

明心见性，悟透成空： 符号互动论视域下的《黑神话：悟空》传播逻辑

姚旭¹，钟祥铭²，钟耀樟³

(1. 浙江传媒学院动画与数字艺术学院，浙江杭州 310018；

2. 浙江传媒学院新闻与传播学院，浙江杭州 310018；

3. 江西应用技术职业学院设计工程学院，江西赣州 341000)

摘要：随着《黑神话：悟空》等国产游戏迅速崛起，游戏行业的创作模式正经历着根本性变革，传统的游戏体验逐渐向“沉浸式互动”演进。玩家通过参与电子游戏，进行角色扮演和故事体验，重塑虚拟世界中的社交互动和文化意义的构建。电子游戏所带来的文化热，已成为传播领域的新焦点。本研究从符号互动论的视角出发，从作品的剧情、场景、音乐及角色等符号深入探讨《黑神话：悟空》的传播逻辑，分析游戏如何作为文化传播的新媒介，对促进玩家身份认同和文化价值观念的传播所产生的正向作用，为理解数字游戏在当代文化传播中树立文化自信的新角色提供参照，并对游戏文化空间的建设与治理提供理论支持和实践借鉴。

关键词：符号互动论；数字游戏；沉浸式互动；《黑神话：悟空》；文化自信

中图分类号：G206.2

文献标识码：A

文章编号：2096-8418 (2024) 06-0067-13

在全球化的今天，电子游戏不仅是娱乐方式的一种，更成为文化传播的重要载体。^[1]“游戏科学”制作团队以中国古典神话《西游记》为背景，历时6年半打磨的动作角色扮演类游戏《黑神话：悟空》，一经问世便引发热议。自2024年8月16日游戏媒体评测功能解禁起，相关话题迅速登上微博热搜。同年8月17日，话题热度攀升。8月18日，预售成绩备受关注并引发国产“3A”游戏市场前景的讨论。8月19日，游戏IP的联名活动引发热议。8月20日上午10点，游戏正式发售，全网刷屏，迅速登上微博热搜第一，Steam同时在线玩家数突破100万，各地文旅和宣传部门借势营销。8月21日上午，Steam平台同时在线玩家人数超220万，同时众多媒体开始评论总结此事件，全网声量达550万。截至2024年8月23日，该游戏全平台销量已超过千万份，收入达26亿元，月预计营收则超67.9亿元。这一现象不仅体现了游戏的商业成功，也反映了其在文化传播方面的潜力。^[2]主流媒体如央视网评价道：“其彰显出中国文化强大的吸引力和与时俱进的创新力。”《人民日报》评价道：“出圈的是一款游戏，‘出海’的是中国文化。”新京报评价道：“‘悟空’开了个好头，给了中国消费者拥抱国产单机游戏大作的信心，同时也向国外的消费者递上了第一张合格的名片。”外交部更是在答记者问时，谈及此款游戏反映了中国文化的吸引力。

《黑神话：悟空》的发售成绩及其获得的媒体赞誉使我们能够快速得出一个结论：这款游戏就文化传播而言，它是成功的。我们不禁要探究：因何而成功？为何它能“彰显出中国文化强大的吸引力和与时俱进的创新力”？作为一个“好的开头”，它是否能够被复制？“出圈”的它，背后的传播逻辑是什么？

为了厘清上述问题，我们应透过现象对游戏符号进行解构与重构，回归到作品本身的剖析之中——

玩家在《黑神话：悟空》虚拟环境中是如何构建其个人身份的？该游戏中的角色扮演、叙事体验以及社交互动是如何塑造玩家的自我认同的？其背后具有的文化价值乃至艺术价值是什么？因此，本研究尝试分析《黑神话：悟空》中艺术性和符号性的互动融合，借助游戏中的剧情、场景、音乐及角色等具象化符号所带来的传统文化多项式回归，创建出互动符号系统对身份构建的正向反馈，进而论证数字文化的适应性与广泛传播特征，最终在全球化的语境中呈现出中国文化的独特魅力和深远影响。

一、研究综述

从符号学视角来看，游戏由符号组成，游戏符号通过规则系统构成符号组合，能够为游戏内外的接收者所理解和阐释，具有明确的时间和意义向度。^[3] 控制论、信息论、系统论和象征互动论（亦称“符号互动论”）则构成了传播学的方法基础论。^[4] 其中，符号互动论揭示了我们周遭世界的双重性质：它既是物质的，也是象征性的。^[5] 人们通过符号来创建社会现实，并在日常互动中赋予这些符号以意义。在这一框架下，传播者通过创造语言、文字、数字和图像等符号来塑造及传达意义，使得接收者能够与传播者共享相同的文化、理念和价值观。^[6] 接收者则通过解读这些符号来理解自己和他人，从而形成对社会和世界的感知，这表明传播是构建人类认知的关键因素。^[7] 法国社会学家罗兰·巴特（Roland Barthes）的新符号学理论亦强调了符号的双重性，即符号既有其表面的意义（意思），也有更深层次的社会和文化意义（形式）。^[8] 我们可将游戏视为一种“神话”，分析其背后的意识形态和文化价值，不乏具象的文字或图像，更包含游戏机制、规则、角色、环境、道具及音乐等元素，它们最终成为重构《黑神话：悟空》的符号系统。

谈及对艺术本质的探讨可归纳为四种主要理论范式：功能主义、表现主义、形式主义以及体制—历史主义。^[9] 在这些理论中，体制论（institutionalism），特别是由美国艺术哲学家丹图（Arthur C. Danto）于 1964 年提出的“艺术世界”（artworld）理论^[10]，为艺术种类的界定提供了参照。体制论的核心在于强调了艺术的社会性和建构性，这亦与游戏体验环节的互动性和创造性不谋而合。随后，学界对艺术概念的探讨逐渐衍生出了“开放概念”的理念，这一理念本质上是符号学对概念范畴的一种态度。它主张在文化规定性的框架内寻求与创新性突破之间的和谐，实现体裁（genre）的动态平衡。这种观点认为，体裁应在保持其文化规定性的同时，不断拓展其边界将开放性作为自身定义的一部分。在此基础上，体裁不再是固定不变的分类标准，而是成为一种文化对文本方式的持续审视和重构。在文化剧变的世代，体裁的定义和界限是动态的，以适应不断变化的社会文化环境和审美需求。电子游戏作为一种表达形式，通过互动叙事、审美体验、文化反映和创新表达，与绘画、文学等传统艺术一样，能够激发情感、传达思想并促进社会批判与反思。进而在开放概念的引导下，其体裁的有效性得以延展，为研究《黑神话：悟空》提供了多维度的分析框架，同时也体现了文化对文本方式的适应性和变革性。游戏作品、艺术与符号之间的关系被置于一个认知和哲学的框架内进行探讨，这在学者赵毅衡的理论体系中构成了一个相互交织和影响的网络，它们共同参与到意义的生成、传达和体验中。^[11]

