

游戏叙事中传统文化符号的表征及传播效果

——以网游《黑神话·悟空》为例

欧阳媛

暨南大学新闻传播学院, 广东 广州

收稿日期: 2025年3月14日; 录用日期: 2025年4月12日; 发布日期: 2025年4月23日

摘 要

数字游戏进入日常生活以来, 早已实现了从“电子鸦片”向“文化载体”的转变。国产游戏《黑神话·悟空》因制作精良迅速火爆出圈, 游戏中丰富的文化资源, 更赋予了该作品独特的文化魅力。文章从符号运用与传播效果的角度, 深挖其背后的文化价值, 探究游戏叙事对于弘扬优秀传统文化、建立文化共同体意识的积极意义, 为未来国产游戏发展提供新思路。

关键词

游戏叙事, 文化传播, 符号表征

The Use and Dissemination Effect of Game Narrative on Traditional Cultural Symbols

—Taking the Online Game “Black Myth·Wukong” as an Example

Ouyang Yuan

School of Journalism & Communication, Jinan University, Guangzhou Guangdong

Received: Mar. 14th, 2025; accepted: Apr. 12th, 2025; published: Apr. 23rd, 2025

Abstract

Since the introduction of digital games into daily life, the transformation from “electronic opium” to “cultural carrier” has already been realised. The domestic game “Black Myth·Wukong” quickly became popular because of its excellent production, and the rich cultural resources in the game gave the work a unique cultural charm. From the perspective of the use of symbols and the effect of communication, this paper digs deep into the cultural value behind them, explores the positive significance of game

narrative in promoting excellent traditional Chinese culture and establishing a sense of cultural community, and provides new ideas for the development of domestic games in the future.

Keywords

Game Communication, Traditional Cultural Symbols, Symbolic Representation

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：游戏与传统文化

数字游戏最初是作为娱乐性产物进入大众视野的。由于数字游戏引发的强烈快感具有成瘾性，让大众一度产生“食用精神鸦片”的恐慌。但是随着游戏产业在中国的迅猛发展，数字游戏已经实现了“去污名化”。据统计，2024 年国内用户规模将达 6.74 亿人，全球玩家数量将达到 34.2 亿，并且预计将在 2026 年进一步攀升至 37.9 亿[1]。数字游戏已然成为了大众生活娱乐的一部分，而游戏与叙事的结合则为文化的传播与传承开辟了新的路径。

从文化传播的角度来看，游戏是作为文化载体而存在的，同时构建了作为媒介的传播环境，将游戏虚拟世界包裹在一种现实模拟的文化框架中，游戏的参与感、互动性吸引玩家参与，进而感知体验，游戏符号的重现促进文化意义的诠释与传播[2]。2024 年推出的国风网游《黑神话·悟空》，就是一款极具中华民族特色的角色扮演类游戏，以“天命人”视角展开了一系列历险故事。本文以《黑神话·悟空》作为研究对象，主要从符号学的视角，对游戏中呈现的传统文化符号进行意义阐述，并尝试挖掘符号背后的文化基因及构建文化共同体的深层意义。

2. 游戏中的传统文化符号表征

格尔兹认为，“文化是指从历史沿袭下来的体现于象征符号的意义模式，是由象征符号体系传达的传承概念体系，人们以此达到沟通、延存和发展他们对生活的知识和态度”[3]。以皮尔斯为代表的符号学，同样提出了符号的三元结构，即代表项、对象、解释项，符号不仅是信息的传递和现实的表征，更能够在传统和惯例的维度上实现意义的扩张。传统文化符号叙事作为一种整体性的指涉域，符码的解读要求我们回归文化系统，探索根源性的民族气质与精神思维，这也正是我们建立文化认同的机理所在。然而西方的线性符号学思维，难以完整把握东方符号的整体意境，所以这里引入我国学者李思屈提出的东方符号学模式——DIME 模式作为本文的梳理框架。DIME 是借鉴日本学者福田彦敏“阴阳广告理论”的基础上，进一步基于《周易》所提供的符号逻辑，由“言”(Discourse, 话语)、“象”(Image, 直观形象)、“意”(Meaning, 心理意识)、“道”(Tao, 真善美之源和真善美的最高统一)四大要素所组成。我们也将从“言象意道”四个方向观察《黑神话·悟空》是如何完成世界观的构建、人物角色的塑造与情节的推进和价值观的传递的。

