

文学历史改编的游戏诗学空间与困境

——从《黑神话：悟空》说开去

陈亦水

游戏，究竟应该是做得更好玩儿，还是把故事讲得更好？

著名游戏研究学者伊恩·博格斯特曾以“没有故事的游戏更好”作为文章标题，这种吸引眼球的宣言实际无外乎于摆脱游戏作为梦想超越好莱坞、成为“21世纪媒介”的幻想，旨在宣布游戏的艺术独立性。

作为我国首部3A大作，《黑神话》在Steam上线以来，成为该平台第二受欢迎的游戏，全球同时在线玩家数量峰值超过210万。该作品无论在游戏艺术和技术美术方面令人叹为观止的精湛表现，还是在数字经济产业和文化传播层面的爆发，都成为中国乃至世界游戏发展史上的里程碑之作，延伯伙伴公司高级分析师丹尼尔·艾哈迈德认为这体现了中国游戏开发商能“在全球舞台上与西方工作室竞争”。

但在我们为其文化产业意义上所取得的成就欢欣鼓舞之时，作为一部改编自我国浪漫主义章回体文学名著《西游记》的游戏，不可避免地拿来和原著文学作品的人物塑造和叙事逻辑进行比较。而文化界对其的争议，也大多来源于玩家所扮演的“天命人”角色的降妖除魔行为的合法性问题，表露出其语焉不详的游戏叙事所带来的批评困境。

了原作的血腥、暴力、残酷的邪典元素，而是以“电车难题”式的支线剧情选择方式展现原著世界观的黑暗与命运的悲剧特点，还在“昆特牌”小游戏里帮助玩家熟悉北方诸侯、南方的尼弗迦德帝国，作为反抗组织的松鼠党等六大阵营特性，这也构成了一种独属斯拉夫文化体系的游戏诗学。

由此看来，《黑神话》确实视觉审美上获得了成功，如宣传角度所呈现的那样深度还原了包括山西文旅资源在内的诸多景观，但我们更需要考察的是其如何利用技术美术的方式表现文字或形成历史记载形象与空间的互动关系。

最富创意的游戏玩法改编方式，是将RPG类型游戏常见的打怪升级策略与我国古代章回体小说的叙事逻辑合而为一，设置了“九九八十一难”的通关游戏规则。在玩家所扮演的“天命人”遍历游戏的过程中，还频频遇到前两章中以陕北说唱形式著称的断头灵吉菩萨、后半段旅程里不断作为画外音念叨的猪八戒等，这些都是“英雄之旅”叙事模式中经典的“帮手”角色。还有在每一章结尾采用定格或手绘形式制作的过场动画，更是构成了对整个游戏世界观的最好补充，这些都逐渐建构起中国游戏“黑神话”的诗学审美框架。

《黑神话：悟空》(文中简称《黑神话》)上线半月有余，从业界到学界，热度不减。如果说第一波热潮更多是其出圈引发的惊叹，是在形式层面的探讨，那么第二波关注则深入到了对其文化内核的考察。

今天刊发的两篇文章，就是我们的作者在亲身体验的过程中产生的思考，其中不乏观点的分歧与碰撞。正如其中一篇文章所提到的，《黑神话》只是中国游戏迈向精品化道路发展的第一步，期待未来有更多游戏机制更成熟完整、文化表达更清晰、创作团队组成更多元开放的游戏艺术出现，从而推动中华文化通过游戏平台在全球进一步广泛传播。

——编者



游戏《黑神话：悟空》

游戏《巫师3：狂猎》

如何看待文学历史改编的游戏艺术

事实上，世界游戏史上的一些3A大作，也以奇幻文学和历史改编著称，例如CD Projekt RED(简称CDPR)公司改编自波兰著名奇幻小说《猎魔人》故事的第三人称RPG系列游戏《巫师》，根据托尔金奇幻系列小说《指环王》改编的游戏《霍比特人》，更有根据我国长篇历史演义章回小说《三国演义》改编的日本光荣公司和宇峻奥汀(原奥汀)公司出品研发的各类游戏等。文学和历史作为家喻户晓IP，一方面是游戏艺术的创作内核与源泉，另一方面也在重述甚至续写历史。

