉建构

《黑神话:悟空》的开发团队游戏科学(Game Science)曾深入全国各地(如山西晋城、大同,重庆大足等)进行古建筑与造像的实景扫描。这种对文化遗产的系统调研与数字化采集,直接投射到了角色的视觉表现上,构建出三个维度的“厚重感”[4]。

3.1. 材质与肌理:岁月留痕的写实表达

材质及肌理是建立角色可信度、塑造时间厚度的第一层明确、有力的视觉语言,因此《黑神话:悟空》中极少见到光鲜亮丽的“崭新”角色,所有角色及装备都带有十足的岁月留痕。主角“天命人”初期所穿之衣即为粗粝的棉麻质地,配以磨损剥落的皮甲,之后获得的“行者套”及更高级的金属铠甲,皆有划痕、泥污、氧化包浆诸种细致入微的老化痕迹,由此自然、妥帖地打破了传统游戏中仙侠妖怪一尘不染的陈旧印象。更难得的是,游戏中诸种妖王的毛发、鳞片、骨骼的质感都符合现实生物学的基本逻辑,又都自觉、合理地保留着环境侵蚀的种种痕迹,武器亦是绝好的例证:黑熊精的黑风长枪、虎先锋的大剑,表面所见之锈迹、血污、金属磕碰的豁口,皆在无声地叙述其背后漫长的岁月、殊死的战斗。故而材质所呈现出来的“风化感”,实质上就是历史厚重感最直接、最动人的视觉基石[5]。

3.2. 造型与剪影:传统造像艺术的数字化转译

新中式美学在《黑神话:悟空》中对造型的把控有十分明确、成熟的表达:对中国古代佛道造像艺术做了极为妥帖的数字化转译,游戏角色的体态、比例、服饰剪影皆从唐宋时期的泥塑、石雕、壁画中汲取灵感。较具代表性的案例是“灵吉菩萨”。游戏中灵吉菩萨以“无头”的形式出现,躯干上所绘服饰褶皱、璎珞装饰及坐姿,皆是对宋代造像中“曹衣出水,吴带当风”艺术特征的极好再现,而其残缺的头部本身即为近代中国文物(天龙山石窟佛首)被盗割流失之真实历史伤痛的极诗意的象征。因此角色一举一动都带着令人屏息的历史分量[6]。与此形成绝妙呼应的是“亢金龙”神兽的设计,彻底摒弃西方龙的结构,从敦煌壁画及古代星宿图中直接提取元素,盘旋之姿、威严之气,皆属东方神话中本有的庄严气象。

3.3. 色彩与光影:沉郁顿挫的东方悲剧氛围

《黑神话:悟空》在色彩体系上彻底摒弃了高饱和度、高对比度的工业化游戏配色,转而采用类似中国传统矿物颜料(如石青、朱砂、赭石)的低饱和度、低明度色系[7]。在光影处理上,游戏大量使用了带有厚重雾气、尘埃粒子与全局光照的阴郁光影。例如在“黑风山”或“黄风岭”关卡中,角色往往处于幽暗或黄沙漫天的环境光之中,光线打在角色铠甲或毛发上产生出柔和而压抑的漫反射。这种沉郁顿挫的光影调子,不仅渲染了末世神话的悲剧氛围,更让角色仿佛是从古老壁画或发黄的古籍中走出来的幽灵[8],极大地增强了视觉层面的年代感与沧桑感。

4. 叙事与哲思:角色设定背后的文化底蕴

优秀的艺术设计绝不是单纯求“好看”,必然要有内在精神内核,故而新中式美学的最高境界是外

在造型与内在哲思两者的统一。《黑神话：悟空》中所表现的“历史厚重感”绝不止是视觉效果，实是从叙事文本、角色设定两方面都做了极自然的梳理。

4.1. 文本互文与民俗解构

游戏绝不是对《西游记》简单的重写，而是对原著做了十分明确、有层次的“暗黑重构”[8]，故而游戏中所见的“金池长老”，在原著中是贪恋锦斓袈裟的凡僧，而在游戏中被异化为由巨大婴儿头颅及诸种枯骨构成的畸变怪物，其设计将中国传统民间志怪文化中“贪嗔痴”的具象化表达与佛教中“因果报应”的教义自然、妥帖地融为一体。因此角色本身即为承载人性欲望、伦理冲突与文化观念的叙事载体，厚重感也由此与长期积累形成的集体文化记忆产生关联[9]。