2.1. 言：哲思与禅理

“言”可以理解为游戏中所有的语言符号，包括文字与声音，如人物对话与旁白，文字介绍与章回标题，场景配乐及音效等。《黑神话·悟空》以传统文学小说《西游记》为蓝本，为游戏受众擘画了全新

的西游“宇宙”，其在人物角色的塑造上实现了基于原文本的深层次叠变，但是在剧情设计与价值传递的维度上已经跳脱了原文的底层框架，因此《黑神话·悟空》并不是价值空泛的行为模式表征，而是创新性的重构。

1、人物对话的雅与俗

人物对话是最直接的叙述方式，也是我们观照人物内心，乃至整个黑神话世界的直接途径。游戏中人物台词融合大量佛教禅语与道教教义，通过参禅悟道式的发问与对白，呈现了中式思维独特的名利观、爱情观、善恶论、宿命论、因果论。如在游戏第一章结尾动画《聋》中，黑熊精与观音的对白：

“师父，徒弟还是想不明白，出家人尘缘已断，金海尽干，长老他为何偏偏放不下一件衣裳？”

“若不披上这件衣裳，众生又怎知我尘缘已断，金海尽干。”

在佛家思想中，“贪嗔痴”被称为“三毒”或“三垢”，是烦恼和痛苦的根源，也是修行者需要克服的重要障碍。金池长老身为佛法修行者却执着于“贪念”，最后落得葬身火海就是他因果报应。其中“衣裳”的指称更隐喻了一切事物的表象，执着于表象的圆满，而忽视实质的丰足，也正是内心迷惘的根源所在。除此之外，还有对于人间法度以及自然万物生存规律的探讨。

无有因，头悬市曹何故？无有因，四渎失管何故？无有因，诸色惘惘何故？无有因，慈悲颠倒何故？无有因，砂掩骊髻何故？

可以说这些哲学思考是贯穿整个游戏文本的，使得游戏玩家在体验过程中也遍历一场“修行”，以达到佛家所言的“入一切相，破一切相”的大雅境界。

另外一方面，我们也可以从一些浅显通俗的“口头禅”中洞见人物性格，实现与人物的对话。如在黄风岭中虎先锋与疯虎两兄弟不同的口头禅“打不过就得跪下”“打不过也不能跪下”所表现出面对强权是否抗争的思考。孙悟空的口头禅“我若成佛，天下无魔；我若成魔，佛奈我何。”则表现了傲视强权，狂放不羁的性格特点。无论雅俗，游戏的文化内涵不仅局限于文学典故的植入，更触及了对人性与社会结构的反思，展现了中式哲学的独特魅力。

2、场景配乐的情与境

游戏叙事中一切叙事要素的安排都旨在为玩家提供沉浸式的体验，音乐和音效作为传递情感和营造氛围的重要工具，通过调动听觉要素，使得玩家能够卷入游戏情节之中，达到空间沉浸(spatial immersion)的效果。游戏中使用了大量的中国古典乐器音效，包括古筝、唢呐、箫笛、古琴、三弦、铜锣等，意在随场景变化营造不同的氛围。比如在游戏序章中孙悟空与二郎神的战斗场景中就使用了唢呐作为配乐，唢呐高亢激昂的音色、快节奏的鼓点配合兵器碰撞的声音，使玩家一瞬间仿佛置身战斗现场。在游戏第二章“风都黄昏”的环节，还有一段“无头僧”(灵吉菩萨)的三弦弹唱，为游戏增添了浓郁的地域特色和民间艺术氛围。除此外，黑神话为了维系其构建的神魔世界观，在游戏中融入了大量的经文诵读元素，包括《往生咒》《摩诃般若波罗蜜多心经》等，为游戏增添了宗教的神秘色彩。

《黑神话·悟空》中的配乐多以雄浑激昂的音乐为主调，与游戏本身所强调的英雄主义与信念坚守的基调是一致的。这也意味着，听觉的调动不仅能够传达情节语义，更带动了玩家情感，实现了创作者与体验者的情感共鸣。此外，游戏中《云宫讯音》的配乐来自1986版《西游记》电视剧，极具辨识度的配乐一响起，孙悟空腾云驾雾的形象就出现在了受众脑海之中。《黑神话·悟空》通过文本的挪用，唤醒了受众共同的文化记忆。