以传播学视域来看，游戏《黑神话：悟空》的流行不仅是一种娱乐产品的扩散，更是艺术作品及文化价值的传播。游戏通过视觉和听觉的感官刺激，让玩家在享受乐趣的同时，也能感受到中国文化的魅力和深度。^[12] 此外，该游戏通过独特的叙事手法与隐喻式的角色塑造，展现了中国文化的含蓄与深度，同时也吸收和融合了西方文化中的直接与开放，实现了文化的交流与融合。^[13] 因此，游戏作品本身能形成一个符号系统，通过规则、角色、情节等元素传达特定的意义。而艺术作品的意义不是固定不变的，是在观者的主观体验中不断生成和变化的。符号不仅仅是传递信息的工具，更是意义生成的媒介。符号的多义性和开放性使得游戏作品能够承载丰富的解释和解读，从而在不同的文化与个体之间建立起意义的共享和交流。^[14] 在此框架下，游戏作品、艺术和符号之间形成了动态闭环。换言之，

游戏作品通过其内在的符号系统吸引玩家进入一个意义生成的场域,进而以其符号的表达力激发观者的内在体验,引导观者进行意义的探索。而符号本身则在这个过程中充当了意义传递和解释的载体,从个体的主观体验出发,再到社会文化的共性传达,玩家们则透过互动符号构建出一个多维度的意义世界。

二、追本溯源: 传统文化的多项式回归

国产游戏行业在经历了快速增长后,目前正处于转型升级时期。许多游戏企业在追求商业利益的同时,忽视了文化元素的深度挖掘和创新表达,导致游戏内容同质化现象严重。此外,游戏引擎、3D建模与渲染等核心技术的积累不足,亦限制了国产游戏在国际市场上的竞争力。再如,《原神》借助二次元风格将中华文化元素融入游戏设计,并通过全球玩家的广泛接受实现了文化输出,但更多的国产游戏在跨文化传播过程中面临着文化差异、语境转换等难题。

《黑神话: 悟空》则是将故事、场景、音乐及角色等各元素回归到了中国文化的根源,特别是《西游记》这一经典文学作品,从中汲取灵感和素材。它涉及对经典等元素的现代再现,使得传统文化在数字游戏中获得具象化表达。通过各元素间的互动,游戏营造的多维度意义世界中,每一个符号元素都不仅仅是游戏设计的一环节,更是文化内容的载体。元素符号间的互动则营造出一个既具有中国特色又符合现代审美的游戏世界观,为玩家提供了一次深刻的文化体验之旅。“游戏科学”在技术层面的创新、文化层面的深度挖掘及细节层面的严谨,呈现出中国游戏产业技术硬实力的提升,也展现了在文化自信和创新表达等软实力方面的积累。这种传统文化与游戏设计的结合,不仅丰富了游戏的内涵,也为传统文化的传播与创新提供了新的路径。

(一) 叙事回归: 古典神话的现代转译

《黑神话: 悟空》在叙事结构上的回归,源于对经典神话《西游记》的挖掘与转译。这种转译并非简单的复制或再现,更是一种重构与延伸。故事的背景发生在《西游记》所叙述的佛道儒三教合一时期,游戏设置的各种冒险过程,往往与原著中的情节有着直接或间接的联系,从而构建了一个既熟悉又新颖的叙事框架。在叙事手法上,《黑神话: 悟空》采用了非线性叙事和多角度展开的方式,使故事不再是单一的线性推进,而是通过多个情节线索和角色视角交织在一起,形成一个错综复杂的叙事网络。如,游戏中的隐藏剧情点,需要玩家通过探索不同的场景、解读角色对话或完成特定的任务或成就来逐步解锁。这种叙事方式增加了游戏的可玩性和探索性,也让玩家在解开故事谜团的过程中获得成就感。玩家的决策和选择不仅影响角色之间的关系发展,甚至会影响故事的最终结局。(结局如下所述)

结局一: 玩家通过重重考验后,集齐了代表“眼、耳、鼻、舌、身、意”的六根,直面孙悟空的残存记忆与过往。在这一过程中,玩家逐渐领悟到孙悟空的精神与力量并非仅能通过物质的复活来传承,而是通过天命人的内在觉醒与继承。在最终的对决中,玩家战胜了孙悟空的残躯,继承了其遗志与力量,却戴上了象征命运的金箍,以示重入轮回再次踏上西游之路。

结局二: 游戏提供了另一种叙事路径,玩家在小西天的浮屠塔中与弥勒佛对话,进入壁画的世界,直面杨戬的考验。在这一结局中,孙悟空在生命的最后时刻,将其意志托付给了杨戬,以期找到能够继承其精神的天命人。玩家在获得认可后,重新挑战孙悟空的残躯,但这一次,玩家选择不戴上金箍,以示对轮回的打破。

序章部分呈现了大圣与二郎神的激烈对决,交代了故事发生在西行取经之后,各方博弈且对大圣不信任的背景。大圣因金箍的束缚而败北,其尸身虽归于花果山化为石头,但其神魂不灭且化为六根器散落人间。游戏中的老猴子作为引导者,向“天命人”讲述大圣的传说,寄望于“天命人”能够寻回六根,复活大圣。“天命人”的旅程贯穿了整个故事,在群山之间寻找六根器,与黑熊精、黄风大圣

