

《黑神话：悟空》的影游融合特质及 影视化前景研究

麻子豪, 张璐瑶, 卢彦宇

河北师范大学新闻传播学院, 河北 石家庄

收稿日期: 2026年4月1日; 录用日期: 2026年5月1日; 发布日期: 2026年5月11日

摘要

2024年8月20日《黑神话：悟空》横空出世，在“跨媒介叙事”的背景之下，《黑神话：悟空》以其独特的影视化空间的构建，推动了受众“想象力消费”的文化诉求，因此带来电影文化产业的消费升级的可能。同时，“六样情”动画短片以其独特的后西游叙事方式、现代与传统的结合、技术与艺术共存的艺术表现方式也对受众的消费需求作出了回应，这将成为电影工业美学值得续写实践的生动案例。

关键词

《黑神话：悟空》，跨媒介叙事，影游融合，后西游叙事

A Study on the Film-Game Integration Characteristics and Film Adaptation Prospects of “Black Myth: Wukong”

Zihao Ma, Luyao Zhang, Yanyu Lu

School of Journalism and Communication, Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei

Received: April 1, 2026; accepted: May 1, 2026; published: May 11, 2026

Abstract

On August 20, 2024, the video game “Black Myth: Wukong” made a groundbreaking debut. Within the context of transmedia storytelling, the game constructs a unique cinematic space that effectively promotes the cultural demand for “imagination consumption” among audiences, thereby fostering the potential for consumption upgrading in the film and cultural industry. Furthermore, the animated short film series Six Sentiments, through its distinctive post-Journey to the West narrative

approach, the integration of tradition and modernity, and an artistic expression that harmonizes technology and art, responds to the consumption needs of audiences. This series stands as a vivid case worthy of continued practice and exploration within the framework of film industry aesthetics.

Keywords

“Black Myth: Wukong”, Cross-Media Narrative, Film-Game Integration, Post-Journey to the West Narrative

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

2024年8月20日,由游戏科学公司开发的《黑神话:悟空》正式发售,上线首日,该游戏在 Steam 平台同时在线玩家数超过 220 万,正式上线后,该游戏迅速登上各大游戏平台销量榜首。这是国内游戏领域的突破,正如游戏科学公司的游戏理念一样,即用世界品质,讲述中国故事,使得游戏界拥有了属于自己的《流浪地球》[1]。

2. “跨媒介叙事”——《黑神话:悟空》的影视化呈现

跨媒介叙事是基于 20 世纪末媒介互文性愈发频繁的现象所产生,由美国著名学者亨利·詹金斯于 2003 年首次提出,用来描述涵盖多种媒体平台的故事叙事方式[2]。詹金斯将其定义为“为创造完整的叙事体验,通过多种传播矩阵营造故事空间。理想情况下,每种媒体都可以利用其媒介优势服务于故事叙事”[3]。因此,对于《黑神话:悟空》而言,就需要利用多种媒介优势嵌套于该游戏的跨媒介内容生产之中。首先是由文学到游戏,《黑神话:悟空》以中国经典四大名著之一《西游记》改编,借用西游故事作为前传,讲述了一场另类的“西游之路”。故事的设定是在已经西天取经归来后的“斗战胜佛”,他无心权力,一心归乡,却被天庭袭扰而陨落,而游戏的“主人公”之后就踏上了懵懵懂懂的旅程,去追寻自己的“天命”。游戏以《西游记》作为蓝本,对原著进行了创造性想象、阐释,重新解读传统故事情节,在文学与游戏的互文中让受众获得一种全新的叙事体验;其次是由电视剧到游戏,玩家在开场的第一幕便被画面中出现的背影所吸引,这是 1986 年版《西游记》孙悟空“美猴王”的经典造型[4];最后则是由现实到游戏,游戏中大量取景于中国许多历史悠久的古典建筑和山水园林,再现了独具中国意蕴特色的风土景观、建筑文化。例如苍岩山福庆寺、安阳灵泉寺石窟、大同悬空寺等特色历史遗迹,一经上线还成为各地游客旅游打卡之处。这些文化景观无疑是国人的一种空间记忆,承载着厚重的历史文化积淀,也为影视化呈现提供了现实取景地。更令人震撼的则是伴随游戏始终的剧情画面,这些高度电影化的画面意味深长,精妙绝伦,为银幕视觉奇观的营造提供了完美的素材,与此同时也离不开音乐、音响的烘托陪衬,比如《云宫迅音》《戒网》等,再加上笛子、唢呐等民族乐器,画面与音乐渲染相辅相成,共同构筑了视听形象空间,这些重要的“吸引力”元素,造就了该游戏的辉煌。

