

## 解读) 新世代 符超 【大专生评论园地】

# 游戏成为文化输出新引擎

最近，一款名为《黑神话：悟空》的单机游戏横空出世，迅速燃爆全球游戏界。这款游戏以中国四大小说名著之一的《西游记》为背景，玩家扮演“天命人”，踏上复活孙悟空的西行冒险之旅。

游戏不仅采用大量《西游记》中的经典角色，如猪八戒、二郎神、四大天王等，还巧妙融入让人津津乐道的情节如大闹天宫。这款游戏不仅在中国受到玩家热捧，也引起国际玩家的兴趣，掀起了一股西游热潮。

《西游记》的故事对许多华人来说，早已耳熟能详，但对其他文化的玩家而言却相对陌生。通过这款游戏，各地玩家不仅可以认识这部诞生于明朝中叶的中国古典神魔小说，还能体验到与西方截然不同的东方神魔世界。

除了独特的西游元素，《黑神话：悟空》在制作上也精益求精，采用3D扫描技术，将中国境内的众多古典建筑和珍贵文物扫描后融入游戏环境。这不仅大幅提升游戏的视觉质感，也让玩家在冒险过程中，如同身临其境般地感受中华文化的魅力。

这并非中国文化首次借助游戏成功“出海”。此前，米哈游公司开发的角色扮演冒险游戏《原神》，也得到各地玩家的青睐。《原神》的璃月地区以中国为背景，玩家可以欣赏到桂林山水、张家界奇峰等中国特有的地貌，并体验中国仙侠文化的独特魅力。

长期以来，东方文化在输出方面相对弱势，从电影、文学到游戏等领域，一直受到欧美，特别是美国文化产业的强烈影响。中国作为文化输入方，此次另辟蹊径，通过游戏这一载体进行文化输出，虽然目前的影响力尚无法与“韩流”比肩，但值得关注。

不同文化必须相互交流，才能碰撞出更绚丽的火花，游戏也为玩家和受众提供体验不同文化设定的机会。东西方文化的交融，将为全球文化带来更加多元和精彩的体验。

作者是新加坡国立大学电子工程系学生