从《黑神话》所引发的争议来看，敬业的玩家和严肃的批评者，都涉及关于游戏艺术的两种不同立场和态度：在坚定弘扬“国产游戏之光”的大部分玩家看来，能在高度还原中国历史名迹的游戏空间场景中“打打杀杀”比什么都重要；而对于注重叙事和价值导向的批评者来说，“天命人”究竟讲了一个怎样的全新的《西游记》故事才是关键。

那么，游戏玩法是否重要于游戏叙事？如何在尊重游戏艺术独立性的前提下介入文化批评？文学与历史改编的游戏在何种意义上构成了当下史的文化书写？

这是一个困扰游戏批评的经典问题，也涉及游戏观的基本立场。而几乎所有关于文学与历史改编的电子游戏的批评，都会不可避免地落入游戏研究界20多年前关于游戏叙事学和玩法的动力学之争。游戏研究一度或多或少地长期“困于”传统的文学研究之中。杰妮特·莫莉早在1997年就奠定了“赛博戏剧”的文学实践研究范式，以其“游戏总是故事的”观点而一度成为“众矢之的”。后来博格斯特以相当幽默敏感的语言反叛莫莉，宣称“玩比叙事更重要”“游戏是道具、是烤面包机”等。这种争论伴随着21世纪全球网络游戏产业兴起、“Z世代”电玩一代的成长和网络社群的参与，逐渐形成了游戏艺术本体的理论。

如今，游戏已成为当之无愧的“第九艺术”，意味着在理论上有着一套独立的游戏语言学、游戏符号学的方法论。因而在看待包括《黑神话》在内的游戏史上的3A大作时，应以某种“深玩”的游戏人类学立场介入文学和历史改编的游戏文本之中，才能发现一款游戏的游戏诗学之可能。

如何构建一种具有文化身份的游戏诗学

那么，文学历史改编的游戏艺术，如何构建起某种极具文化身份标识的游戏诗学呢？

21世纪游戏学研究创始人艾斯潘·阿尔萨斯认为，游戏的本质并非叙事或交互，而是一种仿真，是如何建立一种抽象的、形式的系统。

我们看到，像是美国圣塔莫尼卡工作室开发的《战神》系列以北欧神话为历史背景，场景搭建很大程度上模仿维京时代的生活景观，玩家与空间、NPC的互动关系也总是围绕着北欧神话体系中的人与动物的自然共生关系来构建，依靠独特的“快速反应事件”玩法方式极大地增加了维京时代尚武特性与战斗的紧张刺激感，其双刃、利维坦之斧等道具设计，与法国碧碧著名的3A游戏《刺客信条：英灵殿》中对于维京海盗的想象方式如出一辙，都旨在用游戏艺术语言的方式构建一种维京历史与北欧神话游戏诗学。

还有前文提及的《巫师》系列游戏，波兰作家安杰伊·萨普科夫斯基所著的非主流奇幻原著原本只在俄罗斯与东欧国家畅销，借助游戏才在整个西方世界广为人知。在改编过程中，制作公司CDPR删除

什么是3A游戏大作的价值内核

但正所谓成也“黑神话”，败也“黑神话”。令世界玩家津津乐道的“打怪升级”式的战斗模式的玩法，很遗憾地落入了叙事中空及文化价值表达的困境。

尽管《黑神话》中将打败每一个小妖和头目妖怪设置为“九九八十一难”，激发了玩家一定的游戏快感与乐趣，但纯粹地追求娱乐体验的游戏并不能真正称为游戏诗学。

最早将“游戏学”引入游戏研究概念的学者之一贡萨洛·弗拉斯卡，就鲜明地反对赫伊津哈在《游戏的人》一书中提出的“Paidea”(游戏式地玩)概念，认为后者作为一种自由、即兴和不受规则约束的游戏形式，只是“浪费体力或脑力活动的、存在唯一理由是玩家体验乐趣”的单向度行为，而真正意义上的“游戏(Ludus)”，则是一种特殊的“Paidea”，即“定义胜利或失败、获得或损失的规则体系下组织的活动”。这也是《黑神话》频频遭遇“空气墙”、缺少地图引导、缺乏探索冒险，甚至唯战斗是瞻的单一化游戏机制所带来的问题，即“Paidea”的成分过多而“Ludus”甚少，是游戏本体层面所不能忽略的问题。