3. 从“跨媒介叙事”到“影游融合”

在游戏与影视相互融合过程之中,“跨媒介叙事”这一理论尤为重要,它可以帮助受众在此接受过程中更好理解两种视觉艺术所建构的故事世界。在数字时代之下,随着数字技术以及互联网的发展,使

得电影与游戏产业相互吸收、相互影响、互通共融，“影游融合”成为一种“自流”的文化产业与消费现象[5]。“影游融合”是在“跨媒介叙事”理念下，将两种艺术的优势相互借鉴，以影视为主导，将游戏的视听特效、游戏机制、沉浸体验等因素结合在一起，形成了一种具有游戏化风格和特质的电影[6]。从最早的《夺宝奇兵》《E.T.外星人》将游戏与电影进行联动，到《街头霸王》《超级马里奥》等将游戏与电影进行融合，再到数字技术加持下《生化危机》《刺客信条》将游戏剧情改编成电影，再到《罗拉快跑》《刺杀小说家》《开端》中将游戏元素运用到电影叙事之中等等。这使得“游戏越来越像电影，电影越来越像游戏”，二者互通共融。因此，“影游融合”并不是一种新生趋势，而是影视艺术在新时代自我流变、自我发展中对于“游戏性”的凸显，是电子游戏在自我变革中对于影视艺术的互通借鉴，也是影视艺术“动态变革”过程中的必然现象([7], p. 51)。因此，《黑神话：悟空》的出现将会给电影界注入新的活力，也将会成为新时代“电影工业美学”的最佳“试验田”之一([8], p. 4)。

4. 影游融合助推新生群体的“想象力消费”

用户生成内容(UGC)是这款游戏如此成功的“道具”之一，网络平台发布出的各种与游戏相关的二次创作、攻略视频、实况直播等内容，极大“升级”了游戏的丰富性与知名度[9]。《黑神话：悟空》的画面形式极具影感，游玩体验宛如观赏一部动画电影。剧情动画共分六回分别是《火照黑云》《风起黄昏》《夜生白露》《曲度紫鸾》《日落红尘》《未竟》营造了一个个既真实又梦幻的叙事空间。在融媒体时代下，每个人都有表达自己的权利，可以发出自己的声音，观众也不仅仅是一个被动的接受者，亦可以成为作品的作者，作品的“展示价值”大大超越了“膜拜价值”，原作的“光晕”也已经消失。电子游戏作为一种“幻想式”娱乐，可以在数字技术的加持下尽情地超验想象，对我们生活的方方面面产生了影响，对于我们想象力的“升级”“改造”也有着重要作用。在此背景下所成长起来的“游生代”群体一定程度上摆脱了传统的思维模式，拥有更跳脱的想象空间，与此同时也产生了新的“想象力消费”的诉求。“想象力消费”是由北京大学陈旭光教授提出的概念，指受众对于想象力丰富的艺术作品的一种艺术欣赏和文化消费行为([10], p. 126)。而游戏化的电影无疑回应了年轻一代的审美诉求，一定程度上满足了受众的超验想象、游戏娱乐、心灵抚慰的功能。这类电影某种程度上可以兼顾玩家与观众的双重身份，满足其对于虚拟现实和银幕世界的双重“自我认同”，从而成为“想象力消费”的重要表征([8], p. 5)。基于此，《黑神话：悟空》强烈电影化的特质，就为电影界“影游融合”的探索实践提供了再续写的案例。

5. 《黑神话：悟空》：“六样情”动画特色探寻

《黑神话：悟空》原创动画短片“六样情”是游戏整体的重要组成部分，是实现影游融合实践最直接、最典型、最成功的案例。它不仅是“跨媒介叙事”的集中体现，也满足了观众“想象力消费”的文化诉求，更是一次高质量的电影实践。这为未来影视化改编提供了可借鉴的内容基础、叙事策略与现实路径。六部动画短片画面精美、剧情丰富、构思精巧，在继承与创新之中有着独特的艺术表达，从中可以发现其对传统文化元素的吸收借鉴、对上美影动画风格的传承发展，以及对青年一代日益增长的“想象力消费”需求作出了回应，为观众带来了心灵和视觉的双重享受。因此，下文将深入剖析“六样情”的艺术特色与叙事美学，这有助于理解《黑神话：悟空》的影视化潜力。