2.2. 象：东方美学设计

“象”所对应的即游戏中的画面设计，包括人物形象、服饰、道具、建筑场景以及武术动作等。阿恩

海姆认为,视觉形象相较于文字是更为高级的传播媒介,能够传递更多必要的信息[4]。《黑神话·悟空》通过技术革新,以更加高清的画质和更加细节的动作捕捉,呈现了一场中式美学盛宴,强烈的视觉冲击弱化了信息解码的障碍,使玩家在直观体验中自发感受与摸索传统文化之美。

1、行云流水的武打场景

武术作为中国传统体育文化的典型代表,与西方自由搏击为代表的武技是存在很大区别的。中国的武术讲究内外兼修,因此在影视作品中,武打动作的设计不仅需要体现敌我力量的对决,还需要体现人物的内心修养,也即武术的文化伦理。此外中式兵器花样繁杂,棍、枪、棒、戟等,兵器的刻画既是武打设计的着力点,也是人物性格形象的标志[5]。《黑神话·悟空》以“孙悟空”这一形象为叙事核心,对于其兵器“金箍棒”的设计演变就有十余种,包括柳木棍、铜云棒、兽棍、昆棍、出云棍、混铁棍、天龙棍以及如意金箍棒等,其纹饰会根据情节推进而变化,主要包括龙纹、祥云纹以及篆刻。在中国古代,龙被视为具有神性的动物,是吉祥如意、风调雨顺的象征,也代表智慧与灵性,力量与勇气。因此金箍棒上的龙纹点缀与“孙悟空”的气质形象是相吻合的。而篆刻将汉字书法与雕刻工艺相融合,是中华文脉延续与传承的象征,其古朴协调的布局传达出一种高雅、精致的艺术品位。

在《黑神话·悟空》以神、魔、妖共存为前提构建的世界观中,其武术动作的设计蕴含身体奇观的想象,如“七十二变”、“定身术”、“隐身术”、“铜头铁臂”等法术的设计正是人类期待无限延伸身体功能、跨越生命藩篱的体现[6]。而在互动游戏的设计中,玩家不仅停留于“置入性欣赏”的观影状态,而是通过游戏媒介实现了“生理身体”的延伸,以“意识身体”的形式穿梭于虚拟的游戏世界之中。

2、文物建筑的复生苏醒

建筑是人类文明的标志,承载着历史脉络与文化记忆,是艺术美学的表征,更蕴含了人对天地万物的思索与理解。正如黑格尔所言,建筑的“意义不在它本身而在它对人的关系,在人的家庭生活、政治生活和宗教仪式等方面的需要和目的”[7]。每一座建筑都承载着其独特的历史记忆、社会风貌,以古典建筑为媒介可以实现与历史的对话。《黑神话·悟空》中的场景大量复刻古建筑,包括泉州开元寺塔、大同云冈石窟、重庆大足石刻、山西晋城玉皇庙、山西临汾小西天等总计共72处。这些取景地多以佛教为建筑题材,这与游戏背景设定相契合,不仅能够增强玩家的代入感,还能在虚拟世界中让沉睡的古建筑释放新生的活力。而未来,“随着元宇宙、虚拟空间、智能社会等新兴模式到来,中国古建筑样式在游戏中的发展也有很大潜力”[8],黑神话的爆火出圈也为传统建筑的传承与保护带来了新的发展路径。

此外,游戏中建筑通过点、线、面、体,色彩、造型、肌理等各种视觉元素的调用,不仅为玩家带来了视觉上的美学震撼,还通过画面的布局与光影变化实现了文化内涵的隐喻。如在游戏第三章“夜生白露”中,佛像以仰拍的视角出现在画面之中,显得高大神秘,但整体画面却十分昏暗,只有些许光线洒在佛像之上,佛像的表情晦暗难辨。与后续的游戏剧情结合,其实这种视觉呈现也暗示了“佛”在游戏设定中亦正亦邪的设定。

2.3. 意：想象与留白

符号携带意义表达,意义是符号的存在价值[9]。在DIME模式下,“象”的呈现是借由符号达成的,通过符号的联想,又进一步实现了“意”的延伸。中式叙事美学讲求意在言之外,通过留白的形式,给予受众自我想象的空间,以达到言有尽而意无穷的效果。