等角色的交锋中，逐渐揭开了六根的隐秘。然而，在寻找过程中，“天命人”发现六根中的“意”已消散，大圣似乎已逝。这一发现引发了对“天命人”身份和使命的深刻反思。

结局一，在老猴子的引导下，“天命人”输给了大圣本体，最终继承了大圣的一切，却被赋予金箍化作石胎，等待着下一次的苏醒。这一过程象征着命运的回归。在此结局中，玩家扮演的“天命人”身陷阴谋之中，暗示“天命人”的命运并非天定，而是背后有更深层次的安排。这一叙事策略增强了游戏的悬念感，也提供了对命运与自由意志的反思。在这一叙事框架下，“天命人”的旅途与《西游记》中的正文相同，皆可视为大圣的西行之路即入世修心的过程。这一过程中，天命人从一位狂妄自大的玩家，逐渐转变为一位拥有入性和慈悲的行者。这一转变不仅是个人成长的象征，也是对世界的理解和接受。游戏的第二结局中，大圣与二郎神的合谋及大圣利用自己的死亡换取精神永续的策略。传达了一个主题：即使在命运的轮回中，个体依然能够通过自我的意志和行动，打破束缚，实现超越。游戏里的叙事结构和象征意义，使其成了一个探讨个体与宇宙、传统与反叛、命运与自我实现之间关系的互动符号。

（二）场景回归：东方美学的视觉再现

《黑神话：悟空》在场景方面的回归，是对中国古代建筑、自然景观及文化符号的精细刻画与再现。从宏伟的宫殿庙宇到险峻的山水之间，其间汲取了丰富的中国元素，通过 3D 建模和实景扫描技术等，使得作为叙事物理载体的场景设计，反映出故事的发展和角色的内心世界，同时促进了玩家情感的投入和探索的动机。在呈现传统文化方面，如牌楼亦称为牌坊，在《诗经》中就有“衡门之下可以栖迟”的记载，衡门可以视为牌楼的前身。而牌楼的出现，往往标志着附近有重要的建筑被用作关卡场景的预告与提示。再如，小雷音寺中黄眉大王喝问：“既见未来，为何不拜。”此时，玩家能看到他身后的塔状的建筑，现实原型是蓝田水陆庵，其内部所珍藏的彩塑群是陕西省保存当中最完好的明朝壁画塑群。古代匠人们用绘画、圆雕、镂雕、浮刻等技法，在墙、梁、柱上留下了 3700 多个人物的形象，诡谲又惊艳。游戏中的模型与现实几乎一致，场景中依山而建的建筑，尤其是耸立的楼阁，其原型是山西运城的飞云楼。作为全木建筑的代表，飞云楼是中国古建筑楼阁中的精品，其建筑手法和设计理念，无疑为《黑神话：悟空》中的中式审美贡献了重要的艺术符号（如表 1 中的实景对照）。

表 1 《黑神话：悟空》实景对照表

省份		游戏内容	现实场景
山西	1	云冈石窟	山西省大同武周山南麓
	2	悬空寺	山西省浑源县恒山
	3	善化寺	山西省大同市区
	4	觉山寺	山西省大同市灵丘县
	5	永安寺	山西省大同浑源县城
	6	华严寺	山西省大同古城
	7	崇福寺	山西朔州市朔城区
	8	应县木塔	山西省朔州市应县西北佛宫寺
	9	佛光寺	山西省忻州市五台县
	10	南禅寺	山西省五台县
	11	南山寺	山西五台山

续表

省份		游戏内容	现实场景
山西	12	金阁寺	山西省忻州市五台县
	13	佑国寺	山西省五台山
	14	原平惠济寺	山西省原平市
	15	双林寺	山西省平遥县
	16	镇国寺	山西省平遥县
	17	崇庆寺	山西省长子县
	18	观音堂	山西省长治市西郊
	19	小西天	山西省隰县
	20	广胜寺	山西省临汾市洪洞县
	21	铁佛寺	山西省灵石石膏山
	22	玉皇庙	山西省晋城市泽州县
	23	西溪二仙庙	山西省晋城市陵川县崇文镇
	24	鹳雀楼	山西永济蒲州古城
	25	关帝庙	山西省运城市关帝庙
	26	福胜寺	山西运城市
	27	永乐宫	山西省运城市芮城
浙江	28	杭州灵隐寺	浙江省杭州市西湖区灵隐路
云南	29	大理崇圣寺	云南大理
重庆	30	大足石刻	重庆市大足区宝顶镇
福建	31	泉州开元寺双塔	福建泉州市西街开元寺
天津	32	蓟州独乐寺	天津市蓟州区
陕西	33	西安蓝田水陆庵	陕西省西安市蓝田县
安徽	34	白崖寨攀龙门	安徽省安庆市宿松县
河北	35	石家庄福庆寺	河北省石家庄井陉县
山东	36	济南灵岩寺塔林	山东省济南市

游戏通过精心设计的空间布局和光影效果，随着关卡逐步变幻，营造出了多样化的氛围，从而增强了玩家的代入感和情感体验。通过开放性的空间设计和隐藏的路径，激发玩家的好奇心和探索欲。此外，游戏场景中的动态互动元素，如可触发的机关和变化的地形，进一步强化游戏互动体验。这些设计使得玩家的行为能够直接影响游戏世界，提升了游戏的动态性和真实感。在叙事和象征层面，场景设计映衬出角色的内心世界或现实故事。将东方美学的精髓以视觉艺术的形式呈现给全球玩家，突出其作为文化传播媒介的功能属性。技术与艺术的结合在场景设计中得到了充分体现，也表达出设计师的艺术创意和审美理念。

（三）音乐回归：传统与现代的和谐共鸣

音乐符号不仅是一种伴随玩家体验的听觉元素，更是游戏情感表达和文化氛围营造的重要介质。游戏中音乐的回归则是传统乐器的独特音色与现代音乐的创新编排，构建出跨越时空的音乐语言，谱写传统文化与时代精神。《黑神话：悟空》采用了动态音乐系统，使音乐能够根据玩家的行为和游戏情境实时变化，从而与游戏的互动性相结合，促成玩家形成高度的情感连带，使玩家有极大的热情与愿望对游戏内容进行解读与体验。该游戏通过旋律、节奏和声以及乐器的选择，实现与游戏的视觉艺术和叙事结构相结合。此外，音乐设计中的交互式元素允许玩家的决策和行动直接影响音乐的表现，提供了一种个性化的听觉感受。在营造环境氛围方面，通过音乐和声效，赋予每个场景独特的情感色彩，增强了玩家的代入感和探索欲望。