5.1. 传统艺术与当代技术的跨时空相遇

动画电影自诞生以来就具有艺术和技术双重属性，从最早的手绘动画、逐帧拍摄到如今的数字技术、三维动画，技术的发展丰富了动画艺术的表现形式和手法[11]。《黑神话：悟空》秉承着技术美与艺术美相结合的原则将其六部动画短片表现得淋漓尽致，为中国动画的创新发展注入了新的活力。每一部短片都采用了不同的表现手法，如胶片电影、定格动画、水墨等等。同时动画中的角色塑造、画面细节、音乐

等方面也都达到了很高的水准，为观众带来了沉浸式的视听体验。比如第一章《看见》采取水墨风格营造出了独具中国意蕴的画面，在描绘山川时，利用水墨浓淡变化来体现山势错落，浓墨处山体厚重坚实，淡墨处云雾空灵缭绕；第二章《聋》为定格动画，用瓷珠来表现人物的眼神变化、用保鲜膜模拟瀑布倾斜而下、用沙石表现崎岖的山路等等；真正地将传统美学与现代技术相融，用现代视觉画面将传统文化符号加以创造性转化，让观众在欣赏过程中，深切感受到中国传统艺术之美与现代技术之美的深度交融所带来的独特魅力。

5.2. “后西游叙事”下的规训与英雄之路

“后西游叙事”是在数字媒体时代对原著《西游记》进行改编的网络小说、电视剧、电影、游戏等等。在后现代文化语境中，“后西游叙事”呈现出相似的主题倾向：西天取经不仅是一场赎罪的“通行证”，还是一场充满斗争意志、权谋算计、秩序重整的秘事[12]。比如电影《大话西游》电视剧《西游记后传》网络小说《悟空传》以及冯骥带领团队制作的电子游戏《斗战神》。“后西游叙事”的改编热衷于“黑化”“反讽”，以权力法则图解人类欲望，以“众生次第”划分尊卑贵贱，从而映射现代社会对人的物化以及异化。这恰好体现了朗西埃所说的“艺术再现体制”，艺术作品会因社会境遇和道德秩序的改变而调整，其意义、形式、意识形态都与现实社会呈现出某种镜像关系，会以不同阶层的文化产品体现出来[13]。而西游故事在传播过程中通过“艺术再现体制”与新的社会关系和文化价值相契，形成了“后西游叙事”。“六样情”动画短片亦可以看作是一场规训之路的“后西游叙事”，比如金池长老修道有成却摆脱不了世俗欲望——唐代所规定的袈裟是作为高僧地位的象征，最终烧毁禅院，葬身火海；还有猪八戒作为天庭的卷帘大将仅仅是因为撞见嫦娥与上位者私会，于是被打落凡间化为野猪精，即便是与心爱之人紫蛛儿相遇，也不得不继续踏上西行的“规训之路”，就像周星驰的《大话西游》中的“至尊宝”一样；同样，第五章《不由己》则是更鲜明的印证，不愿接受天庭的话语体系的牛魔王与孙悟空一起打上天庭大闹天宫。最终被哪吒斩下头颅，妻子被迫饮下子母河的水生下红孩儿，孙悟空也在对抗天庭中身死道消，剩下的只有一个苟延残喘、瘦骨嶙峋的牛魔王形象。

在《黑神话：悟空》的世界观里“灵蕴”是众生之根本，一切皆由灵蕴构成，围绕其建立的话语体系是权力法则、世俗欲望、尊卑贵贱，将众生物化为可争夺的财富、工具、资源。正如灵吉菩萨所说：“众生自有根器，持优劣为次第，可乱来不得，你说对吗，孙悟空？”佛教将众生根器分为四种：利根、善根、钝根、无根用以比喻世人对于佛法的领悟，用这四等根器将佛、人、兽、妖划分出了尊卑贵贱。英雄之路在孙悟空身上得到了体现，在大圣残躯影神图中可以得知“我们吃了，他们就少吃一点”可见大圣不满足于既定的权力体系，接受不了这份“人血灵蕴”，重回花果山，追寻自由。第六章《未尽》采取“倒走西游”的方式回顾了大圣的一生，借用拉康对于“想象界、象征界、实在界”的区分，可以看出齐天大圣在“想象界”中恣意洒脱、挑战权威、意气风发大闹天宫；而处在“象征界”的斗战胜佛则是皈依佛门、西天取经、褪去锋芒；回到花果山后看到围剿花果山的“灵蕴回收”行动而勃然大怒，抛弃了身份、地位、秩序的限制回归“实在界”，但最终的结果却无疑是死亡、放逐。动画结尾停留在“美猴王”独自一人走出水帘洞，凝视着观众，似是在召唤，随后转身离去奔赴前程，画面回转地面尽是染血兵器，这是一个“未尽”的画面，说明他要打破这乱来的“次第”，拯救苍生，从而建构出了英雄的形象。

