

# 从《黑神话·悟空》看文化遗产与理解

吴浩宇, 潘国好

淮北师范大学文学院, 安徽 淮北

收稿日期: 2025年7月20日; 录用日期: 2025年8月13日; 发布日期: 2025年8月22日

## 摘要

《黑神话·悟空》作为一款备受玩家期待的动作冒险游戏, 不仅通过现代技术手段生动再现了《西游记》的经典元素, 还积极传播了中国优秀传统文化。通过游戏的沉浸感与故事的交互性, 年轻玩家可以在游戏过程中重新发现《西游记》的魅力, 进而激发他们进一步阅读原著的兴趣, 加深对中华优秀传统文化的理解。在《黑神话·悟空》中, 可以看到核心素养中的“文化遗产与理解”理念的体现, 因此, 这款游戏的价值不仅仅局限于休闲, 更是对具有“西游情怀”集体记忆的中国人民文化自信的塑造。

## 关键词

《西游记》, 《黑神话·悟空》, 文化遗产与理解

## Cultural Inheritance and Understanding from “Black Myth: Wukong”

Haoyu Wu, Guohao Pan

School of Literature, Huaibei Normal University, Huaibei Anhui

Received: Jul. 20<sup>th</sup>, 2025; accepted: Aug. 13<sup>th</sup>, 2025; published: Aug. 22<sup>nd</sup>, 2025

## Abstract

As an action adventure game highly anticipated by players, “Black Myth: Wukong” not only vividly reproduces the classic elements of *Journey to the West* through modern technological means, but also actively spreads excellent traditional Chinese culture. Through the immersion of the game and the interactivity of the story, young players can rediscover the charm of Journey to the West during the game, thereby stimulating their interest in reading the original work and deepening their understanding of excellent traditional Chinese culture. In “Black Myth: Wukong”, we can see the embodiment of the concept of “cultural inheritance and understanding” in the core quality. Therefore, the value of this game is not only limited to leisure, but also shaping the cultural confidence of the

## Chinese people with the collective memory of “traveling to the west”.

### Keywords

*Journey to the West*, “Black Myth: Wukong”, Cultural Inheritance and Understanding

Copyright © 2025 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

在快速发展的新时代, 中国优秀传统文化正面临前所未有的挑战与机遇, 如何在现代化的进程中守护文化的根脉, 如何在多元文化的交流中保持文化的个性与活力, 这是每个社会成员必须面对的时代课题。

## 2. 文化传承与理解的意义与实现途径

《普通高中语文课程标准(2017年版 2020年修订)》曾明确指出, “继承和弘扬中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化, 理解和借鉴不同民族和地区的文化, 拓展文化视野, 增强文化自信, 提升中国特色社会主义文化自信, 热爱祖国语言文字, 热爱中华文化, 防止文化上的民族虚无主义”[1](p. 5)。

### 2.1. 文化传承与理解的意义价值

文化是一个国家和民族的集体记忆, 是极为重要的瑰宝。现如今, 在文化问题上, 社会却出现两种极端现象。第一种是盲目崇拜外来文化。即对本民族的文化传统和精神几乎一概不认, 视若无睹, 反倒在国际化的影响下, 出现极力推崇外国文化的现象, 这在年轻一代体现尤为明显。同时, 由于旧时教育的误导, 学校严重忽视对中国优秀传统文化的教育, 从而导致许多学生不知孔孟, 不闻传统哲学, 甚至对本国经典知之甚少。第二种是盲目的文化自信, 认为中国文化应当取代其他所有文化。这种排斥所有外来文化的偏执行为, 实际上是一种严重缺乏“自知”和“他认”的现象, 反映出视野见识的狭小和心态的狭隘[2]。在这样的背景下, 优秀传统文化的教育势在必行, 中国文化是中华民族的根基与血脉, 学校应当通过教育学生敬畏文化、敬仰文化, 坚定他们的民族自信心, 树立历史使命感, 从而实现文化强国。

### 2.2. 文化传承与理解的实现路径

新媒介的产生与普及, 为文学作品的再创作与传播带来新的改变。文学作品以多种“超文本”模式扩散和连接, 不再局限于纸媒。在其传播过程中, 文学作品的载体融合图像、动画、声音等多种模态, 作品的经典化亦产生变化[3]。在游戏领域掀起热潮的《黑神话·悟空》, 以其对《西游记》这一经典文化宝库的深度挖掘与创新呈现, 为文化传承与理解开辟了一条独特路径。