再进一步来看“天命人”英雄之旅的意义，则与游戏的文化表述语焉不详直接相关。

事实上，几乎每一款3A的RPG游戏中，玩家所扮演的英雄都是不同程度上颇具救世色彩的“天命人”。就像任天堂的《塞尔达传说》系列里玩家扮演的林克作为骑士英雄，无论在每一代游戏中如何穿越时空，都是以在海拉鲁大地上拯救公主、驱散灾厄为“天命”。还有具备更庞杂世界观的《巫师》系列，主人公杰洛特也是银剑驱魔、钢剑杀恶徒以除害为己任，作为身份特殊的驱魔人始终徘徊于残暴冷酷的尼弗迦德皇帝、党同伐异的北方诸侯等各势力之间，不同的立场选择也直接影响了游戏中天球交汇之后的故事走向。

然而在《黑神话》里，玩家所扮演的“天命人”的战斗意义，则始终充满歧义甚至矛盾。游戏从一开始也设立了孙悟空与天界这两大阵营，但从整个通关逻辑来看，成为斗战胜佛之后的孙悟空与天庭的决裂，既非源于领导众妖反抗不公平制度，更无意于建立比旧制度更好的新世界，而仅仅是因为被天庭破坏姻缘才反目，甚至牛魔王的家庭惨剧也被表述为在天界的干预下所发生的亲缘血统混乱；更不论孙悟空做出杀妻叛友行为及其情感初衷的合理性……那么，游戏玩家遍历游戏中的“九九八十一难”之终极意义何在？难道成为孙悟空就为获得个体自由吗？

在二周目的另一个结局中，成为孙悟空的“天命人”并未戴上紧箍咒，看似获得了自由，但实际上这不过是一个原本自由的野猴个体永远套上了一个叫“孙悟空”的英雄符号紧箍咒，从此背负另一个人的前世记忆在余生继续前行——这是一种比孙悟空的命运更压抑的结局，“天命人”的英雄之旅本质上成为一个他者依附于个体身份的还魂之旅，因此，这个未被命名的猴子才永远失去了原本的个体自由。

无论如何，作为“国产游戏之光”的《黑神话》，对于构建中国游戏诗学框架所作努力可圈可点，在推动中华文化“出海”的层面也具有里程碑意义。尽管无论是游戏玩法还是文化价值表达仍存在相当程度的遗憾，但相信这只是中国游戏迈向精品化道路发展的第一步，未来还会有更多游戏机制更成熟完整、文化表达更清晰、创作团队组成更多元开放的游戏艺术出现。期待中国游戏开发者能在未来以更广阔的胸怀、更自信的心态推动中华文化通过游戏平台在全球进一步广泛传播。

(作者为北京师范大学艺术与传媒学院副教授)

一场双向奔赴：《西游记》与《黑神话：悟空》

江隐龙

国产“3A”游戏意味着什么？《西游记》与游戏的相遇值得期待吗？《黑神话》有必要尝试吗？这些问题的核心在于，我们需要用一种怎样的姿态来面对艺术。

国产“3A”游戏的重量

什么叫游戏？不妨抛开学术做个假设：如果创作者建构了某个“虚拟世界”并制定了一套“规则”；而受众能够依据“规则”借助某种“化身”在“虚拟世界”中获得沉浸而独立的体验，那这一套系统就可以称为游戏了。

比如象棋：棋盘是“虚拟世界”，“马走日”“象飞田”是“规则”，而棋子是化身。创作者制定“规则”但不能控制玩家布局落子的策略，每个受众在体验象棋时都将有独一无二的排他性体验，因此象棋是典型的游戏。推而广之，扑克、麻将、竞技运动都是游戏，只不过，有些游戏因为能益智或强身健体而被人接受，另一些则不然。

