

“悟空”归来，“路在脚下”

□记者 杨颖琦

听—— 当“悟空”撞上磅礴国乐

“黄风岭，八百里，曾是关外富饶地，幸得大圣借佛力，邪风一时偃旌旗……”当《黑神话：悟空》中这段极具传统韵味的陕北小调响起时，熟悉的黄土地气息扑面而来，很多玩家都说自己听到这段音乐时“起了一身鸡皮疙瘩”。对于这些年轻人来说，在游戏中听到熟悉的乡音、令人振奋的节奏和与剧情十分贴合的唱词，不光带来了更好的游戏体验，也更能激起他们内心深处的文化认同。

磅礴大气的国风音乐也让大家大饱耳福。充斥在无数年轻人童年的标识性音乐《云宫讯音》在游戏中重现，音乐一响，仿佛那个无所不能的“齐天大圣”又回到了我们身边；电子佛经吟唱《往生咒》被年轻人称为“新中式赛博往生咒”，在增加游戏体验感的同时，也让玩家倍感亲切。借助音符和曲调，《黑神话：悟空》将中国文化通过游戏里的点点滴滴，向世界描绘着有关东方神话的民族音乐史话。

而在海外翻译中，制作方不再采用以往意译的方式，而是采用拼音直译。比如“悟空”没有翻译成“Monkey King”，而是直接翻译为“Wu Kong”，因为它“足够好听、足够清楚”，悟空所使用的兵器“金箍棒”也没有翻译成“Golden Cudgel”，而是直接用拼音“Jin Gu Bang”来表达。也许正是这样，很多海外玩家开始主动查阅相关资料，了解“悟空”的来历，以及阅读《西游记》这部中国古典名著。

“这一次我终于可以回到我的家乡，做自己的英雄了！”这是不少年轻人在看到游戏上线后发出的真实感慨。这一场听觉与文化碰撞的盛宴也让很多年轻人重温了那段记忆里的东方神话。

看—— 当“悟空”沉浸中式画卷

从神话中的天宫幻境到现实中的水墨风景，从扫描到神话人物彩塑重现，从明光铠、束甲甲，到人物衣服的图案、装饰的纹样、盘扣的细节，《黑神话：悟空》的画面让玩游戏和不玩游戏的人都称之为“视觉享受”。

作为国内真正意义上的3A级别的游戏大作，《黑神话：悟空》在《西游记》的基础上进行再创作，为玩家构筑起一个亦真亦幻的东方魔幻世界。无处不在的国风元素，真实还原的一个个只存在于想象中的中国神话传说，就连土地公公、青牛精、黑风大王等神仙鬼怪也都在这场游戏中具象化，我们可以与他们对话、同他们战斗。

《黑神话：悟空》让我们对《西游记》的所有幻想，不再停留于纸张、影视剧、动画片中，而是让孙悟空成为手中可操控的角色，让自己亲身经历他所经历过的一切，沉浸式感受“西游世界”的奇幻。

在过去，我们已经领略过那么多世界，

即使有着文化和语言的隔阂，也让人久久不能忘却。而托举起这些故事和角色的，是精心构筑的庞大世界观，也是那些角色背后的独特文化。而现在，《黑神话：悟空》拓宽了文化“出海”的路径，成为他们了解中国传统文化的窗口。

所谓越是民族的，越是世界的。《黑神话：悟空》正是这个年轻团队通过新媒介表达民族文化的大胆探索，年轻人坦然、细腻地将中国故事娓娓道来，让更多人领略中国人骨子里的浪漫。

游—— 当“悟空”遇见运城古建

从崇山峻岭的广阔风景到幽暗深邃的洞天福地，凭借高精度的画质和优秀的视觉呈现，《黑神话：悟空》的每一帧画面都如同一幅精美的国风画卷，展现出令人惊叹的视觉震撼力，画面精美到让那些平常不玩游戏的网友都在喊话：“出个电影吧，不玩游戏的人也想看。”与此同时，游戏中对于中国传统古建的精细还原，也在网络上带起了一股“古建巡礼”热潮。