#### 1) 以现代技术重现经典形象, 激发文化兴趣

《西游记》塑造的孙悟空形象, 是中国文化的璀璨明珠。《黑神话·悟空》借助前沿游戏引擎与顶尖制作技术, 为玩家打造出极具沉浸感的游戏体验。从悟空灵动矫健的身手, 到金箍棒挥舞间精妙的光影特效, 都被细腻还原。当玩家操作悟空在如梦幻般逼真的场景中腾云驾雾、降妖除魔, 仿佛打开了通往《西游记》奇幻世界的大门。这种直观且震撼的呈现, 不仅让年轻一代, 也让全球玩家, 都对《西游记》

中那个充满想象力的神魔世界产生了浓厚兴趣, 激发他们主动去了解《西游记》原著, 探寻其中的文化内涵。

## 2) 创新叙事诠释经典精神, 深化文化理解

游戏并未局限于对原著故事的简单复刻, 而是在遵循《西游记》精神内核的基础上进行创新叙事。它从全新视角展现悟空的心路历程, 赋予角色更丰富的情感层次。这使得玩家在游戏过程中, 不仅为精彩的打斗场面欢呼, 更能深入体会悟空追求自由、反抗权威、历经磨难终成正果的精神实质。通过游戏情节的推进, 玩家仿佛亲身参与悟空的冒险, 理解其成长背后所承载的中国传统文化价值观, 如坚韧不拔、正义勇敢等。这种基于经典又超越表面故事的叙事创新, 让《西游记》所蕴含的文化精神以更易接受的方式, 深入玩家内心。

## 3) 跨文化传播拓展经典影响力, 促进文化交流

《黑神话·悟空》凭借其精良制作, 吸引了全球目光。在国际游戏市场上, 它就像一张文化名片, 将《西游记》这一中国经典文化推向世界舞台。不同文化背景的玩家, 通过这款游戏接触到中国神话故事, 感受到中国文化独特魅力。游戏中的中式建筑、传统服饰、道家佛家思想元素等, 都成为跨文化交流的生动素材。国外玩家在探索游戏世界时, 对中国文化的认知不再停留于刻板印象, 而是有了具体鲜活的体验。这种跨文化传播, 不仅扩大了《西游记》的影响力, 也为世界了解中国文化打开一扇新窗口, 促进多元文化的交流与互鉴。

《黑神话·悟空》以其独特的游戏魅力, 在现代与传统之间架起桥梁。通过现代技术、创新叙事和跨文化传播, 让《西游记》这一经典文化在新时代焕发生机, 为文化传承与理解提供了一条极具价值的实现路径, 启发我们以更多元、更创新的方式, 守护与传播中华民族的文化瑰宝。

# 3. 《黑神话·悟空》对《西游记》的创造性继承

《西游记》作为一部文学巨著, 其中有许多经典情节与人物值得回味, 《黑神话·悟空》中的一大亮点便是对其进行创造性继承, 从而唤起年轻一代对经典的致敬与情怀。

## 3.1. 经典元素的保留

### 1) 主要人物形象的再创作

《黑神话·悟空》对《西游记》中原有人物进行再创作。相较于原著, 游戏对悟空的“智谋”与“牺牲”进一步刻画。为彻底反抗天庭, 他选择牺牲自己以摆脱“金箍”, 将希望寄托于后来的“天命人”, 其形象更为深沉, 且带有一定的悲剧色彩。他反思自己的身份, 质疑自己的使命和存在的意义。游戏对孙悟空“妖”与“佛”的身份有了新的探讨, 这对于培养玩家的批判性思维具有积极作用。而八戒身形矮小如同玩偶, 这为游戏进程增添一个出人意料的笑点。游戏中, 八戒“重情”形象特征更为突出。盘丝洞一回, 八戒曾与紫蛛儿有染, 为了不连累她, 选择与其不相认, 这条新加的感情线恰恰刻画出八戒的“重情”特质。同时游戏也继承原著中八戒的“重义”, 在与玩家汇合后, 一路帮助玩家收集悟空遗物, 希望复活曾经那个大师兄。八戒不再是《西游记》中的喜剧角色, 游戏中的他有着内心的挣扎和对过去的悔恨, 在关键时刻亦是有着意想不到的勇气与智慧。“唐僧”与“沙僧”的形象没有在游戏的明面出现, 只能从某些人物口中了解, 比如八戒嘴中的不分好坏, 黄眉嘴中的大义向善。除此之外, 《黑神话·悟空》也对一些原著中的小人物进行了创造性改编。例如, 在游戏第一回黑风山中, 悟空遇到了小妖怪“广智”与“广谋”。在原著中, 这二人是金池长老身旁的和尚, 为谋害唐僧一行人献计献策。广智提出“火攻”, 广谋则提出“扇风”, 将火势吹往唐僧一行人的庭院, 从而达到获取袈裟的目的, 意欲为“煽风点火”。在游戏中, 广智的形象是一只狼妖, 手持火杖武器; 广谋却手持扇子, 均与原文中的“煽风点火”相对

