

書。陝北說書，這一源自陝北黃土地的傳統曲藝形式，以其獨特的唱腔和生動的表演，成為了遊戲中一道亮麗的風景線。說書人懷抱三弦，腿綁甩板，手綁麻喳喳，一人一琴便演繹出千古往事。這種古老藝術在遊戲中的再現，許多中國玩家都感受到新奇無比，更何況國外的玩家，那更是前所未聞，獨特無比。

其次，在遊戲中，製作團隊通過實景掃描的方式，將許多精美的古建築元素，如石牌樓、觀音禪院主殿、小雷音寺等，以及大足石刻中的千手觀音、寶頂山西方淨土變等造像，高度還原到遊戲世界裡。玩家在遊戲中可以近距離欣賞到這些精美的石刻藝術，相信世界上很多玩家都沉浸在這些藝術價值、承載豐富歷史文化信息的建築和雕塑中，久久不能自拔。

更甚之，遊戲中還融入了大量中國哲學思想，如悟空面對重重困難時所展現出的不屈不撓精神，體現了中華傳統文化中“天行健，君子以自強不息”的精髓。另外，通過劇情和角色的塑造，遊戲傳遞了忠誠、信仰、堅持等精神內核，以及因果輪迴、修行解脫、陰陽五行、自然無為等豐富的哲學思想和道德觀念。

因此，從文化元素來看，《黑神話·悟空》無疑是一場中華文化的盛宴。它融合了傳統文學、古代建築、文化地標、哲學宗教、傳統音樂、傳統服飾等多種文化元素；遊戲中的場景設計、人物造型、故事情節等都深深根植於中國文化，卻又以一種國際化的表現形式呈現出來，讓玩家仿佛置身於一個活生生的中國文化博物館之中。

尋對方式，方能揚名海外

長期以來，中國文化在世界上的影響力相對較弱，這並不是因為中國文化本身缺乏魅力，而是因為我們在文化輸出方面沒有找到正確的路。當翻過來看外面，隨着全球化的深入發展，西方市民和玩家對千篇一律的西方文化題材如北歐神話、希臘神話等已經產生了厭倦感。他們渴望新的文化元素和獨特的文化視角來滿足自身的精神需求。在這種背景下，中國文化的輸出恰逢其時。

過去，我們常常通過功夫、中餐、京劇等傳統方式向外國人介紹中國文化，雖然這些元素也很有魅力，但往往難以深入人心，有的傳統文化表現形式確實已經脫離時代，不容易被當代社會的生活節奏所接受。而遊



戲作為文化輸出的載體，具有獨特的優勢：一是遊戲能夠提供沉浸式的文化體驗。玩家可親身體驗，從而更加深入地了解和欣賞文化；二是遊戲的受眾面偏向年輕人群體，傳播接受度更高，亦更符合傳統文化“傳承”的需要。

《黑神話·悟空》的成功就是一個很好的例證。它打破了西方對中國遊戲產業的刻板印象，向世界展示了中國遊戲產業的實力和創新能力。更重要的是，它成功地將中國傳統文化元素與現代遊戲技術相結合。玩家們在遊戲中不僅能夠體驗到刺激的戰鬥樂趣，還能夠深入了解中國文化的豐富內涵。這種沉浸式的文化體驗讓人流連忘返，也讓全球玩家對中國文化產生了濃厚的興趣。

歷劫波而愈顯璀璨

回望來時路，中華文化之發展，恰似那西天取經之旅，漫長而曲折，卻也充滿了希望與堅持。歷經千年風雨，咱已踏過萬重困難，每一步都凝聚着先輩的智慧與汗水。而今，《黑神話·悟空》的成功，猶如一面旗幟，高高飄揚在世界文化的舞台上，宣告着中華文化的崛起與輝煌。

不過，路漫漫其修遠兮，我們需要有更多的創新與勇氣，敢於突破傳統束縛，以現代化的方式呈現和傳播中華文化。歷經劫波，中華文化必將愈顯璀璨。讓華夏大地上14億族人攜手共進，為中華文化的璀璨未來添磚加瓦。未來，在世界舞台上，中華文化，將響徹雲霄。



掃碼聆聽原文



掃碼閱讀原文