1、中式浪漫与文化输出

“浪漫主义”指在反映客观现实上侧重从主观内心世界出发,抒发对理想世界的热烈追求,常用热情奔放的语言、瑰丽的想象和夸张的手法来塑造形象[10]。而“中式浪漫”则以更加内敛含蓄的手法,以中国古典文化符号为标识,去展现民族独有情感与价值追求。《西游记》就是一部浪漫主义小说,而在

此基础上衍生而来的《黑神话·悟空》依旧保留了“浪漫叙事”的特点。如在游戏中出现的四种绝美意象：枯木逢春、金佛流苏、冰雪消融、蛛丝网落，无不展现一种诗意的叙事美学。以枯木逢春为例，该成语最早出自宋朝释道原的《景德传灯录》：“唐州大乘山和尚问：‘枯树逢春时如何？’师曰：‘世间希有。’”后世的诗作中也多引用此典故，来比喻垂危的病人或事物焕发新的生机，如刘禹锡的《酬乐天扬州初逢席上见赠》便有“病树前头万木春”之语。化用典故是中国文学的独有表现手法，不仅体现了中国文学的传承性，更在典源、典面和创作者语境三者的共振中实现了意义的无限延伸。

《黑神话·悟空》在面对海外受众时，为了不破坏“中式浪漫”的美感，对具有独特内涵的名词采用了拼音直译的方法，比如“Wukong”（悟空）、“Jingubang”（金箍棒）等。这要求海外受众在对这些文化符码进行解读时，必须回归到中华文化本源体系当中去，对其承载的历史、文化、宗教、精神和情感有所了解，才能实现精准解码。在这一过程中文化的主体性得以构建，使得中华文化在西方文明入侵的现实困境中实现了“自救”，在讲好中国故事的路上展现了文化自信文化自觉。

2.4. 道：符号的精神指向

“道”指向的是游戏背后的深层次哲学命题。在中国文化中，“道”是“第一概念”“第一范畴”，甚至高于“天”，“道”之思便是中国文化的根本之思，对“道”之意的发问便是中国文化的根本之问[11]。在此言说的“道”，可以被看作一种心灵精神的深层次、稳定性、基因型的结构力量，其主导我们对万物的认知与关怀。

1、身份构建与民族情怀

霍尔(Stuart Hall)指出，文化身份及其位置安放，是一种通过符号表征体现出来的、并且是不断在建构之中的共同体认同“产物”，是共同的历史经验与文化符码的反映。在游戏中以“天命人”的称呼去指代游戏玩家，其蕴含遵从天道意志行事的理念，与中国传统哲学思想“天人合一”遥相呼应。以及游戏中对于“悟空”的阐述“悟出空性，打破冥顽”，也体现了佛家的“空”与道家的“无”。正如张隆溪所言，“几乎每一部中国文本都是一部互文，……中国的互文作为踪迹却总是引导人们回到起源，回到传统的源头，回到道与儒的伟大思想家那里。[12]”玩家在游戏叙事中通过称呼的引导、任务的指示以及剧情的摸索，经历了一遍孙悟空走过的路，最后成为“孙悟空”。此刻的“孙悟空”已不再只是一只猴子的代名词，而是一种身份的象征，是英雄主义与自我觉醒的象征，是反叛不羁追求自由的象征，是坚韧不拔不畏强权的象征。“我们都想成为孙悟空”正是出于对其身份形象的认同，对其精神境界的向往。《黑神话·悟空》一经发售便能爆火，也正是它对于传统符码的构建触及最本源的“观念境”。

此外，《黑神话·悟空》作为一款面向全球的大制作 3A 游戏，不仅是在技术上致力革新，在整体剧情中还保有令人动容的民族情怀。在游戏有两个镜头隐喻了中国历史文物流亡海外的现状，其一是第二章风都黄昏中的无头佛(灵吉菩萨)因遭鼠辈暗算丢了头颅，其二是第三章《夜生白露》中未来佛(弥勒佛)环顾四周，并未寻到自己佛像，最后只能就地化身成佛像。《黑神话·悟空》将这段历史隐于游戏之中，召唤了中华儿女的集体记忆，强化了群体内部的归属感与凝聚力。