应。再看这一关卡中的金池长老。在原著中, 金池长老最后因计划失败自撞木梁而死。为了契合原著, 在游戏中, 金池长老的外部形象为一个大头娃娃, 头上布满木刺, 血液四流, 同时金色的外表, 也是象征着原著中他被金银财宝所蒙蔽。除以上例子之外, 在游戏中被创造性设计成的各类形象, 在原著中均有迹可循。

《黑神话·悟空》对《西游记》中的部分人物进行再塑造, 更显有血有肉, 游戏中的妖怪, 例如牛魔王, 已不是原著中的反派, 而是有着属于自己的信念与情感的角色。游戏赋予原著人物更多的复杂性, 使这些经典角色在现代社会中焕发新的生命力。玩家在进行游戏时, 不断受到相关人物在情绪上的影响, 从而产生希望通过阅读原著来进一步了解游戏人物的冲动。这种冲动大大推动中国优秀经典在年轻一代中的传播。

## 2) 经典故事的还原与创新

除却游戏对于原著中人物角色的创作型继承外, 《黑神话·悟空》同样也有对相关场景的还原创新。游戏通过高精度的画面与细节设计, 展现浓厚的东方神话氛围, 但与原著场景不同的是, 游戏对这些场景进行奇幻的改造。例如花果山不再是仙境般的花园, 而是充满破败与荒凉; 天庭不再是庄严神圣之地, 反而充满压抑与阴谋。这样的场景创新让玩家在熟悉中感到陌生, 增强了故事的张力。

游戏对原著经典情节进行创新继承。在原著的黑风山一回, 唐僧一行人初来观音禅院时, 孙悟空撞击三下禅钟。在游戏中, 玩家需要分别敲响广智、广谋以及白衣蛇妖身后的钟, 从而开启隐藏关卡, 重新回到观音禅院, 这与原著的相关情节遥相呼应。除此之外, 玩家在小西天一关中为救被困在金铙里的八戒, 利用守护者亢龙星君的角将其救出, 这也与原著中亢龙星君用角救出被困在金铙里的悟空相呼应, 只不过被困人从悟空换成八戒, 这也是为了契合游戏情节而进行的创新。同样的一回, 原著中悟空之所以打败黄眉大王, 其关键原因在于, 弥勒佛传授其“禁”字诀, 而在游戏中玩家同样也需要得到“禁”以破关卡。

《黑神话·悟空》再现原著中的故事, 但对情节进行重新解读。例如大闹天宫不再是单纯的英雄壮举, 而是孙悟空对命运的抗争与对自身身份的质疑; 火焰山的对决也不再是单纯的善恶相对, 而是充满对人性的思考。这些重新解读的情节让玩家既熟悉又感受到出乎意料的结果, 这也是其吸引大量玩家的原因之一。在《黑神话·悟空》的影响下, 玩家对于《西游记》也有着创造性的理解, 这应当属于是中华民族的集体记忆。通过关于《西游记》的集体记忆, 以唤出玩家的情怀。可以说, 《黑神话·悟空》除了拥有游戏本身的乐趣之外, 也是对经典的致敬, 对当代文化的深刻反思, 这是独属于中华民族优秀传统文化的魅力。游戏中, 一方面还原了集体玩家的情怀, 另一方面通过创新激发了年轻一代对以《西游记》为代表的中华优秀传统文化之兴趣。