6. 结语：《黑神话：悟空》的影视化可能

影视艺术与游戏它们之间存在着互通性，二者本身就是一种超功利、无目的的活动，接受者在此过程中会获得一种想象性的愉悦与满足，因此二者之间的跨媒介转化存在着可能。首先，《黑神话：悟空》系列动画以其丰富的想象力和创造力满足了“游生代”群体的“想象力消费”文化需求，即通过虚拟形

象、虚拟环境的构建,让受众沉浸在一种想象过程中从而获得更真实、更愉悦的心理体验。“影游融合”类的影视作品其素材大部分无疑来源于游戏,来源于虚构世界,是一串串的虚拟代码,而在互联网中、游戏中所成长起来的“网生代”“游生代”群体是当下影视消费的主体([10], p. 132),无疑更加依赖超验想象、游戏娱乐,从而在此过程产生一种情感共鸣,助推“想象力消费”;其次,《西游记》作为中国古典四大名著之一,承载着国民的童年记忆和文化情怀,《黑神话:悟空》深深扎根于中华传统文化,其影视化具有巨大的文化输出影响力,游戏中融入了大量的中国传统的文化元素,如中式古建筑、武术、戏曲等,以及古琴、笛子、琵琶等民族乐器,让全球玩家感受到了中国文化的独特魅力;最后,因游戏剧情对于原著《西游记》的魔改引发了争议,这些争议在影视化过程中可能会再次放大。在当今时代之下,“原作”的神圣性已经被消解,神话原型故事也已被重塑,原作中的精髓被凝练成叙事符码穿插进全新的叙事情节,观众沉浸在新的故事之中也会因新的神话获得想象性愉悦([7], p. 54)。因此在影视化过程中需要在创新与忠于原著之间寻求一个平衡点,追求真实的“间离效果”,这就需要导演恰当使用艺术手法,使之达到一种平衡。《黑神话:悟空》的核心玩法机制是交互性叙事游戏的典型代表,设计师让玩家在玩家和观众间进行周期性来回切换——一种是非交互性的电影式场景段落,另一种是交互式的游戏段落[14]。因此,《黑神话:悟空》影视化的未来充满了无限的可能性,在“跨媒介叙事”的背景下《黑神话:悟空》的“影游融合”将为游戏产业的发展提供新的消费增长点,为影视行业的发展带来更多创新与活力、为中国文化出海与跨文化传播做出更大的贡献。

参考文献

- [1] 《黑神话:悟空》走得通影视路吗?[J]. 大众电视, 2024(19): 48-50.
- [2] 刘煜. 走向物质性: 以媒介为中心的跨媒介叙事论[J]. 编辑之友, 2023(11): 83-89.
- [3] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带[M]. 杜永明, 译. 北京: 商务印书馆, 2012.
- [4] 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.
- [5] 陈旭光. 属望“影游融合”的新产业与新“工业美学”[N]. 中国电影报, 2024-09-19(007).
- [6] 敖娅玲. 从概念到观念: “影游融合”的现状及其发展探析[J]. 中国电影市场, 2024(4): 19-25.
- [7] 邵昕然, 周典谊. “想象式即时交互”——“影游融合”与国产动画电影的交互性叙事研究[J]. 电影文学, 2024(19): 49-55.
- [8] 陈旭光. 影游融合的跨媒介叙事和想象——“影游融合与想象力消费”研究主持语[J]. 电影新作, 2022(3): 4-5.
- [9] 王强春. 《黑神话:悟空》跨文化传播策略与路径研究[J]. 学术探索, 2025(2): 127-133.
- [10] 陈旭光. 论互联网时代电影的“想象力消费”[J]. 当代电影, 2020(1): 126-132.
- [11] 张勤. 国产动画电影的当代性研究[J]. 当代电影, 2018(1): 155-158.
- [12] 刘汉波. 《黑神话:悟空》的“后西游叙事”、遍历空间实践与跨文化传播[J]. 云南社会科学, 2024(6): 175-185.
- [13] Ranciere, J. (2013) *Aisthesis: Scenes from the Aesthetic Regime of Art*. Verso, 32.
- [14] 刘飞, 宋辛焯. 互文性、虚拟性与交互性: 影游融合的共生演进策略研究——以《黑神话:悟空》为例[J]. 电影文学, 2024(24): 35-40.