表 2 《黑神话：悟空》背景音乐

	歌曲名称	制作方
1	《称王称圣任纵横》	游戏科学、8082Audio
2	《看见》	陈鸿宇、游戏科学、8082Audio
3	《黄风起兮》	熊竹英、游戏科学、8082Audio
4	《屁》	者来女、游戏科学、8082Audio
5	《勿听》	张紫宁、赵紫骅、游戏科学、8082Audio
6	《不由己》	陈彼得、游戏科学、8082Audio
7	《戒网》	村西、王馨悦、游戏科学、8082Audio
8	《遇到了爱就是家乡》	佟心竹、游戏科学、8082Audio
9	《听》	张紫宁、游戏科学、8082Audio
10	《我也去当个天命人玩玩》	游戏科学、8082Audio
11	《未竟》	游戏科学、8082Audio

如表 2 所示，这种跨越时间的碰撞体现了制作方对《西游记》多元文化背景的尊重，也展现了游戏音乐在全球化语境下的创新尝试。现代音乐制作技术对传统曲目进行重新编排，以适应当代听众的审美偏好。同时，游戏媒介的承载为传统音乐的传播提供了新的平台，使得音乐作品能够以更加多元和互动的方式呈现给公众。例如，音乐在游戏空间中的定位和运用，是对游戏环境氛围营造的一种补足，为玩家提供了一种空间上的导向感，同时也增强了虚拟世界的立体感。再如，陕北说书（黄风起兮）的表达作为一种深植于中国陕西省北部地区的传统曲艺形式，其独特的艺术风格和表现手法，为游戏的叙事和情感层面增添了文化维度。黄风怪剧情的关键节点，通过其特有的韵律和唱腔，突出游戏的情感表达和叙事环境。娓娓道来的唱词，使得陕北说书这一传统艺术在数字媒体中得以延续和创新。音乐与游戏机制的紧密结合，使得玩家在与游戏世界的互动中，能够感受到音乐带来的情感共振，增强了游戏的吸引力和可玩性，而且为玩家提供了一种独特的、沉浸式的娱乐体验，使得玩家能够在游戏中找到情感的共鸣和艺术的享受。

（四）角色回归：塑造多维符号身份

《黑神话：悟空》以“天命人”指代游戏玩家，即在游戏开篇进行符号建构，并通过互动剧情实现玩家对“天命人”的性格读取，在原著基础之上对其现代诠释与创新性展开发散，将其反抗权威、追

求自由的精神特质贯穿于整个游戏叙事之中。悟空的形象无论是在原著中还是在游戏世界里,都是以一种挑战既定秩序、探索自我价值的存在而呈现。这种精神内核的一致性为玩家提供了一种文化上的共鸣。因此,玩家在游戏中通过角色的行为模式、对话互动、行为决策以及情感变化等方面,形成了一个多维度且富有深度的角色形象,与玩家心目中的孙悟空形象呼应,同时赋予其新的情感层面和心理复杂性。

而在配角的设计方面,《黑神话:悟空》以独特人物小传强化了角色的个性和记忆点。如,第一章的土地公,将定身法传授于“天命人”,而其人物小传中介绍了这个法术源于一个神秘道人,对应了孙悟空的师傅须菩提祖师,令玩家大呼游戏科学用心之深。而更多的细节通过外形、服饰和动作等刻画,在情感和认知上与玩家建立了联系,使玩家能够更深入地了解每个角色的行为动机和故事背景。以游戏中亢金星君角色为例,作为二十八星宿之一,本是天界中的尊贵存在,却被卷入了一场精心设计的阴谋之中。黄眉老祖利用亢金星君对孙悟空的崇拜,诱使她进入后天袋,将其从一个理智的星宿变成了一个心智丧失、行为失控的傀儡。亢金星君的悲情元素在于,她的忠诚和努力最终未能达成目标,反而成为反面势力的工具,亦反映了游戏中对于抗争、控制和自由意志的深刻剖析。

角色的性格塑造在叙事中呈现为一种动态发展过程,其中玩家的选择和互动不仅反映了“天命人”的道德观念和价值取向,而且影响了角色性格的展现和故事的走向。这种互动性强化了玩家对角色的认同感,使得“天命人”的性格更加立体和真实。“天命人”的性格塑造可以被视为一种跨媒介叙事的实践。它在尊重原著的基础上,通过现代电子游戏这一互动媒介,借助玩家的操作重新诠释了孙悟空的经典形象,为传统文化的现代传播提供了新的视角和方法。此外,游戏的视觉和声音设计,以及文化和哲学内涵的融入,进一步丰富了“天命人”的性格塑造,使其不仅承载着中国传统文化的精髓,也体现了现代游戏设计的审美追求。角色的视觉元素、故事情节、玩家的选择、文化隐喻、情感体验以及玩家间的社会交往共同作用,使得角色的身份呈现出丰富的层次和深度。这种多维的符号身份不仅为玩家提供了深入理解剧情的机会,也促进了玩家对游戏文化的共鸣和个体自我认同的构建,从而在游戏中实现了文化传承和个体表达的融合。通过这样的设计方式,“天命人”成为连接古典与现代、东方与世界的文化符号,为玩家提供了一种全新的文化体验和自我探索的旅程。

三、符号系统建构:《黑神话:悟空》中的多元表达

艺术作品构成了人类文化中最为卓越和不可思议的符号集合。^[15] 尽管社会在技术和物质层面的进步显而易见,但艺术领域内符号的累积与发展,亦是人类文化最为显著的特征之一。艺术,作为一种以符号为本质的创造活动,超越了实用性的范畴,成为“为艺术而艺术”的纯粹表达。这种看似无用的符号系统,实则深刻体现了人类对美的渴望、情感的抒发以及对深层意义的探索,从而成为人类文化中最引人入胜和最具人性特质的表现形式。在《黑神话:悟空》这一沉浸式游戏环境中,符号系统的建构一方面是对传统文化的复现,另一方面也是对文化意义的重新诠释与创造。

(一) 文化与艺术符号的融合与创新

“游戏科学”的设计团队历经传统文化的多项式回归,将符号以创新的方式融入游戏设计之中,使用多元表达完成了以“天命人”符号为中心的系统建构,实现了“天命人”与“悟空”的符号链接与合理转换。在探讨《黑神话:悟空》中文化与艺术符号的融合与创新时,可以看到设计团队走访了全国各地如西行修心之路一般,将中国传统文化的精髓与现代游戏设计相结合,创造出一个丰富多彩的符号系统。通过深入挖掘和创新性地应用传统文化元素,游戏不仅重现了中国古代服饰、建筑和诗词

