

《黑神话·悟空》中的跨媒介叙事研究

刘 璐

山西大学外国语学院, 山西 太原

收稿日期: 2024年10月5日; 录用日期: 2025年1月1日; 发布日期: 2025年1月8日

摘要

《黑神话·悟空》作为首个国产3A单主机游戏,成功实现了传统文学与数字媒介叙事的深度融合。通过改编经典的中国神话小说《西游记》,该游戏不仅保留了传统故事叙事的核心元素,也借助现代游戏技术和互动机制形成了新的叙事表达方式。基于跨媒介叙事学的视角,探讨电子游戏《黑神话·悟空》中叙事话语、叙述人物以及越界叙事的具体表现过程,强调跨媒介叙事在电子游戏中的灵活性、直接性、去中心化与协作叙事特征,不仅有利于展示在跨媒介叙事实践下电子游戏的现代叙事魅力,也可扩展传统文本的叙事维度,创造科技与文化交融背景下新的叙事可能性。

关键词

《黑神话·悟空》, 跨媒介叙事学, 电子游戏

The Transmedia Narrative Study of *Black Myth: Wukong*

Lu Liu

School of Foreign Languages, Shanxi University, Taiyuan Shanxi

Received: Oct. 5th, 2024; accepted: Jan. 1st, 2025; published: Jan. 8th, 2025

Abstract

As the first AAA single-player game produced in China, *Black Myth: Wukong* successfully achieves a deep integration of traditional literature and digital media narratives. By adapting the classic Chinese mythological novel *Journey to the West*, the game not only preserves the core elements of the traditional story but also brings new narrative expressions through modern gaming technology and interactive mechanisms. From the perspective of transmedia narratology, this exploration of the narrative discourse, character, and metalepsis within the video game *Black Myth: Wukong* emphasizes the flexibility, immediacy, and decentralized collaborative nature of transmedia narratives in

video games, which not only showcases the modern narrative allure of video games within the practice of transmedia narratology but also extends the narrative dimensions of traditional texts, creating new narrative possibilities in the context of technological and cultural integration.

Keywords

Black Myth: Wukong, Transmedia Narratology, Video Games

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

随着数字技术的进步，电子编码已在现代生活中随处可见。在此时代背景下，文学媒介的嬗变也趋向于多样化，电子游戏(video games)则成为其中最重要的载体之一。时至今日，电子游戏的机制一直在不断革新，其内容不仅可以传达字面意义，而且内含隐喻和象征，如欧美地区热度一直居高不下的电子游戏《刺客信条：奥德赛》(Assassin's Creed Odyssey)。该游戏内容重述了雅典与斯巴达的伯罗奔尼撒战争史诗(the Peloponnesian War)。总体设定为玩家作为一名斯巴达佣兵，在寻找家人的过程中，与神秘的科斯莫斯教团(Cult of Kosmos)展开斗争。与之前刺客信条系列游戏作品对比，《奥德赛》更注重历史神话的叙事元素，此改动也成为该游戏获得巨大成功的重要原因之一。截止 2022 年 9 月，该作的销售量已超 2 亿份，成为历史上最畅销的电子游戏之一[1]。反观国内，在《黑神话·悟空》发布前，我国并没有呼声如此之高的电子游戏。2024 年 8 月 20 日发布之日，此游戏在 Steam 平台上同时在线人数超过 220 万，成为一款“现象级”游戏，并成为史上销售额最高的游戏之一[2]。与《刺客信条：奥德赛》的创作来源较为相似，《黑神话·悟空》的创作灵感则来源于中国四大名著之一——《西游记》。游戏设定每位玩家为被称为“天命人”的猴子主角，于《西游记》的历史背景之下，重述大圣成佛之后受天庭讨伐战败消失的故事，由此玩家角色踏上寻找其“六根”之旅。目前国内外有关此游戏的研究仅有跨文化传播和对孙悟空形象变迁的跨媒介研究，电子游戏作为数字叙事媒介的研究则主要集中于叙事策略。随着电子游戏的故事化，越来越多的叙事研究者开始强调这种新媒介在发展与创新叙事形式方面的重要性。因此，从跨媒介叙事学角度对电子游戏——《黑神话·悟空》进行切入研究，探讨此游戏中叙事话语、叙述人物以及越界叙事的具体表现过程，有利于展现在跨媒介叙事实践下电子游戏的现代叙事魅力，扩展传统文本的叙事维度，创造现代科技与文化交融下全新的叙事可能性。

