

《黑神话：悟空》中数字思政教育的文化转译与技术突围研究

袁周米琪

海南大学, 中国·海南 海口 570228

摘要: 数字化生存成为青少年的趋势和常态,《黑神话:悟空》以数字赋能传统文化的方式形成了对西方信息茧房的文化突围、对青少年认知界面的重构和核心价值观的柔性传播,具有适配青少年文化特点、促进跨文化共识形成和开辟话语权博弈新领域的优势,展现出游戏文化嵌入青少年数字思政教育的巨大潜力。数字思政应从此成功经验中汲取智慧和力量,以中华优秀传统文化为价值根基,构建多元主体参与、满足个性化学习和包容性发展的互动传播范式,在体现人本主义思想和教育策略适应性转型创新的同时肯定和激发青少年的集体效能,构建出数字时代拓展我国国际话语权、提升思政教育效能的理论与实践范式。

关键词: 数字思政;黑神话悟空;文化传播

Research on the Cultural Translation and Technological Breakthrough of Digital Ideological and Political Education in "Black Myth: Wukong"

Yuan Zhoumiqi

Hainan University, China Hainan Haikou 570228

Abstract: Digital existence has become a trend and norm for adolescents. "Black Myth: Wukong" breaks Western information cocoons culturally, reconstructs teenagers' cognitive interfaces, and spreads core values flexibly by digitally empowering traditional culture. It fits adolescent cultural traits, fosters cross-cultural consensus, and opens new fields for discourse competition, showing great potential of integrating game culture into adolescent ideological and political education in the digital era. Digital ideological and political education should learn from this experience, base on excellent traditional Chinese culture, build a multi-subject, personalized and inclusive interactive communication paradigm. It should uphold humanism, innovate educational strategies adaptively, inspire adolescents' collective efficacy, and form a practical paradigm to boost China's international discourse power and improve education effectiveness in the digital age.

Keywords: Digital ideological and political education; Black Myth: Wukong; Cultural communication

0 引言

习近平总书记指出“学校思政课建设要以中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化为力量根基”,明确了文化赋能思想政治教育的鲜明导向。当前全球文化软实力竞争激烈,电子游戏产业成为大国文化竞争的战略高地,但中华优秀传统文化和核心价值观长期在该领域缺乏足够的话语表达。2024年8月现象级国产3A游戏《黑神话:悟空》(以下简称《悟空》)凭借对传统文化的创新诠释与优秀品质,在全球引发关注并于TGA(The Game Awards)斩获双奖。然而,该游戏的成功在一定程度上引发了既有利格局震荡,遭遇西方部分群体的集体沉默或针对打压,折射出“西方中心主义”等论调在数字时代的变异。这一过程中我国青少年依托优秀文化产品与传统文化内核,以高效行动力凝聚国际共识,构建起跨国界、跨

种族、跨文明的“数字统一战线”,塑造出“Z世代”数字公民外交新范式,其动因、价值及蕴含的思政经验值得进一步探讨。

1 《黑神话：悟空》鼓舞凝聚青少年的动因阐释

截至2023年12月,我国18岁以下未成年网民规模达1.96亿人,未成年人互联网普及率达97.3%。游戏作品通过青少年的娱乐生活影响其自我身份塑造、情感联结和符号互动方式^[1],进一步触及其精神世界。在高净值3A游戏领域,我国长期居于被动且缺乏获得广泛认可的作品,欧美日企业凭借先发优势形成文化传播壁垒,导致该领域长期缺乏中国文化的当代表达。《悟空》的出现标志着我国首次在头部数字文化赛道实现破壁,具有较大的文化动员效应。

1.1 文化认同的数字化重构

游戏作为“第九艺术”的独特魅力，在于其构建平行世界的造梦能力：通过高度的代入性和现实感，对青少年价值认知产生潜移默化的底层影响。这种令玩家自我沉浸式的特质却是传统思政工作的难点痛点。比如《悟空》将“心性修炼”“知行合一”转化为战斗成长机制，在场景设计中融合“天人合一”的空间哲学，通过“神佛祛魅”的叙事主线融入《齐物论》“万物齐一”思想的当代释义。这种以数字技术解构《西游记》哲学内核的做法产生了三重效应：其一，青少年通过交互叙事建立起“参与式”文化认同，重塑和强化了文化自信自觉，缓解了其在国际文化交流语境下的朋辈压力，满足了青少年对文化认同和归属感的内在需求；其二，游戏以年轻态表达呈现出中华优秀传统文化的多样性与包容性，引发青少年在各社媒平台自发开展“二创”或意义探讨；其三，《悟空》新颖生动的呈现形式使国际互联网社区涌现出大量海外玩家自发组建的《西游记》读书小组，这种现象级文化反哺在国产游戏史上尚属首次。这种沉浸式体验进一步激发出青少年深层次的价值共鸣，推动文化在数字时代实现更为广泛且深入地传播，成为社会交流和文化表达的新范式。