基于《西游记》世界观创作的《黑神话：悟空》，在游戏画面中充分融入传统文化元素，古刹、古塔、石窟等场景搭建也取材于真实的中国山水和古建筑，其高度还原的中式古建筑及雕塑成为游戏的一大亮点。

在虚幻的游戏世界之外，作为现实取景地的山西也成为很多玩家向往的现实“巡礼之地”：“原来《黑神话：悟空》里的场景都是真实存在的……”据不完全统计，该游戏在国内的36个取景地中，27个来自山西，其中福胜寺、永乐宫、鹳雀楼、关帝庙等运城古建都在游戏中得到了还原。

社交媒体上，网友们都在喊话当地文旅“接住这波天的富贵”，不少游客也在媒体上分享了他们之前探访游戏中运城古建实景的经历。

“古建筑是凝固的诗，是立体的画，是无声的乐！”20世纪初，梁思成和林徽因用脚步串联起散落古建筑的脉络。近年来，“跟着古建游”成为无数年轻人喜爱的旅行方式，寻访那些散落在市井的古建遗珍，触摸历史的脉络，成为越来越多年轻人的“小众”选择。运城作为“国宝第一市”，唐代的恢弘、宋代的精美、元代的大气都能在这片河东大地找到它存在的痕迹，而这座新晋热门古建打卡地的城市，也在温暖回应着大家。

民间艺术与电子游戏、传统古建与赛博空间、传统文化与当代解读，在这一刻打破界限，融为一体，它们所引发的共鸣，所形成的吸引力，唤醒了年轻人的文化认同，也坚定了他们的文化自信。

生活风向标

“中国人有自己的超级英雄”

□杨颖琦

“头戴凤翅紫金冠，身穿黄金锁子甲，脚踏藕丝步云履，手拿如意金箍棒。”国产3A游戏《黑神话：悟空》自上线以来，迅速火遍海内外，相关话题频频登上社交平台热搜，相关讨论更是层出不穷。

在中国，没有人不知道孙悟空。他就是无数中国人心中的超级英雄，而86版电视剧《西游记》中的孙悟空更是一代又一代人的童年经典。“更适合中国宝宝体质的超级英雄”“年少时不能遇见太惊艳的‘猴’”……都是对我们年少时遇见的那个上天入地、无所不能的超级英雄的溢美之词。

我们每一代人都从不同的文化产品中认识属于自己的孙悟空：1961年，动画电影《大闹天宫》上映，民族艺术绽放在银幕上；

1986年，电视剧《西游记》放映，成为无数孩子寒暑假里的固定“搭子”；

1995年，电影《大话西游》上映，成为无数年轻人青春里无厘头的荒诞和幽默；

1999年，动画片《西游记》在少儿频道播出，成为孩子们纯真童心的守护者；

2015年，电影《西游记之大圣归来》成为国漫崛起的开篇之作，当“大圣”重新拿起金箍棒时，大家的“英雄”终于归来。

……
“齐天大圣”孙悟空是陪伴我们很多人成长的人生英雄，也成为很多创作者的灵感缪斯。我们用动画、电视剧、电影、文学、戏剧、游戏等，创作代表中国文化的超级英雄。无论是创作者还是观众，我们都在一遍又一遍地刻画心中那个“敢与天斗，敢与地斗，敢于抵抗一切不公”的孙悟空。

随着年龄的增长，我们突破了对孙悟空单纯的感官刺激欣赏，开始重新认识“孙悟空”到底是什么样的。于是，我们发现即使在五指山下被压了五百年，出来后的孙悟空全无怨恨和戾气，仍然是满心的赤诚和纯良；我们发现孙悟空在外出化缘时，为了不吓到小朋友，会变成普通人的模样；我们发现孙悟空在天竺国救跳河的姑娘时，第一句不是问“你有没有想过你的家人”，而是说“你一定受了很大的委屈”；我们明白了“九九八十一难”并不仅仅是看见的那些难关，而是要突破自己的“心关”。灵山路远，“敢问路在何方？”“路在脚下。”