2. 跨媒介叙事学

跨媒介叙事学主要探讨不同媒介如何共享、扩展或转换叙事内容，强调通过电影、小说和漫画等多种媒介的结合，创造更丰富的叙事体验。相比于传统的单一媒介叙事，跨媒介叙事文本通常展示出多种媒介的叙事维度，共同构建出一个完整的故事世界。在理想情况下，每种媒介都能为故事的展开作出独特贡献[3]。随着科技的进步，电子游戏逐渐在现代文化和娱乐中占据重要位置。通过融合文本、视觉与音效，电子游戏不仅丰富了故事内容，其互动机制也使玩家能够直接参与叙事，突破传统的线性叙事结构。这种多维叙事方式不仅增强了玩家的沉浸感，也为叙事学研究提供了新的挑战和视角。叙事学家玛丽·劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)在《跨媒介叙事学》中探讨了数字媒介的叙事潜力，指出现代电子游戏通过人物、场景和动作等具体叙事元素，将玩家吸引到虚拟世界中，同时玩家在游戏结束后回顾自己

的表现，这一行为突显了叙事的回顾性特点[4]。此论断表明，电子游戏具有极高的叙事性。因此，对电子游戏跨媒介叙事的研究具有广阔的前景。具体而言，电子游戏的跨媒介叙事表现主要通过话语(Discourse)、人物角色(Character)和越界叙事(Metalepsis)三种形式展现[5]。回顾国内目前有关跨媒介叙事的研究，相关成果大多集中于文学或戏剧影视领域，对电子游戏的研究涉猎甚少。因此，本文以电子游戏《黑神话·悟空》为例，基于跨媒介叙事理论，探讨其中媒介叙事话语、叙述人物以及跨界叙事的具体表现过程，进一步发掘电子游戏的叙事潜力，消解当前围绕此新兴数字叙事媒介的偏见，推动对不同叙事载体中叙事结构和表达方式的重新思考。

3. 黑神话·悟空

《黑神话·悟空》是由杭州游科互动科技有限公司开发，浙江出版集团数字传媒有限公司出版的西游题材单机动作角色扮演游戏(RPG Role Play Game)。其内部开发代号为“B1”——Black Myth One，为黑神话系列的第一部作品，适用于PC端与PS5平台。自发布时间2024年8月20日起，不到一个月的时间，此游戏的销量已超1800万份，收入预估已经超过8亿美元，成为有史以来最畅销的游戏之一，且根据市场研究中心VG Insights的统计，该游戏在中国的销量占总销量的77%，其海外销量已经至少达到了23%左右[6]。