## 3.2. 精神内核的传承

### 1) 《西游记》的主题思想输出

原著中, 唐僧一行人的西行取经路充满了战天斗地的精神, 此精神中便囊括团队合作精神。从本质来说, 团队合作精神的体现一种“利他主义”, 这是一种浓缩在中华优秀传统文化中的服务意识, 也就是世人所诉的“慈悲”[4]。这在大乘佛教教义“此生利益一切人天”也有所体现。在《西游记》第十二回中, 观音与惠岸向唐僧等人阐述关于大乘佛教的教义, 其中明确指出, 大乘佛教在大西天雷音寺我佛如来处, 能解百冤之节与无妄之灾。这是以唐僧为代表的取经团队, 在西行路上一以贯之的价值取向。当猪八戒想要铲除十八公以及杏仙等“一类邪物”时, 唐僧以他的慈悲之心阻止, 并反复正面引导着取经团队的价值趋同。在唐僧的引导下, 其取经团队也逐渐表现出远超初始的慈悲之心。在八十七回, 孙悟空面对凤仙郡的累年干旱, 发出了“民甚艰苦”的感叹, 以至于上天入地四处求雨。在取经团队刚开

始组成时, 团队中几个人员无论是思想意识, 还是行为准则, 可谓是个性迥异, 难以融洽。但他们出于西天取经的共同目的, 以及出于各自的赎罪或宗教功德心理, 为整个团队的历练与成长提供可能性。团队的不同成员在最初时各不信任, 难以合作, 纵使唐僧是团队的核心与领袖, 初期对于团队成员的评估也失误频出。在二十九回宝象国时, 唐僧错估徒弟实力而举荐前去降魔, 从而导致徒弟受伤, 自己也被污蔑为虎怪。除却唐僧, 猪八戒与孙悟空都具有强烈的个人英雄主义。孙悟空因自身神通广大而更倾向于无拘无束, 常常负气出走。例如, 在三打白骨精一回, 因唐僧误会其滥杀无辜而出走; 在五十八回中, 解决完六耳猕猴事件后, 面对如来却说出放弃取经的泄气话。相较于悟空, 八戒享乐主义的思想更为严重, 每当师傅被捕, 他的第一反应都是提出散伙回高老庄。初期的取经团队合作有隙, 但在唐僧慈悲利他的价值取向引导下, 在一个共同目标的推动下, 取经团队成员之间不断磨合进取, 最终取经成佛。这一结果与团队中唐僧的悲悯、沙僧的执着、八戒的世俗烟火以及悟空极强的个人魅力密切相关, 最终塑造出一个具有强烈团队精神并始终坚定目标的取经团队。

## 2) 《黑神话·悟空》价值观的塑造

《黑神话·悟空》在继承《西游记》价值观的基础上, 进行现代化的诠释与深化, 既保留了原著的核心思想, 又融入当代的思考与表达。

除却取经团队, 游戏中的配角人物, 甚至于反派, 也均夹有“忠、勇、智、善、孝”等核心价值观。在游戏第一回黑风山中, 黑熊精从南海习得起死回生真言, 归来后放不下过去老友, 选择复活老凌虚子与金池长老, 此为“义”。被复活的老凌虚子因不愿吞食同类而选择自尽, 此为“善”。在第二回黄风岭中, 遇到沙国王与其子嗣沙二郎的关卡, 游戏中若是先杀死沙国王, 沙二郎便会触发愤怒而实力大增, 本质上来说这是对孝悌文化的一种继承。在第三回小西天结尾, 关于人性贪婪的动画也给予玩家深刻的启示: 贪婪者必为贪婪而杀, 这也是游戏对于人们拒绝贪婪, 回归本我的一种呼吁, 是对正面价值观的一种引导。第五回火焰山中, 初遇的皓斧力士, 受杨戩所托不辞危险守在火焰山等待天命人, 此为“义”; 但他身为牛魔王麾下, 又血战到生命的最后一刻, 此为“忠”; 明知不敌红孩儿的棺材车, 仍义无反顾冲上前, 此为“勇”。正是因其忠义无双而被网友们戏称“牛哥”, 这也是人们对于《黑神话》中塑造价值观的一种认可。红孩儿通过冒充牛魔王之女萍儿, 欲骗取牛魔王身上珍藏的大圣遗物, 这也是游戏中对于“智”的塑造; 失败后红孩儿不愿母亲下跪受辱而选择自尽, 此为“孝”, 同时也是对于反抗精神的继承。