的美学特征,还通过这些元素的现代转译,构建了一个立体的中国文化空间。角色的服饰设计,如凤翅紫金冠、锁子黄金甲及藕丝步云履,不仅忠实于原著描述,也体现了中国古代服饰的美学特点,使角色形象更加生动且具有文化深度。场景设计中的古典建筑再现,如精细的斗拱、飞檐和雕梁画栋,不仅为玩家提供了视觉上的享受,更在无形中传递了中国建筑文化的精髓。游戏中的符号互动,如“枯木逢春”“冰雪消融”“蛛丝网络”及“金佛流苏”等意象,不仅营造出超脱现实、充满禅意的氛围,也象征着生命的循环、自然的变迁和精神的净化。这些意象的运用,增强了游戏的情感表达和文化氛围的营造。在音乐方面,游戏通过引用中国古典诗词,如孟浩然的《宿桐庐江寄广陵旧游》和李商隐的《无题》,将传统文化的深度与广度融入游戏的音乐符号中。这种跨时代的文化融合不仅展现了游戏的创新精神,而且让玩家在享受游戏的同时,体验到了中国文化的深度和多样性。

(二) 符号互动与情感共鸣

自我决定理论指出,个体的行为动机和情感体验与其对自主性、能力感和归属感的需求紧密相关。^[16]在这一理论的指导下,游戏玩家通过角色间的对话、协作、参与游戏内行为等互动仪式链(interaction ritual chains),营造了一种微观社会互动的环境,从而促进了文化符号和情感体验的共鸣。通过这些互动,玩家在共同的游戏体验中找到了归属感,通过角色扮演和任务完成体验到了能力感,而游戏提供的自由探索和选择则满足了玩家对自主性的需求。作为情感的放大器,游戏中的音乐强化了玩家在游戏过程中的情绪体验。通过音乐的起伏与节奏变换能够引导玩家感受从宁静到紧张、从悲伤到英勇的情感递进,从而加深玩家对游戏情境的共鸣。每一次体验与互动都是对游戏中文化符号的重新认识,每一次情感的共振都加深了玩家对游戏世界的投入,从而增强对传统文化价值的认同感。

此外,游戏中的符号互动还体现在玩家如何通过游戏内的符号系统来构建个人和集体身份。玩家在选择和行为不仅反映了其个人特质,也逐渐构建起其在游戏中的社会身份。这种社会身份的构建过程是玩家与游戏环境相互作用的结果,也是玩家对自我概念的一种体现。通过这种方式,游戏成为玩家自我表达和文化认同的重要场域。通过游戏内的符号互动,玩家体验到了情感能量的激发。在《黑神话:悟空》中,角色扮演和任务完成不仅是游戏机制的一部分,也是文化意义构建和情感体验的重要组成。玩家在扮演“天命人”时亦可以通过变身等手段转换形态与技能,不仅还原了原著中的角色本领,更在完成任务的过程中体验到了成长、挑战和成就。这些体验在玩家心中激发了强烈的情感能量,使他们更加积极地参与到游戏的符号互动之中,形成了一种积极的、有动力的游戏体验。

以剧情叙事为例,八戒在面对照妖镜时的悲情表达,其场景不仅是对角色形象的再现,更是对自我认知与身份探索的艺术符号。这一环节的设计致敬了《大话西游》中至尊宝照镜子的桥段,通过视觉艺术与叙事手法的结合,引发玩家对于角色内心世界的深层次思考。八戒看着镜中的自己一时回忆涌上心头,充满着悲伤与踌躇,象征着个体在现实与理想、自我与他者之间的张力。镜子作为自我观照的媒介,反映了八戒对自身形象的认知,同时也映射出八戒的形象超越了传统意义上的悲剧角色,转而成为一种对存在意义的质疑。玩家在体验游戏的过程中,不仅仅是在进行简单的闯关操作,也是在通过符号互动来理解和诠释游戏所传达的文化价值和哲学思想,更是深化对文化根源的理解和认同,促进了文化自信和自豪感的形成,印证了前文所述多项式回归的意义。

四、明心见性:《黑神话:悟空》中的符号互动与身份形成

“明心见性”在佛教禅宗中,意为通过内省和自我觉悟来认识真实的自我和本性;在道家的修行中,明心指的是理解和掌握心的本质和功能,而见性则是指洞察和理解生命的本质或本性。意为修行

者需要通过深入理解 and 实践, 以达到对自我和宇宙本质的深刻认识; 而儒家明明德, 意为明道德之心、良知之心、仁义之心, 见德性, 见仁性, 见本善之性, 故儒家紧扣“仁心”“德性”而言“明心见性”。玩家通过游戏内具象化的符号互动, 丰满了自己的游戏身份, 也在这一过程中实现了对自我本性和文化身份的升华。

(一) 符号互动与自我概念的形成

根据美国社会学家乔治·赫伯特·米德 (George Herbert Mead) 的自我理论, 自我是通过与他人的互动以及对这些互动的反思中形成的。^[17] 玩家构建个人身份的过程涉及自我决定理论中的三个基本心理需求: 自主性、能力感和归属感。玩家通过与游戏世界的互动, 选择角色、完成任务和探索环境, 这些行为满足了自主性的需要。随着技能的提升与挑战的克服, 他们感受到能力感的增强。此外, 通过与其他玩家的合作和竞争, 玩家在游戏社区中找到归属感。这些互动共同塑造了玩家在游戏时的个人身份, 且这种身份的构建是动态的, 随着游戏体验的深入而不断演变。在《黑神话: 悟空》中, 玩家通过角色扮演与游戏世界中的符号进行互动。这些符号如解决谜题及 NPC 对话等, 允许玩家在游戏中尝试不同的角色和行为, 从而探索和表达自己的个性或完成独特的成就。玩家在选择和行为不仅反映了其个人特质, 也逐渐构建起其在游戏中的自我形象。这种自我形象的形成是玩家与游戏环境相互作用的结果, 也是玩家对自我概念的一种体现。《黑神话: 悟空》作为电子游戏的文化传播现象, 其互动性本质是沉浸式的娱乐体验, 更是通过角色扮演、环境互动和文化体验, 成为玩家自我概念形成和身份认同的重要场域。游戏内丰富的符号系统和互动仪式, 促使玩家在虚拟环境中进行情感共鸣和社会联系的建构, 同时提供了道德选择和价值观反思的机会。此外, 随着玩家在游戏时的深入, 他们的行为和选择逐渐与游戏角色的特质相融合, 形成了一种心理上的共鸣。而其跨文化的传播潜力则拓宽了玩家的国际视野, 促进了跨文化自我概念的形成。《黑神话: 悟空》是文化传播的媒介, 亦是个体自我认识和表达的多维平台, 对玩家的文化认同和国际交流产生影响。