4.2. “宿命感”与传统生命哲学的交织

新中式美学有十分明确、自觉的中国传统文学与艺术中的悲剧性审美倾向，即对天地苍茫、宿命难违有直接、有力的慨叹，因此游戏中所见的妖王绝不是简单的“反派”，而是被天庭体制、执念、命运轮回诸种因素所困的悲剧英雄，其身上的伤痕、残破的道场、临死前的独白，皆自然妥帖地流露着中国传统哲学中“物哀”“无常”等东亚审美观念。更难得的是把生命哲学的沉思真正注入角色骨血，故而玩家击败敌人之后所得之快感绝非粗浅的胜利之乐，实有历史悲凉之深味[10]。

5. 新中式美学对中国游戏角色设计的启示

《黑神话：悟空》通过对“历史厚重感”的成功塑造，为未来的中国本土游戏艺术设计提供了极具价值的启示：

首先，从“符号再现”发展到“文化意义表达”，新中式美学绝不可能满足于画一条龙、画一把飞剑，应进一步关注中国传统文化资源所蕴含的历史背景与文化语境[10]，故宜考究一件明代铠甲的编织技艺，厘清一尊唐代佛像背后所承载的宗教文化内涵，使美术设计真正经得起历史学、考古学诸种检验。

其次，技术是为了艺术服务的，绝不是取代艺术，因此虚幻引擎5(UE5)所采用的纳米晶体几何体技术及高精度扫描技术在《黑神话：悟空》中没有成为炫技的手段，而是很自然、妥帖地用来表现岁月对物质侵蚀的真实感[6]，故而数字技术宜成为表现“历史厚重感”的最好刻刀，也最有利于达成审美目的。

6. 结语

综上所述，《黑神话：悟空》之所以能在全球范围内获得广泛关注与讨论，其核心在于它以“新中式美学”为视域，成功在游戏角色设计中建构了深刻的“历史厚重感”。这种厚重感通过逼真且充满岁月痕迹的材质肌理、源自传统造像的造型剪影、低沉压抑的色彩光影，以及深邃的哲学叙事得以实现。该案例表明中国游戏产业在具备了世界级的技术实力后，完全有能力将自身的悠久历史文化资源转化为极具商业价值与艺术价值的数字媒介。新中式美学语境下的角色设计，不仅是对历史的缅怀，更是中国传统历史文化资源在数字媒介语境下的再阐释与再生产过程。

参考文献

- [1] 李意洪, 陈以定. 数字游戏赋能中华文化国际创新传播的内在机理、现实困境及实践进路——以《黑神话：悟空》为例[J]. 长春教育学院学报, 2026, 42(1): 78-84.
- [2] 张宇佳. 建构主义、交互叙事与文学性拓展的媒介分析——以《黑神话：悟空》为例[J]. 科技传播, 2026, 18(4): 156-159.
- [3] 焦楠. 中华民族精神的数智化表现形式及其产业化功能定位——以《黑神话：悟空》为例[J]. 文化创新比较研究, 2026, 10(6): 5-9.

- [4] 王静. 探析厚重感肌理语言在漆画中的作用[J]. 牡丹, 2022(10): 117-119.
- [5] 陈振濂. 一个具有历史厚重感的展览——在“金石学史研究与刻帖书法新探”展览开幕式上的致辞[J]. 中国书法, 2025(1): 39-47.
- [6] 孔庆峰, 刘苗. 网络游戏美术设计中非遗工艺的数字化再现形式与优化路径[J]. 上海包装, 2026(3): 167-169.
- [7] 梁钰莹. 游戏美术对中国传统美学的再现及文化认同建构——以《黑神话: 悟空》为例[D]: [硕士学位论文]. 南昌: 江西师范大学, 2025.
- [8] 王亦凡, 王芊. 中国传统文化的视觉表达方式研究——以《黑神话: 悟空》为例[J]. 喜剧世界(上半月), 2025(7): 111-113.
- [9] 赵冬琬. 破败与禅意——探析《黑神话: 悟空》游戏中的废墟美学[J]. 美与时代(上), 2025(3): 124-126.
- [10] 王昊方. 民俗文化融入游戏角色美术设计策略研究——以网易《阴阳师》为例[J]. 玩具世界, 2024(8): 71-73.