游戏整体故事线都在潜移默化影响着玩家, 通过游戏角色的“忠、勇、智、善”等价值观, 对玩家进行情感上的冲击, 在不经意间, 玩家将自身代入游戏设定, 从而达成价值认同。中华优秀传统文化通过游戏这个平台, 对玩家进行价值观的塑造, 从而实现“文化遗产与理解”。

## 3.3. 通过文化符号呈现美学精神

### 1) 中国传统文化符号的呈现

《黑神话·悟空》在游戏里向玩家展露许多与中国传统文化有关的细节, 涉及到道教符箓与佛经法器等多个领域。在《黑神话·悟空》山涧锁链处, 曾挂三张符箓。游戏将现实符印搬运引用, 结构拆开分析, 上面为九老仙都印, 中间为先天八卦印, 下面为北极驱邪印。将三者合为一符属于是胡乱印盖, 没有具体含义, 仅仅属于南方地区的地摊符, 其符形多为现代人编造, 但一定程度上继承了道教的符箓文化。游戏中还出现一类青玉打底, 朱砂为印的令符。此印在现实中的原型为灵宝印, 上面的符在道教神霄、灵宝、清微均有应用, 其名为青玉敕召万神符<sup>[5]</sup>(p. 315), 于唐宋时期盛行。目前湖北的灵宝道士仍沿用此符, 现于北京故宫博物馆有所收录。游戏中火焰山土地庙也挂有符箓, 归于祈雨一类, 左右分别写“云水”二字, 且符中带有“木公”字样, 此“木公”即“木郎”。在《中国荒政书集成》第六册木郎

祈雨咒一节有云：“有赤鸡紫鹅之符，投东南水瓮中，诵木朗咒，可致风雨”[6] (p. 4065)。盘丝洞中封印四妹的符与红孩儿的闭气符套用了一个模组，属于是现代人胡乱编造而毫无含义，但其中含有莲花符头与虎字，具有一定道教意蕴。

除道教相关符篆外，游戏中也涉及大量佛教思想。小西天结尾的动画，是黄眉与金蝉子的辨经，根本上说是“大乘佛教”与“小乘佛教”之辨。一教认为众生有佛性，众生皆为佛；另一教却认为众生虽有佛性，但众生愚痴，不得成佛，需佛普度。动画中黄眉丑陋，本质上在印证众生愚痴，不见真佛。把“相”当成佛，即使“相”丑陋至极，但因可以满足众生愿望而被顶礼膜拜，甚至建庙供奉。庙宇对联为“荷负众生受大苦，今入常乐无为处”，出自于《弥勒受决经》，暗示黄眉已成弥勒。黄眉在动画中的丑陋形象为象鼻、犀目、牛尾、虎足[7] (p. 7648)，结合白居易的《猕猴赞》可知，这可能是以猴为原型创造出来。猴亦称“食梦猴”，每食一个梦，身上就会长出一个泡。这也是动画中黄眉浑身泡的缘故，有着梦幻泡影的含义，暗示着一切都是假象。正如偈语“如梦幻泡影，如露亦如电，应作如是观”，暗示世间一切有为诸法皆空幻不实[8] (p. 105)，这也为后面小渔村的覆灭埋下伏笔。动画中三鸟分别象征佛教三宝，念的佛经、伪佛着相、倒果为因等佛教因素多有添加。除此之外，黑风山幽魂后的甬道上方牌匾印“慧藏”二字，是三部佛教经典，“经、律、论”三部分的统称，另一个统称为“三藏”。两侧牌匾上的文字出自于《贤愚经》卷十，强调修行的重要性。游戏中多有建筑亦涉及佛教元素。黑风山的造像经幢，第一组佛塔上刻天目普同塔，与后面的小塔都来自天目山墓塔群，第二座标志性经幢为五台山佛光寺经幢，建于唐代。下设束腰六边形基座，刻有狮兽壶门及仰覆莲瓣，经幢身刻有佛顶尊圣陀罗经，下一座刻的金刚经，像明代大书法家董其昌的楷书版本，收录于墨杨氏《承贵堂法帖》中。下一座佛塔为瓶形塔，又称喇嘛塔，原型为北京镇江营和尚塔。路边一座石质小塔，造型为五级六面实心仿楼阁式塔，塔顶有葫芦，明代万历四十四年的浙江台州黄岩水口石塔有其特征。一处壁画佛像原型为杭州灵隐寺飞来峰元代造像第012龕金刚手菩萨像，黑风洞里的千手观音菩萨像，原型为山西平遥双林寺的千手观音像。