(二) 身份认同与社会化过程

游戏中的角色扮演及叙事体验对玩家自我认同的塑造起着至关重要的作用。角色扮演使玩家能够尝试不同的角色和身份, 探索自我的不同可能性; 叙事体验则通过故事情境和情感投入, 使玩家在情感和心理上与角色产生共鸣, 从而影响其自我认同。主机游戏的受众分化, 是不可避免的。在快节奏的当下, 网络游戏、手机游戏横行, 能静下心来体验游戏的玩家越来越少。这也是导致目前 Steam 平台显示游戏通关率仅为 14.1%。部分玩家因通过某章节而能免费畅游相应景点的舆论, 也让其他玩家不由得握紧手柄继续奋战。游戏科学制作团队通过桥接叙事和游戏机制, 为玩家提供了一个动态的社会化过程。借助跨国游戏平台的社群化功能, 玩家的身份认同得以构建和发展。游戏通过其互动性和沉浸式体验, 促进了玩家对虚拟角色的深度认同, 进而在现实世界中强化了其社会身份和文化归属感。玩家在游戏世界中的互动、合作与竞争, 不仅反映了个体层面的自我建构, 也是社会化过程的一部分。玩家通过共享经验、策略和情感, 形成了对游戏社群的归属感和身份认同。此外, 游戏中的角色扮演和道德选择进一步拓展了玩家对自我价值观和道德判断的反思, 使玩家在虚拟世界中的实践成为现实世界道德观念的延伸和体现。因此, 《黑神话: 悟空》不仅是一款游戏, 更是一个文化和社会现象, 其影响力超越了娱乐领域, 触及了个体与社会、传统与现代、本土与全球的多维互动, 亦为电子游戏在当代社会文化构建中正名。

(三) 角色扮演与自我塑造

在游戏设计的研究范畴内, 促进玩家积极行为的策略构成了一个复杂而互动的体系, 旨在通过游

戏的四大基本特征——目标、规则、及时反馈、自愿参与及无障碍设计，来激发玩家的创造力、决心和乐观态度，同时确保游戏体验对所有玩家都是包容和可访问性。《黑神话：悟空》通过其角色扮演机制，为玩家提供了一个复杂的自我塑造场域。玩家在游戏行为决策与互动模式，不仅反映了其内在价值观，也是自我概念动态构建的过程的一部分。例如，选择如何与游戏中的 NPC 互动，以及如何应对道德困境，往往会揭示出玩家的价值观，并在游戏中塑造其自我形象。此外，游戏平台的社交功能，如直播和论坛讨论，为玩家提供了一个自由表达的空间，允许他们探索和表达非理性自我。这为理解玩家在不同社会情境下的行为模式提供了新的视角。游戏的跨文化影响力进一步拓展了自我塑造的国际维度，促进了不同文化背景下玩家的自我认同与交流。在“明心见性”的哲学背景下，玩家通过游戏内的符号互动，在游戏中塑造了自己的身份，也在这一过程中实现了对自我本性和文化身份的深刻认识和升华。

五、悟透成空：《黑神话：悟空》在国际传播中的文化适应性

符号是意义的前提与条件，有符号才有意义。传统文化中对“空”的表现具有独特的审美价值，也对现代符号学理论有着重要启迪。《西游记》中的无字经书让读者在符号的缺失中解读出了某种意义，从解释者的角度逆向构建了“空”的意向，即符号缺失。而“空”的实现不仅需要设计者的表达，也需要观者共同参与意境意义生产。

（一）跨文化交流的符号解码

游戏媒介能创造消费内容，更能参与到符号的生成与意义的构建中，重塑虚拟世界的交往空间和文化生产。在 2024 年巴黎奥运会的开幕式上，主办方巧妙地融合了《刺客信条》（*Assassin's Creed*）里的主角形象，通过这一独特的文化符号，展现了一个跨越虚拟与现实的叙事体验。该游戏作为一款以历史背景和角色扮演为核心的游戏，其符号化内核不仅仅局限于游戏中的历史建筑、角色服饰和故事情节，更通过玩家的交互体验，传达了对自由、抗争和探索的深层文化价值。游戏内核符号化地呈现，如游戏中的“信仰之跃”（leap of faith），不仅是游戏机制的一部分，更是对勇气和自我牺牲的象征。这一符号在奥运会场域中被赋予了新的文化意义，它不仅代表了运动员的竞技精神，也象征着人类面对挑战时的无畏和决心。

《黑神话：悟空》中的场景和角色传递了中国古典美学的神韵，而音乐与声效的融合则创造了独特的听觉体验，进一步加深了玩家对中国文化的情感联结。这些元素的融合与创新，展现了文化符号的时代适应性和互动性，令传统文化在现代媒介中焕发新生。在《黑神话：悟空》的国际传播过程中，不同文化背景下的玩家对游戏中的符号进行解码，这一过程受到玩家先前文化经验的影响，如神话故事、艺术风格、价值观念等，需要在不同文化间进行有效的传递和解释。因此，游戏的跨文化交流能力，很大程度上取决于其符号系统的普适性和可解读性。在电子游戏符号解码方面，何威将电子游戏中文化传播的策略归纳为“符号—知识—观念”的“三境”模型：“符号境以融入传统文化元素与形式的视听符号与美学风格唤起玩家情感，知识境通过传播传统文化知识和信息以提升玩家认知，观念境是以蕴含传统文化理念与精神的互动叙事塑造玩家价值观念。”^[18]