关于客观规律，创作者建构“虚拟世界”、制定“规则”的能力是有限的。象棋中的吃子均被规定为一击必杀，因为棋子无法模拟战场上随机出现、大小不一的伤害。但随着电子时代的到来，一切变得不一样。创作者能够利用技术手段建构真正的“虚拟世界”，“规则”唯一的束缚只剩下想象力，这正是电子游戏作为“第九艺术”的核心价值：为创作者提供更自由的创作方式并保证受众获得排他性体验。

认可了游戏的艺术性，就可以聊聊“3A”游戏了。“3A”游戏是大制作游戏约定俗成的称呼，通常被解释为耗时、耗钱、耗资源(A lot of time, money and resources)。“3A”游戏是游戏硬件层面金字塔的顶端，但仅仅依靠人力、物力、财力堆出来的游戏只能算大制作，却不足以构建出传世经典。游戏要成为经典，除“3A”之外还需要“1C”，那就是文化(Culture)。“3A”是硬实力，“1C”是软实力。一款大型游戏需要具备完备的世界观、剧情、人物、场景……没有文化打底，这一切都无从谈起。

经典游戏都有一副坚硬的文化骨架。《艾尔登法环》的剧本由冰与火之歌作者乔治·R·R·马丁操刀；《巫师》背后有安杰伊·萨普科夫斯基的《猎魔人》

原著；《魔兽世界》的编年史三天三夜也讲不完——游戏玩家为什么会在喊出“为了部落”时噙着泪水？因为他们曾用时光守护过艾泽拉斯的力量与荣耀。

但令中国玩家遗憾的是，这些文化背景基本都源于西方神话和历史。大树守卫身穿着欧式板甲，杰洛特杀着狮鹫与狼人，艾泽拉斯横行着牛头人和地精……“3A”游戏中，中国的神话和历史完全缺席。虽然基于庞大的中国市场，“八国语言无中文”的尴尬现象已经消失，但想在“3A”游戏里听到没有翻译腔、内容接地气的中文台词依然是奢望，更不要说那些深邃的中华文化了。

这一切因《黑神话》的出现成为了过去。当你进入游戏听到的不是“我膝盖中了一箭”而是孟浩然的“知君命不偶，同病亦同忧”；当拦住去路的不是教堂的石像鬼而是庙宇里的怒目金剛；当打通了奖励不再以“我以女王之名”出现而是菩萨呢喃着“入一切相，破一切相，方得自在”……你就会感知到，在电子世界遇到“家乡”是一件多么令人愉悦的体验。

《西游记》与游戏的双向奔赴

《黑神话》不仅依托了丰富的中国神话，更直接取材于古典名著《西游记》；这些超豪华的剧本放诸于全球游戏界也算罕见。不过这并非游戏向文学名著单方面的借力，更是一场双向奔赴：《西游记》同样需要游戏。

《西游记》以宋元时期的杂剧剧本为原型，甫一问世便广泛流行，在明代和《三国演义》《水浒传》《金瓶梅》并称为“四大奇书”。新中国成立后，“四大名著”的说法尘埃落定，《西游记》在民间的知晓度日益提升。随着86版电视剧《西游记》的开播，唐僧师徒四人去西天取经的奇幻旅程更成为一代中国人的集体记忆。

但这就够了么？《红楼梦》笔下错综复杂的四大家庭草蛇灰线般地暗绘了一个帝国与社会，《三国演义》借三国群雄将一段恢宏历史演绎得苍凉豪迈，《水浒传》通过一次轰轰烈烈的农民起义将世间百态融入其中。如果《西游记》仅仅只是一段奇幻冒险旅程，它凭什么可以与其它三部旷世巨著齐名？如果《西游记》只有“打怪、练级、请救兵”，又凭什么能成为传统浪漫

主义小说的高峰？

放下情怀滤镜去看这些年的《西游记》衍生作品，会遗憾地发现，《西游记》原著的内涵远远没有被充分挖掘，这些作品对于原著的演绎依然停留在相对肤浅的阶段。

相对于时代背景，86版电视剧《西游记》的故事主线与思想认识都相对单纯。许多年后，孙悟空的扮演者六小龄童将“西游精神”总结为“坚持、拼搏、进取、永不言败”，这让西行之路更像是童话而非神话，对于《西游记》深沉的内核而言则是一种非常严重的低估。