道佛元素的添加不仅使玩家在游戏过程中受到中华优秀传统文化的熏陶，还为玩家继承优秀文化提供了途径。

## 2) 中华美学元素的多维表达

游戏中，除了大量添加道佛元素，还在建筑、服饰、怪物设计等方面有诸多创新。从建筑领域来说，游戏第一回黑风山中多有牌坊，以木质为主，主要为玩家起指引作用，其现世中也具有标识引导之功能。除此之外，还具有旌表功德、道德教化、空间分界、情感承载等社会功能[9]。牌坊主要结构为顶、枋、柱等，较为简单。其形制分类以柱子数量为标准，例如两柱一间、三柱两间、四柱三间等。游戏中第一处牌坊为四柱三间，两侧由名为戢杆的柱子斜撑，并用夹杆石固定，上方的横梁为额枋，屋顶为瓦面庑殿顶，瓦当使用熊面，暗示黑熊精的地位。

黑风山中第二处建筑也极有特色，其中部斗拱为多跳插拱偷心造，两侧落柱，斗拱每出一层算一跳。所谓偷心造，即“逐跳上不安拱，而再出跳或出昂”，与常见的“凡铺作逐跳上安拱”的计心造相对[10] (p. 21)。

我国浙闽地区常见此类建筑风格，例如浙江丽水时思寺。建筑两侧出水尺度大，下有休息空间，因此做了一组斗拱起支撑作用。这组斗拱为典型的计心造做法，于唐宋时期盛行。斗拱组成主要有斗、栱、昂三种部件，斗拱的主要部件为短悬梁，即向外悬挑的华拱，栱与昂的支撑垫块为斗，斜着的悬臂梁为昂，与华拱作用相同。

游戏建筑的屋顶中部的大屋顶为歇山顶，所谓歇山式屋顶，中间有一条正脊，四条垂脊和四条戢脊，处于两侧山墙处，山墙是由正脊处向下垂直一线，其正脊长度比两端山墙之间的距离要短，因此屋顶上端的正脊和两条垂脊间形成三角山花区域，山花之下是梯形的屋面将正脊两端的屋顶覆盖[11] (p. 1)。

从我国宫殿式建筑屋顶等级来看, 庑殿顶为最高, 歇山其次, 但在游戏中更倾向于美术表现力。立柱与斗拱衔接处, 有一尊铁质观音像, 底下有倾斜的靠背栏杆, 为美人靠。在黑风山的庭院庙宇中, 入眼的土地庙, 其屋顶正脊两端的构件为鸱尾, 四边垂脊有脊首, 在宫殿式建筑中一条垂脊有五个脊兽, 为“五脊六兽”。在观音禅院后山, 一亭子为重檐六角攒尖亭, 原型为四川青城山雨亭。见谛峰山门口左右一对汉阙, 原型为四川雅安高颐阙, 汉代石阙为我国现存时代最早、保存最完整的古代地表建筑。山上高塔原型为福建泉州宋开元寺双塔中的仁寿塔, 为砖石砌造, 结构为平面八角套筒式结构, 仿木五层楼格式建筑攒尖顶, 也为西游记取景地。除建筑外, 游戏中山川水景的设计也多参考古代山水画, 重意境, 取山水画中的平远法, 具有高度审美取向, 具体以天目山以及普陀山等佛教名山作为参考。

游戏中对于角色服饰的设计也多有考究。以“天命人”的百戏套装为例, 百戏套装头饰红面獠牙, 为百戏傩面。傩面源自傩戏, 而傩戏是一种将祭祀、表演艺术、民间信仰等集为一体的文化现象, 即古人相信穿戴特殊的服饰与面具, 进行相关的舞蹈歌咏, 从而达到召唤神灵驱逐邪祟等目的。原文化是带着傩面进行祭祀活动, 但随着汉文化与道教斋醮的融入, 傩祭逐渐向傩戏转变。宋陈元靓在《岁时广记》有所记载: “除日作面目或作鬼神, 或作儿女形, 或旋于门楣, 驱傩者以蔽其面, 或小儿以为戏” [12] (p. 74)。傩戏中的傩面具多用木雕, 结合彩绘, 精致非常。其种类繁多, 有表现神灵祖先的面具, 主分文神、武神、女神三类, 三类之间在面具上的艺术表现形式也不尽相同。表现典型人物的面具, 具体傩戏有《孟姜女》《龙王女》等; 表现妖魔巫鬼的面具, 其主要特点为面部狰狞, 突眼獠牙歪嘴, 这也是游戏中的傩面品类, 其名为“凶神面具” [13], 面具虽凶, 看似毫无亲和力, 但依然被寄予消灾祈福的美好愿望, 运用以鬼吓鬼的心理, 采取同类相克巫术, 达成以恶鬼驱逐一般疫鬼的目的 [14] (p. 87)。以土家族为例, 族人在供奉“凶神”时, 将“红面”“獠牙”“突眼”等符号为隐喻对象, 通过此类象征更凶猛的神灵。土家族以炽烈的象征情怀赋予傩面更加真实的情感, 将其作为文化符号承载历史与精神内涵, 这是对楚巫文化的还原与继承。