游戏沿用了中国四大名著之一即吴承恩所著长篇小说《西游记》中的历史背景，取景于中国各大名胜风景区，其中遍布人仙神妖以及各种可供采集的珍稀植物与材料、精石灵蕴等，以便疗伤与购买或升级玩家装备使用。游戏剧情包括三部分即序章、六个主要章回和终章。序章主要于花果山内外重现二郎显圣真君与孙悟空的最后一战，以孙悟空战败身死结束；六个章回为火烧黑云、风起黄昏、夜生白露、曲度紫鸢、日落红尘和未竟，每个章回都由西游记原著中的一难改编而来；终章则为开放式结局，根据每位玩家所过关卡不同，游戏则有普通结局与隐藏真结局。游戏开始时，剧情讲述了取经归来后，齐天大圣孙悟空因无法忍受天条繁琐，放弃佛位回乡，最终被天庭讨伐而战败身亡的情节。一位猴子形态的老者讲完故事后，给玩家“天命人”分配任务，要求寻找与大圣六根相关的六件灵物，以复生孙悟空。六件灵物分别为眼看喜、耳听怒、鼻嗅爱、舌尝思、身本忧以及意见欲。眼见喜可见貌辨色，用于识破群妖中潜灵作怪的头领；耳听怒聆音察理，知难行易，在机缘处可闻知昔日的余韵回声；鼻嗅爱可闻香逐气，易于发现藏在山野中的灵草药苗；舌尝思可食髓知味，增延丹药服食后的维持时间；身本忧则健体牢骨，能够大大消减坠落造成的冲击；意见欲可通圣通灵，在忆念中回溯西行之路。每个灵物都包含三个子选项，获得之后，天命人可以选择点亮其中一个子选项，以此来提升个人属性，增强特定招式以及神通威力。在寻根之旅中，玩家需不断地收集有关灵物的信息，直至完全掌握所需法术与信息之后，回到花果山打败大圣残躯，集齐六根复活孙悟空，完成所授任务。

4. 《黑神话·悟空》中的跨媒介叙事

《黑神话·悟空》作为一款热度极高的国产动作角色扮演游戏，其叙事不仅依赖于传统的故事情节发展，也构建了多层次的叙事体验。通过充分融合叙事话语、叙事人物、跨界叙事，此热门数字媒介帮助游戏构建了丰富的叙事层次，强化了玩家的沉浸感和互动性。

4.1. 叙事话语

以《黑神话·悟空》为例，电子游戏中叙事话语的分析主要集中于聚焦(Focalization)与叙述(Narration)两种元素。这两种话语元素与玩家行动和文本话语相融合，对游戏的叙事体验与玩家参与感产生重要的影响。首先，聚焦是指故事中事物被看到的角度。根据热奈特所提出的叙事理论，传统叙事作品中有三

种类型的聚焦：无聚焦或零聚焦(zero focalization)、内聚焦(internal focalization)以及外聚焦(external focalization)^[7]。在《黑神话·悟空》中，仅有一种可识别的聚焦类型即外聚焦——玩家从远处观察并控制角色的行动。当玩家角色固定在有限的单一外聚焦视角内之时，可通过“天命人”的有限视角参与故事，控制其行为和决策。由于电子游戏媒介下聚焦的主要目标是创造意义效应即读者对文本刺激的认知反应^[8]，玩家会直接受到文本刺激的吸引与各种视觉效果的刺激。这些刺激一直影响着故事的聚焦视角^{(19), pp. 4-5}。《黑神话·悟空》中，战斗场景往往伴随着绚丽多彩的特效，如火焰、雷电、光影等变化。因此，在多种因素的作用下，单一外聚焦视角完成“进化”，形成了一种特定类型的聚焦——第一人称外聚焦(first-person external focalization)。这种聚焦模式表示故事是由中心主人公的角度(perspective)讲述，但采用的是行为主义视角(point of view)^{(10), p. 6}。游戏中，玩家即“天命人”在整个游戏过程中保持沉默，不会表达对故事中任何事件的感受，但玩家会通过控制角色积累经验并产生一定的情感联系。同时，以游戏开场动画为例，当过场动画展现故事情节之时，玩家处于外聚焦视角。动画结束后，玩家重新进入游戏世界并以第一人称视角与二郎真君打斗。在这种独特的外聚焦视角设置下，玩家们将角色的行为视作自身行为，与类似“白板”式的角色产生认同感^{(10), p. 7}，极大地提高了游戏参与度，实现了沉浸式的游戏体验。这种叙述方式结合了游戏和电影的媒介特征，充分展示了跨媒介叙事的灵活性。