2、制度性规训与反抗

《黑神话·悟空》不是《西游记》的续写，虽然它沿用了西游记的宇宙框架，但本质上是充满批判性的。这种批判性体现在它对现有权力的反抗，而规训正是权力生产的途径。整个西游宇宙中，“妖”和“仙”是两个截然对立的阵营，可是这种阵营的划分是由谁来完成的呢？在《西游记》原著第十七回“孙行者大闹黑风山观世音收伏熊黑怪”便有这样一段对话。

行者看到：“妙啊！妙啊！还是妖精菩萨，还是菩萨妖精？”

菩萨笑道：“悟空，菩萨妖精，总是一念，若论本来，皆属无有？”

也就是说,无论妖仙都是自然孕育之生灵,本无不同。既然如此,那为何还要区分妖仙。《黑神话·悟空》其实在游戏序章中已经给出了答案:长生不老。孙悟空作为三界六道中一个极其意外的存在,对于原本建立的天庭制度具有极大的威胁性,因此被迫戴上了紧箍咒前往西天取经。“西天取经”在游戏中是一个具有规训性的话语,其暗示了妖的不正当性与长生不老资源的有限性。福柯认为:“只要存在权力关系,就会存在反抗的可能性。[13]”孙悟空在经历了九九八十一难,成佛后却选择放弃佛位归隐花果山,暗示了这种制度性规训的失败。在反抗中孙悟空通过摆脱象征秩序形成自我认同,因此孙悟空的精神形象得到了进一步升华。

3. 游戏叙事传播效果分析

3.1. 文化认同与共情引导

霍尔在文化认同理论中提出,文化认同是对历史身份的寻找,通过文化将民族凝聚为文化群体;文化认同是对一种“共有文化”的认同,其反映了一个民族对共同的历史经历和共同文化规范的认同。处在现代社会,传统社会的稳定性被流动性所取代,人与自然的关系、人与家庭的关系不断被稀释,西方文明的入侵使得个体对身份归属与价值认同产生迷茫,如何通过正确的文化传播与引导构建青年群体对于传统文化的认同,强化民族身份的认知,这不仅仅是主流媒体的责任,同样也是所有文化艺术工作者的责任。被称为“第九艺术”的游戏在文化传承与价值传播维度产生了怎样的效果,也正是本文希冀探讨的。

通过对12位《黑神话·悟空》的游戏玩家进行访谈,我们发现以游戏为媒介的文化传播形式通过声音、画面、交互的综合运用,不仅能给玩家带来强烈的沉浸式体验,还能够通过对传统文化符号的运用,引发游戏玩家对于传统文化的探索兴趣,通过对于人性、价值观的呈现,引发游戏玩家的辩证思考,而其以制作精良的艺术体验,也让游戏玩家在娱乐之余,深深为中华艺术美学所震撼,由此引发内心的归属与认同。以下将从认同触发、行动反馈以及情感聚合三个维度进行探讨。

1、认同触发

《黑神话·悟空》在宣传前期便推出优质动画并以首部国产3A制作为亮点,吸引大批游戏粉关注。在访谈中了解到,部分游戏玩家的确会因为“首部国产3A”引发爱国情怀,从而去接触游戏。但是此类民族主义叙事的宏大视角也很容易产生适得其反的效果,比如6号游戏玩家在访谈中提及之前也有类似“打着国产3A旗号”的游戏但是实际效果却非常一般。此外,西游IP作为极具辨识度的中华文化符号,其世界观的构建本身就是高度语境化的行为,以“悟空”为主题的游戏通过对玩家童年记忆的召唤,触动每一个玩家儿童时期就种下的“悟空梦”。而游戏场景中对于传统诗词的运用也同样为玩家留下了深刻的印象,6号游戏玩家就指出章节名称“火照黑云”“风起黄昏”“夜生白露”“曲度紫鸳”“日落红尘”一致采用动宾结构并都含有颜色,具有骈文的对仗美感,非常具有古典韵味。还有游戏中的人物介绍在“隐神图”中都配有诗文判词,将人物前程命运暗藏于诗文判词之中,这种隐喻暗示的方式不仅为游戏玩家增加了神秘感和趣味性,也给读者留下了更多的思考空间。

游戏玩家对于游戏价值观的思考同样十分丰富,有从游戏玩法上去探讨挫折与信念的,也有从人物性格上思索人生道路抉择的,也有从自己游戏心态上去否定急功近利的,的确是各有所获。但更确切意义上来讲,游戏对于玩家价值观影响并不在于塑造,而在于开拓,以游戏为窗口玩家可以洞见更多的价值选择,从角色的人生经验上实现自我认识的增长。