电影《大话西游》通过外传的形式大胆将命题切入孙悟空的情感世界。爱情是人类的永恒母题，《西游记》讲究因果、渡众生，孙悟空既然得道成佛，修行中怎少得了因循？玉皇大帝修行时“经三千二百劫而证金仙位”，这其中要经历多少七情六欲的考验？如果没有对情的断舍离，孙悟空如何能成为斗战胜佛？《大话西游》中对孙悟空爱恨情仇的描绘，无疑丰富了“西游文化”的内核，而这部电影最终成了经典，也正是其文化生命力与感染力的体现。

小说《悟空传》，则将《西游记》原著中的曲笔挑明，直面了“西天取经是天庭和如来刻意安排的行动”这一假设。唐僧指着取经路上的“空气墙”对孙悟空说：“是界限选择你，事实上你没有任何选择。”这一构思，在小说《大闹天宫》中被重复使用。不得不说，一旦把天庭看成官场，“孙悟空请救兵”的情节会更富深意。

如果每一代读者都能为《西游记》宇宙“开疆拓土，百年之后《西游记》的内涵无疑会更加深厚——而在2024年，游戏与《西游记》的双向奔赴，无疑是这场开疆拓土运动中浓墨重彩的一笔。

回归《黑神话》

聊完游戏与《西游记》，让我们将视线回到《黑神话》。作为一名资深玩家，不得不感叹，神话故事、民间怪谈，实在是非常适合通过游戏的形式叙述。

《黑神话》会为游戏中出现的每一种妖怪立传。在游戏第一回“火照黑云”中苍狼林外的小桥旁，作为玩家的“杀”了一个山匪头子，解锁了他的

故事。

山匪头子生前是十里八乡有名的孝子，多年来和寡母相依为命。有一天母子二人遇到土匪，求饶不成后孩子竟被加入土匪。这件事传出去，孝子就变成了孽子。多年后，土匪窝突然被端，其实正是山匪头子为母报仇。大约在他弑母时就下了决心，与其同死不如忍辱负重求个“君子报仇”的机会。虽大仇得报，但毕竟是自己手刃了母亲，山匪头子一缕游魂无法超生，最终成了妖怪，挡在了玩家的路上。

山匪头子只是个小妖，但血量颇厚，一个不小心竟被他打死。再玩时有了准备，几棍打死不在话下，并兴致勃勃地开了山匪头子守护的宝箱。结果看到他的故事，发现对方竟是个有侠义心肠的可怜人，遂有了不一样的心境。游戏给山匪头子的寄语，是“浮生多困窘，劫尘皆寒穷。夙仇报不平，殊途道相同”。再联想到自己刚刚下手时的凶狠、杀死对方时的庆幸，对于是非善恶自然多了些感慨。

在古代，这段二三流的怪谈充其量会被打包放在《搜神记》《子不语》《聊斋志异》中当个短篇，写的人聊以自娱，读的人走马观花，很难留下痕迹。但在游戏中，玩家花了一番功夫才杀死这个妖怪，这过程中的策略、心思、脾气，就会化成独特的人生阅历。山匪头子变得不那么普通，这段故事就算印在玩家心里了。在游戏建构的虚拟世界中，玩家可以用自己的方式获得知识与体验，所以游戏是双向的艺术。

游玩的过程，同样能放大艺术表达的效果。比如“打怪升级”，游戏中的时间密度并不均匀：小妖是真的好过，头目是真的难打，而面对妖王关卡一两个小时实在大正常不过。当你连续被小小的幽魂打死十几次，你也会想去兜率宫找太上老儿；当你被白衣秀士蹂躏得摔手柄，你也会想去西天拜菩萨。

西天取经，还真就要这般的去。一路朝灵山走去，在“冰肌藏玉骨，衫领露酥胸”的白骨精那里吃足了苦头，见到“骷髅若岭，骸骨如林”的狮驼岭才懂得害怕；知道青毛狮子怪、黄牙老象、大鹏金翅雕的靠山是文殊菩萨、普贤菩萨和如来佛祖时才会知道什么叫绝望。

(作者为青年作家)