其次，叙述与聚焦密不可分。电子游戏中的叙述既借鉴了文字和对话等传统叙事手段，也运用了视觉、音效等新型叙事工具。目前看来，市场上大多数的电脑角色扮演游戏中的传统叙事一般应用文字与图像媒介相结合的形式，如《黑神话·悟空》中游记一栏下的影神图部分。影神图分为四部分：小妖、头目、妖王与人物。根据天命人的游戏进程，影神图也会随之更新，其中书卷与副文本相结合的形式将天命人所遇之物详尽叙述于此。除此之外，该游戏也广泛运用了新兴的叙述方式如角色配音。黑风山土地公、花果山老猴等非玩家角色(Non Player Character, NPC)随着玩家的进度出现并绘声绘色讲述剧情。此叙事手法塑造出独特的叙事氛围，在讲述过程中的语调以及背景音乐等变化也暗示了任务的潜在危险，极大地增强了玩家的代入感。由此可知，电子游戏中独特的第一人称外聚焦视角、文字图像和配音等叙述方式的运用不仅继承了经典的叙事传统，也形成了独特的叙事方式。在多媒介的运用过程中，电子游戏成为一种叙事的重要载体。

4.2. 叙事人物

在电子游戏中的叙事人物主要分为两类：一为反射人物即从不以叙述的方式表达自身感知或承担责任，只体验游戏的过程的人物，二为非玩家角色(以下简称 NPC)。《黑神话·悟空》中由玩家控制的“天命人”则为反射人物。在没有传统叙述者的前提下，玩家只能将“天命人”当作“傀儡”解读桩桩事件。除非玩家根据自己的意愿参与某个场景或事件，通过攻击、奔跑等按键使“天命人”作出反应，否则游戏内的角色会一直持有沉默或静止状态。《黑神话·悟空》中，人物之间的叙事关系贯穿互动过程之中，NPC 与玩家角色之间的互动则主要借鉴了影视中角色塑造的方式。在跨媒介的叙事结构中，以 NPC 猪八戒为例，当天命人于第三回中与八戒相遇后，他会一直跟随在天命人身边，成为天命人的全能辅助。他不仅为天命人提供各种帮助，比如打怪，加血，给予提示等，也提供了一定情绪价值如夸奖天命人的好招式，甚至吐槽天命人失误操作。因此，对八戒设置的“表演行为”不仅为游戏带来了趣味性，还增强了角色之间的情感互动。这种通过互动塑造人物关系的方式不仅超越了单纯的游戏机制，也融入了文学和影视叙事中的情感描绘。不仅如此，八戒的剧情台词如“是亢金龙将自己的角钻进去救他出来，如今竟成了黄眉老怪的手下，怪哉”，“藏在这里都能找到，来到了自家不成”等表明其角色语言可随着天命人的行动而变化，实时调整对天命人的帮助与反馈。通过玩家的选择，八戒的反应也随之改变。这种叙事结构借鉴了多媒介中的非线性叙事模式，更进一步地将互动性融入了游戏机制中。综上所述，玩家与 NPC

的互动十分紧密。NPC 不仅承担了推进剧情的功能，并且通过语言、视觉提示及情感互动等多种媒介形式与玩家建立联系。这种紧密互动不仅强化了玩家的沉浸感，使其在虚拟世界中的体验更加丰富，而且显著提升了游戏的叙事深度与整体享受，突出了电子游戏中跨媒介叙事的直接性与机动性特征。