2、行动反馈

行动反馈指的是个体在对文化产生认同之后通过具体行为表现出来,并通过与外界的互动强化认同的阶段。游戏媒介作为文化传播的载体,其意义不止步于传统文化的呈现,而是引发玩家对于传统文化

的探索兴趣。在访谈中了解到,大部分玩家对于游戏实地取景的做法持积极态度,并表达了前往现实取景地游玩的兴趣,在此意义上传统建筑的保护传承又多了一条实现路径。除了前往取景地,2号游戏玩家还指出在游戏期间,会通过翻看《西游记》原著来加深对于剧情的理解。重温经典的行为正是游戏教育意义的具体体现,这表明游戏与文化的恰当融合的确能够产生寓教于乐的积极作用。从文明的延续性角度来看,新时代的叙事方式与传统叙事方式已大为不同,将传统文化融入新的传播媒介是未来的大势所趋,不妨将《黑神话·悟空》看作一个成功的实例。

此外,社群互动也是强化认同的重要方式,在访谈中大部分游戏玩家都有一定的社群互动行为,具体表现为加入游戏讨论小组、在新媒体平台上发评论贴或者与现实中的朋友探讨游戏相关话题。其探讨内容包括但不限于游戏打法、人物剧情、画面设计以及音乐音效,7号游戏玩家指出,在游戏通关结束之后依旧会反复欣赏游戏中的配乐。基于趣缘构建的游戏社群具有自发性,玩家在社群中高频的互动并找到“可以说话的人”,从而找到一定的情感归属,强化心理认同。

3、情感聚合

文化认同的情感维度是关注文化的归属感、自豪感和责任感。访谈中部分游戏玩家面对《黑神话·悟空》走向海外的爆火会存在自豪的心理感受,但更多的是从未来国产游戏发展前景的角度对其后续发展持积极乐观的态度,2号游戏玩家提及“希望这方面(传统文化)的这个庞大的素材库可以被挖掘出来,让我觉得这是一个很值得让人期待的事情。”在访谈中,游戏玩家在谈及对于该游戏的情感态度时用到了“惊喜”“亲切”“触动”“欣慰”“冲击感”“戳”等词汇,表明大部分游戏玩家对于该游戏存在一定的认可度与归属感。此外,有游戏玩家谈到《黑神话·悟空》的爆火对于游戏污名化的“洗白”也十分有意义,“在短短几十个小时之中密集地呈现中华文化符号,给予受众丰富的视听体验本身就是一件令人感到兴奋与自豪的事情”。

3.2. “传播效果沟”的产生

任何信息的传播都是由于信息密度的分布不均,因此在高密度的信息区域与低密度的信息区域之间形成了势差,即“传播效果沟”的产生^[14]。而非物质文化符号本身就是特质信息的积聚,具有向内扩散的特质,因此在非数字传播时代,依旧能够依靠人类自身得以传承。当今数字文明如此发达,传统文化的表现形式也十分多样化,然而文化的认知是高度“语境化”的行为,文化符号的运用也许并不能带来理想中的传播效果。如11号游戏玩家指出,《黑神话·悟空》中的传统文化符号如“走马灯”似的呈现,是游戏玩家不能聚焦于更深层次的文化内涵。这也启示我们,要警惕游戏媒介“泛娱乐化”的特征,文化的传播如果停留在文化符号的浅层次挪用,不仅不能够达到理想效果,反而会让游戏玩家产生“为了使用而使用”的不适之感。而游戏叙事要达到更高效聚合的文化共鸣,势必要注重文化符号使用的统一完整性,以穿透符号表层的观赏意境,抵达更深层次的文化内省。

1、提升经典 IP 的感染力

经典 IP 本身就拥有一定的知名度和影响力,深挖经典 IP 资源能够帮助游戏快速建立品牌特性。但是现阶段的数字游戏在内容或玩法设计上同质化现象依然十分严重,如当前市面上以西游为主题的游戏包括《梦幻西游》《西游降魔篇》《傲世西游》等数量繁多,不免给受众带来审美疲劳。想要在众多同质化的游戏中突围,在借用经典 IP 叙事,一定要提升其感染力和创新性,挖掘传统文化元素背后的实质内容,情景和情感。如在《黑神话·悟空》中每一个 NPC 都有其自己的故事背景,而不是作为单纯的情节推动器。