游戏中不同元素的添加使玩家接触到的中华文化具有多样性, 玩家可以各自选择感兴趣的领域深入了解, 从而实现文化的传承与理解。

#### 4. 结语

《黑神话·悟空》作为一款以《西游记》为蓝本的黑暗奇幻游戏, 不仅成功还原了经典故事中的核心元素, 更通过现代化的叙事手法和深刻的文化理解, 实现了对传统文化的继承与创新。游戏中的黑暗奇幻风格并非对经典的背离, 而是对传统文化的一种现代化诠释, 使其在当代社会焕发出新的生命力, 旨在引发玩家对人性、命运、信仰等永恒主题的思考。

此外, 游戏在叙事手法和视觉表现上的创新, 进一步拉近了传统文化与现代观众的距离。它不仅让老读者感受到经典的魅力, 也为新玩家打开了一扇了解《西游记》和中国传统文化的窗口。这种在文化层面上, 传统与创新的结合, 使得《黑神话·悟空》不仅是一款优秀的游戏作品, 更是一次成功的文化传播实践。在游戏的影响下, 大批年轻人重拾经典, 进一步加深理解中国优秀传统文化。同时, 沉浸式的游戏体验增强了阅读经典的交互性。这表明, 现代科技与传统文学的融合是未来教育的重要发展方向, 能够打造出更适合未来教育的学习平台。

#### 基金项目

安徽省新时代育人质量工程项目(研究生教育) (2023zyxwjxalk091)。

#### 参考文献

[1] 人民教育出版社. 普通高中语文课程标准 2017 年版 2020 年修订[M]. 北京: 人民教育出版社, 2020.

- 
- [2] 严华银. 论语文学学科文化传承与理解能力的培养[J]. 北京: 中学语文教学, 2022(6): 20-25.
- [3] 张琳琳. 新媒体时代文学作品的经典化路径——从《黑神话: 悟空》谈起[J]. 当代作家评论, 2025(3): 70-74.
- [4] 李倩, 赵玉霞. 浅析《西游记》中取经队伍的团队精神[J]. 延边教育学院学报, 2017, 31(2): 1-3.
- [5] 中国国家博物馆. 文物中国史 7 文物宋元史[M]. 北京: 世界图书出版公司, 2019.
- [6] 李文海, 夏明方, 朱浒. 中国荒政书集成第 6 册[M]. 天津: 天津古籍出版社, 2010.
- [7] 周绍良. 全唐文新编第 3 部第 3 册[M]. 长春: 吉林文史出版社, 2000.
- [8] 佚名. 敦煌壁画中的人生哲理[M]. 兰州: 读者出版社, 2020.
- [9] 李克克. 单县节孝牌坊研究[D]: [硕士学位论文]. 青岛: 青岛理工大学, 2010.
- [10] 清华大学建筑系. 建筑史论文集第 7 辑[M]. 北京: 清华大学出版社, 1985.
- [11] 王其钧. 中国建筑图解词典[M]. 北京: 机械工业出版社, 2021.
- [12] 陈元靓, 撰, 许逸民. 岁时广记[M]. 北京: 中华书局, 2020.
- [13] 熊晓辉. 古代神灵巫鬼的面部表情: 湘西土家族傩面具的造型特征与纹样解密[J]. 青海民族大学学报(社会科学版), 2022, 48(4): 136-144.
- [14] 王志峰. 祭祀·仪礼·戏剧中国民间祭祀戏剧研究[M]. 北京: 文化艺术出版社, 2016.