（二）文化适应性与本土化策略

在媒介内容的传播过程中，外来文化元素因其异质性和新颖性往往能够吸引受众的注意力，但同时也可能因为文化差异和认知障碍而遭遇“文化折扣”现象。这一概念指出：当文化产品跨越文化边界时，由于受众的陌生状态，可能导致其吸引力和市场接受度下降。超越感官的文化理解是有一定门

槛的, 实现文化适应性与本土化策略的平衡是一项挑战。^[19] 它要求开发者在尊重游戏原有文化精髓的同时, 对游戏元素进行细致的调整以迎合不同文化背景的玩家。这一过程涉及对游戏核心故事和文化元素的把握, 以及对游戏细节的适度调整, 以确保在不同语言和文化环境中传达一致的游戏体验和情感色彩。

为了保持本土化, 开发者需深入挖掘并准确传达《西游记》的文化价值和情感内涵, 同时通过直译的方式, 确保游戏的文本和对话在不同语言版本中不失其原有的意境和风格, 也饱含中式趣味。此外, 视觉和音频元素的本地化调整, 包括对游戏界面、语言文本、文化参照等进行调整, 以满足不同地区玩家的文化需求和审美偏好。艺术作品必须在视听表现、技术应用、叙事技巧和受众体验等多个维度上展现出卓越的品质, 以满足普遍意义上的品质考验和艺术评价标准。此外, 作品还需融合深厚的文化底蕴与创新元素, 以迎合国际受众日益增长的欣赏需求和人类探索未知的天性。这种综合性的品质要求和文化创新不仅能够提升作品的全球竞争力, 还能够促进跨文化交流和理解, 满足全球受众对高品质文化内容的期待。

(三) 国际玩家社区的互动与共生

在国际传播的过程中, 利用多维的发布模式是旨在通过技术适配、市场定位、社区互动和商业模式的优化, 实现对广泛玩家群体的覆盖和深入。《黑神话: 悟空》在 Steam、PS5、WeGame 等不同平台上的发布, 涉及对各个平台技术规范的遵循和优化, 以确保游戏性能的最大化, 也包括了对不同市场特性的考量, 以及对玩家社区建设的重视。游戏通过隐喻性与互动性的设计, 也与全球文化价值发生了互动, 如英雄主义、自我成长等, 与普遍的人类价值观念相呼应, 促进了不同文化间的共鸣和融合。同时, 游戏也吸收了国际玩家的反馈和创意, 进一步丰富了其文化内涵和表现形式。学术界普遍认为, 文化输出的有效性不仅取决于传播的意愿, 更在于能否提供具有吸引力和感染力的文化作品。^[20] 《黑神话: 悟空》正是通过高质量的游戏设计, 实现了文化内核与现代表现形式的有机结合, 从而在全球范围内引发了对中国文化的兴趣和讨论。《黑神话: 悟空》在国际传播中, 形成了活跃的玩家社群。游戏平台成为跨文化交流的重要场所, 玩家在其中分享游戏体验、讨论文化差异、建立社交联系。社群的互动不仅促进了游戏文化的多元理解, 也为游戏的持续传播提供了社会基础。玩家社群的共生性, 体现了游戏文化适应性的动态过程。

(四) 全球文化价值的互动与融合

文化交流与传播是一个复杂而多维的过程。《黑神话: 悟空》作为一款电子游戏, 其在全球范围内的流行现象, 为学术界提供了一个研究文化出海的鲜活案例。该游戏在海外也遭遇了部分误解, 甚至被一些玩家误认为抄袭自日本动漫《龙珠》, 游戏中的重要角色八戒更被西方网友戏称为宠物系统。这一现象实际上深刻反映了近几十年来中国文化在全球传播中所面临的挑战与困境。尽管通过建立孔子学院等机构致力于推广汉语和文化, 但悟空这一源自中国古典文学的传统形象, 在国际上的认知度并不如预期。与之形成鲜明对比的是, 《三国演义》虽在海外享有一定知名度, 却很大程度上得益于日本对该题材的泛游戏化和文化产品的开发, 而非原始文化文本的直接传播。

文化适应性体现为一种跨文化的对话与共鸣, 以精心设计的符号系统和叙事框架, 将中国传统文化精髓与文化价值相结合, 能实现文化内容的创新性转化和本土化表达。这种转化不仅涉及语言和视觉元素的适配, 更关乎深层文化意义和情感传递。这与“悟透成空”的哲学思想紧密相连, 期望玩家在游戏的过程中能够“悟透”中国文化的深层意义, 实现文化认知的“成空”。文化输出并非单向灌输, 而是一个双向互动的过程。以优质的文化产品作为载体, 促进不同文化之间的理解和交流, 进而

实现文化的全球共享与共鸣。正如美国通过迪士尼和漫威等文化符号影响世界，日本则借助宫崎骏和哆啦 A 梦等作品深入人心，中国文化的传播同样需要找到适合全球语境的表达方式及传播渠道。《黑神话：悟空》中的角色、叙事、视觉艺术、音乐、环境设计以及文化元素的创新融合，共同构成了一个多维度的传播矩阵。悟空的形象作为核心符号，不仅承载着反叛与英雄主义的精神意义，更通过其现代化的重塑，与玩家的价值观和情感产生共鸣。电子游戏作为一个互动媒介，让玩家在参与和体验中自然地吸收和理解文化信息，实现了艺术作品与文化符号的有效结合。通过这种符号系统的建构，游戏不仅丰富了自身的内涵，也为传统文化的现代传播开辟了新的维度，展现了其在文化传播和国际交流中的重要作用。

“明心见性，悟透成空”的哲学思想，透过剧情体验、场景设计、角色造型、音乐编排等符号的有机结合，构建了一个文化符号丰富、情感共鸣强烈的虚拟世界。它不仅在视觉和听觉上呈现了东方文化的美学特质，更在深层次上促进了文化价值的互动与融合，实现了文化信息的隐喻性与互动性的创新性转化。这种转化策略不仅提升了游戏的跨文化传播力，也有效地避免了文化障碍，增强了全球玩家的文化共鸣，展现了游戏作为文化传播媒介的深远影响力（如图 1 所示）。