2、推动文旅产业联合发展

《黑神话·悟空》的爆火不仅实现了游戏产业的创收,而且推动了山西等游戏取景地的爆火。在媒

介融合时代,传统文化符号的传播,需要对技术、受众、市场进行融合重塑与协调[15],以构建跨媒介、全媒体、产业互联的文化符号表征与传播模式,实现游戏产业与文旅产业的双向赋能。游戏与文旅的结合,一方面为优秀传统文化拓宽了宣传渠道,让受众有机会了解到传统文化,增长兴趣;另一方面带动了线下景区游客数量增长,以取景地为锚点,实现游戏玩家向游客的转变。

4. 结语

数字游戏集合视觉、听觉、触觉于一体,这种多模态的叙事方式在表达中式传统的“言、象、意、道”上能达到较为完整的呈现效果。不仅将游戏作为一种娱乐工具,也关注其在文化传承、传播与教育方面的积极作用,也是未来媒介发展的大势所趋。《黑神话·悟空》对于传统文化符号的运用,不仅给游戏玩家带来了一场文化盛宴,更激发了玩家后续对于传统文化的探索兴趣,这也启示我们不断尝试新型媒介,“使中华民族最基本的文化基因与当代文化相适应、与现代社会相协调”,使传统文化具有跨时空、跨国界的永恒魅力[16]。

参考文献

- [1] 中国产业研究院. 2024-2029 全球及中国游戏行业发展现状调研及投资前景分析报告[R]. 2024.
- [2] 司峥鸣, 胡绪怡. 具身传播视域下非遗缙竹木版年画卡牌游戏设计[J]. 北京文化创意, 2024(4): 31-40.
- [3] 沈国华, 马洪鑫. 中华传统文化符号国际传播的情绪触点与扩散逻辑研究——基于河南卫视《唐宫夜宴》《龙门金刚》的定量比较分析(GSR) [J]. 传媒论坛, 2024, 7(18): 59-61.
- [4] 王玉, 王龙云. 互动仪式链视域下《逃出大英博物馆》的情感构建与传播[J]. 视听, 2024(10): 51-55.
- [5] 李永明. 中外动作导演的武打设计艺术之比较[J]. 中华武术(研究), 2013, 2(2): 79-84.
- [6] 孙玮, 袁智忠. 玄幻武侠电影的文化伦理及其美学表征[J]. 中华文化论坛, 2016(12): 172-176.
- [7] 张婷, 丁春锦, 翟龙宇. 筑以传神: 中国古典建筑艺术的元典传播效果研究[J]. 中华文化与传播研究, 2023(2): 111-118.
- [8] 王星儒. 中国古建筑样式在游戏场景设计中的应用[J]. 建筑结构, 2022, 52(11): 149-150.
- [9] 王丹园. 基于“DIMIT”模式的扬州早茶纪录片运河文化符号解析——以《日出之食·食话扬州》为例[J]. 视听, 2023(9): 87-90.
- [10] 闻小英. 刍议浪漫主义思潮下的新中式国服的风格[J]. 辽宁丝绸, 2024(4): 116+114.
- [11] 张宏辉, 郑春兰. “道”文化心灵精神及其对中国文学的话语塑造[J]. 四川大学学报(哲学社会科学版), 2024(1): 116-128+214.
- [12] 何超彦, 彭佳. 中华文化符号的间性建构与铸牢中华民族共同体意识的传播——以中国当代民族动画电影为例[J]. 民族学刊, 2024, 15(9): 21-34+151.
- [13] 谢清华, 陈栩. 规训与反抗: 《天之娇女》中女性身体叙事解读[J]. 长江小说鉴赏, 2024(26): 123-128.
- [14] 何华湘. 非物质文化遗产的传播研究[D]: [博士学位论文]. 上海: 华东师范大学, 2010.
- [15] 李俊欣, 黎一达. “共游江湖”: 武侠游戏中的中华优秀传统文化符号表征与传播研究[J]. 出版发行研究, 2024(9): 87-94.
- [16] 曹书乐, 刘宣伯. 从《西游记》到《黑神话: 悟空》: 孙悟空的游戏形象变迁与跨媒介叙事[J]. 中国数字出版, 2024, 2(5): 27-34.