4.3. 越界叙事

越界(metalepsis)一词由修辞学与叙事学结合产生，意为叙述世界和被叙述世界之间的刻意越界[10]。简单来说，越界是外部叙述者进入虚构世界或虚构世界中的人物进入现实世界表现的一种侵入行为。在经典叙事学中，越界一般分为两个层级：外叙事层次(the extradiegetic level)以及元叙事层次(the metadiegetic level)。外叙事层次表现为游戏中的“真实”世界，涵盖故事世界叙事外的一切并包含内叙事层次(the intradiegetic level)。内叙事层次是由“真实”世界物化而来的“虚拟”世界，如另一个层次被引进内叙事层次中形成嵌套于虚拟世界的另一个虚拟世界之时，元叙事层次出现([11], p. 228)。然而，《黑神话·悟空》中的越界叙事并未遵循此层次变化，而是直接将外叙事层次与元叙事层次融合。当天命人首次从第一章回打败黑熊怪直到最后一章回打败大圣残躯，这些冲突都是在游戏的外叙事层次中进行。由于游戏设定了两个结局，天命人在经历第二次轮回后会依然停留在同一个虚构世界中。但是这个世界已经受到天命人在上周目中所做决策的影响，天命人实际上处于一个融合了两种叙事层次的环境。由此可见，天命人的决策不仅能够影响当前的叙事进程，还可对未来的游戏情节产生深远的影响。这种非线性的叙事结构允许玩家在虚构世界中自由探索和互动，使其不仅成为故事的接收者，也是剧情的共同创造者。因此，电子游戏中的越界叙事展现出了跨媒介叙事中多层次的时空交织与多重可能性，凸显了跨媒介叙事的去中心化和协作叙事特征，增强了游戏中的叙事复杂性与沉浸体验。

5. 结语

通过将跨媒介叙事学方法应用于电子游戏《黑神话·悟空》中，可知叙事话语中独特的聚焦视角与文字图像和配音等多媒介叙述方式体现了电子游戏中跨媒介叙事的灵活性，其中叙事人物即 NPC 与玩家角色之间的多媒介互动突出了电子游戏中跨媒介叙事的直接性与机动性特征。除此之外，《黑神话·悟空》所设置的开放性结局与越界叙事密切相关，强调了电子游戏中跨媒介叙事的去中心化与协作叙事特征。因此，对《黑神话·悟空》的叙事新解读，充分证明了电子游戏中跨媒介叙事的潜力与可能性。此研究不仅有利于消解目前围绕电子游戏的偏见，也可丰富跨媒介叙事领域的视野，为西游故事乃至中华文化的海外传播做一份贡献。

参考文献

- [1] Minotti, M. (2020) Ubisoft Says 11 Games Sold over 10 Million Copies each in PS4/Xbox One Era. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim.2020
- [2] 新华网. 《黑神话·悟空》持续引爆市场 打破国产游戏销售纪录[EB/OL]. <http://www.xinhuanet.com/20240823/4cfb756e407641f4a8ac4d0ee3bb9b6c/c.html>, 2024-08-23.
- [3] Jenkins, H. (2007) Transmedia Storytelling 101. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- [4] (美)玛丽·劳尔·瑞安. 跨媒介叙事[M]. 张新军, 林文娟, 译. 成都: 四川大学出版社, 2019: 305.
- [5] Ryan, M. (2005) On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: *Narratology beyond Literary Criticism*, Walter de Gruyter, 1-24. <https://doi.org/10.1515/9783110201840.1>
- [6] Game World Observer (2024) VG Insights: Black Myth: Wukong Tops \$850 Million in Gross Revenue on Steam, with Average Playtime of 27 Hours. <https://gameworkobserver.com/2024/09/03/black-myth-wukong-revenue-850-million-steam>
- [7] (法)热拉尔·热奈特. 叙事话语新叙事话语[M]. 王文融, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1990: 130.

- [8] Bundgaard, P.F. (2010) Means of Meaning Making in Literary Art: Focalization, Mode of Narration, and Granularity. *Acta Linguistica Hafniensia*, **42**, 64-84. <https://doi.org/10.1080/03740463.2010.482316>
- [9] Arjoranta, J. (2015) Narrative Tools for Games. *Games and Culture*, **12**, 696-717. <https://doi.org/10.1177/1555412015596271>
- [10] Pier, J. (2014) Metalepsis. In: *Handbook of Narratology*, de Gruyter, 326-343. <https://doi.org/10.1515/9783110316469.326>
- [11] Genette, G. (1983) Narrative Discourse: An Essay in Method. Cornell University Press.