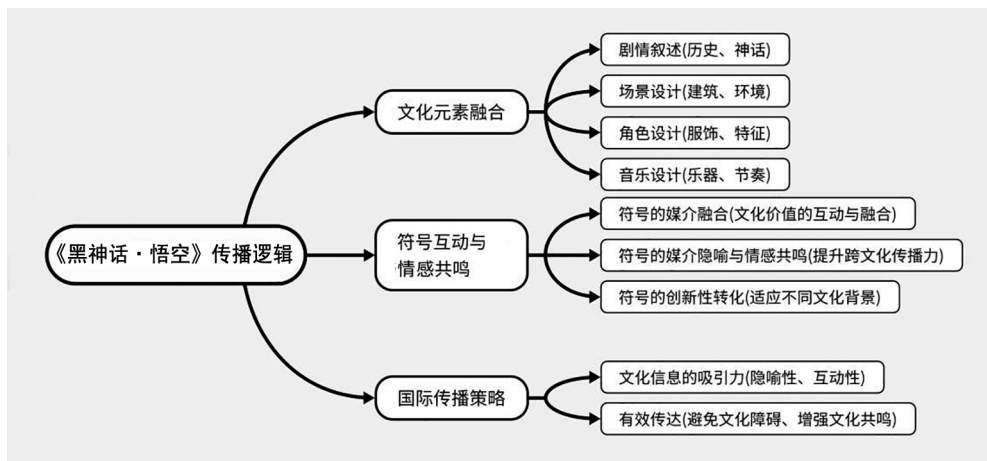


图 1 《黑神话：悟空》的传播逻辑演进路线

六、结语与展望

“明心见性，悟透成空”在《黑神话：悟空》的语境中，象征着玩家通过游戏的符号互动与身份形成过程，实现自我与文化的深刻洞察；对于游戏公司而言，它代表着通过创新的符号传播策略，实现文化价值的深度挖掘与全球市场的广泛拓展；在文化出海的征途上，它意味着通过游戏这一跨文化交流的载体，促进中国文化的国际传播与影响力的提升，从而在全球范围内展现中国文化的独特魅力与时代精神；在经典作品的回归中，象征着文化元素在现代媒介中的复兴与重塑，凭借传统与现代的对话强化了文化连续性的认知，同时激发了跨时代和跨文化的共鸣，为全球文化交流与理解提供了新的视角和平台。这一过程不仅是对游戏艺术形式的探索，也是对文化传播机制的创新，更是对文化自信的彰显。

在电子游戏的世界中，玩家扮演过猎魔人、幸存者及指挥官等各种角色，他们来自世界各地，玩家亦见过波光粼粼的史凯利杰群岛，那里有着壮丽的海景和北欧神话般的传说；在末日废土上，玩家目睹了被大自然重新占领的城市，荒凉而充满生机的对比风景；玩家探索了从荒凉的沙漠星球到充满高科技的繁华都市，每个星球都拥有独特的生态系统和文化背景。而此刻，玩家化身为《黑神话：悟空》

中的“天命人”，穿梭于充满东方神话色彩的奇幻世界，体验着从古代宫殿到幽深密林的多样景观，感受着中国古典文学与现代游戏设计交织的底蕴。这不仅是一场视觉与心灵的盛宴，也是对传统文化的现代诠释与传承。而期待更多的天命之作，就需要游戏开发者们继续秉承匠心精神，以游戏为媒介不断探索和创新，让各国玩家自然而然地理解、欣赏中国文化的丰富内涵和现代表达。

参考文献:

[1] 刘姝秀. 游戏环境下的中国文化输出探索——以《原神》为例 [J]. 科技传播, 2021 (8): 112-114.

[2] 2024 黑神话悟空舆情分析报告 [EB/OL]. https://www.sohu.com/a/805931014_122035685.

[3] 游戏学: 符号叙述学研究 [M]. 宗争. 成都: 四川大学出版社, 2014: 52-57.

[4] 李彬. 批判学派在中国: 以传播符号学为例 [J]. 新闻与传播评论, 2004 (00): 1-6+232.

[5] [法] 阿兰·库隆. 芝加哥学派 [M]. 郑文彬, 译. 北京: 商务印书馆, 2000: 12-13.

[6] 王慧. 符号互动论视域下的微博舆论传播机制研究 [J]. 江淮论坛, 2019 (1): 158-161.

[7] 晏青, 万旭婷. “与谁关联”: 社交媒体中信息选择的关系实践研究 [J]. 新闻大学, 2024 (7): 89-103+120.

[8] 司文会. 符号学·文学·文化——罗兰·巴特的符号学思想研究 [J]. 社会科学, 2011 (9): 8.

[9] 赵奎英. 当代艺术发展引发的四大美学问题 [J]. 文艺理论与批评, 2022 (4): 4-21.

[10] 陆正兰, 赵毅衡. 艺术不是什么: 从符号学定义艺术 [J]. 艺术百家, 2009 (6): 97-104.

[11] 赵毅衡. 符号学原理与推演 [M]. 南京: 南京大学出版社, 2016: 296-297.

[12] 谢美晨, 王依晗. 中国游戏的世界表达: 从《黑神话: 悟空》的游戏视频看中国文化输出 [J]. 科技传播, 2023 (21): 112-115.

[13] 赵君. 霍尔高低语境文化理论下游戏《黑神话: 悟空》中西文化差异对比分析 [J]. 新楚文化, 2024 (7): 70-72.

[14] 胡易容. 文化传播符号学论纲 [M]. 北京: 科学出版社, 2024: 84-86.

[15] [意] 洛伦佐·巴塔莱西, 孙文刚. 从审美心理到人类文化: 走向审美人类学 [J]. 民族艺术, 2024 (3): 148-157.

[16] 周志民, 林叙含, 孙晓辉, 等. 数字文化产品的消费特征与营销策略研究: 基于自我决定理论 [J]. 文化产业研究, 2023 (2): 70-86.

[17] [美] 米德. 心灵、自我与社会 [M]. 霍桂恒, 译. 北京: 华夏出版社, 1999: 45.

[18] 青萍荟. 学者玩家眼中的《黑神话: 悟空》[EB/OL]. https://www.zgwypl.com/content/details2426_444206.html.

[19] 李萍. 中华文化海外传播的策略性思考——基于“四大名著”海外传播的分析 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2012 (1): 147-148.

[20] 饶曙光. 感染的力量——文化软实力与电影 [J]. 当代电影, 2008 (2): 15-21.

[责任编辑: 高辛凡]