1.2 信息茧房的技术性突围

西方发达国家凭借经济、政治与技术优势，通过先进媒介传播强化其文化、意识形态和价值观，甚至完成对特定文化的定义、表达和传播。这一现象在游戏娱乐领域尤为突出。比如，西方通过文化产品对中国建构“包子头”女性、“做题机器”男性等刻板印象，甚至植入反派预设，以文化输出实现族群污名化。《悟空》在主要游戏平台 Steam 上超 40 万条评测、96% 好评率的现象级表现（截至 2025 年 1 月），标志着我国数字一代对文化话语权的争夺。“考古式游玩”现象使具有本土文化优势的中国青少年从文化消费者转变为阐释者，罕有地在该领域掌握了文化阐释的主体性和话语权，长期笼罩全球青少年的、由西方精心编织的叙事逻辑在此时完全失语。作品以自主定义的英雄美学与古典意境，让西方青少年首次接触到非西方媒介建构的中国形象，不仅争夺了“中华文化”的定义权，更构建出平等的文化沟通桥梁，是我国通过文化信息的重组博弈，逐步解构西方媒介长期蓄意建构的刻板认知体系并突破信息茧房的过程。随着本土优质文化成果的持续涌现，西方信息茧房的根基将受到系统性冲击，中国开放包容的真实全景将不断展现。

1.3 西方中心主义的祛魅实践

作为一款市场表现卓越、备受玩家好评的数字文化

产品，《悟空》此前在国际评价中遭遇了不同程度的攻击和偏见，但受众的认知范式已在体验游戏的过程中发生转换。比如当 Screen Rant 以“缺乏 LGBTQ+ 元素”、Sweet Baby 以“文化审查”施压时，全球玩家用“孙悟空是超越性别与种族的存在”的本体论解构予以反击，彰显文化自信与西方祛魅。围绕《悟空》的话语博弈呈现双重启示：一方面，东方哲学的文化包容性具有天然的现代适配能力，《西游记》文本建构的“神人妖”多元共生生态，尤其是“石猴”对种族与性别范畴的超越性，从根本上消解了部分西方媒体的“包容性与多样性”攻势；另一方面，事件进程折射出西方文化资本集团维护话语垄断的结构性矛盾。其通过流量操控机制实施选择性赋权，将文化评价转化为“真理政治”，这种以“普世价值”之名行文化规训之实的策略暴露出当今西方文化界的新型运作机制。这一系列公共话语冲突促使青少年对西方传统话语体系进行深入反思、审视并形成批判性认知，该群体逐渐意识到西方价值评判体系常常服务于地缘文化战略。这一自觉能动过程正是数字思政教育的理想范式，其经验或可为思政工作提供重要启示。

2 游戏文化嵌入数字思政教育的三维功能架构

数字化时代青少年信息获取模式呈现视觉依赖、即时交互、圈层传导等特征，进一步催生出需要深入考量媒介特性、目标受众并以数字技术实现个性化的教育表达和知识传播的数字思政教育新形态。所谓数字思政，是指以人工智能、大数据等数字技术为基础所构建的思想政治教育体系，强调以互动性、参与性的数字手段调动人的内在精神动力，在人机互动中挖掘个体人格潜能，帮助自我发展与完善^[1]。游戏文化作为青年亚文化的核心构成，因其独特的“交互仪式链”特性，正在影响数字思政教育的实践形态。

2.1 青年文化适配机制

传统思政教育面临的代际鸿沟，本质是单向传播模式与青少年群体“参与式文化”诉求的结构性错位。实证研究表明，“00 后”群体在价值认知层面虽普遍认同批判性思维的重要性、试图摒弃传统“服从权威”的观念，但约有一半的受访者倾向避免直接对抗权威或与之产生冲突^[4]。这种认知和行为的断裂使青少年真实意识情感趋向内化，构成代际对话和做实思想政治教育的心理壁垒。而网络空间通过提升个体话语权削弱了权威影响力，促使“传统服从”让位于青年自主选择，其中适应青少年偏好的游戏文化更可以通过三个方面影响其精神塑造：首先，通过“具

身交互”方式使玩家在沉浸式体验中完成价值内化；其次，依托数字圈层化特性促使基于共同兴趣和爱好的青少年组成封闭性较高的社群，通过高互动社群实现文化融入；最后，以成就系统暗合自我效能理论，通过即时反馈激发持续参与动力。

2.2 跨文化共识生成机制

2024年Steam单平台新发布游戏约1.8万款，全球玩家累计游戏时长超190亿小时，游戏产业已成为文化传播的超级载体。高质量游戏通过知识元素互联构建出无边界传播生态，展现了强大感召力和影响力。如《悟空》以中国神话为脉络，借助3D扫描技术还原山西晋城玉皇庙等古建筑场景，将悟空乐观勇敢、不畏强暴的精神与陕北说书等非遗文化融合，通过技术、艺术和叙事构建出文化传播的破圈效应，很好地诠释了“只有民族的，才是世界的”的传播逻辑。当中外青少年在游戏中沉浸于名山古刹、雕塑壁画时，实质上在体验“工匠精神”的当代价值；当海外玩家讨论“石猴出世”的哲学意涵时，已在无意识中参与中国智慧的全球对话；当越来越多游戏之外的青少年群体加入对文化叙事的深层探讨时，已充分体现了对中华优秀传统文化价值意蕴的认同与传播。游戏文化这种情感先行、认知跟进、价值沉淀的传播链优势，能够将中华民族普遍认同的价值观融入交互叙事，有效提升其共识塑造能力和介质传播效能；这种价值具象化策略突破了说教桎梏，实现从传播力到化育力的质变，其大规模信息输出与情感感召正是思政教育在价值层面寻求的深层互动传播范式。

2.3 话语权博弈机制

数字时代的网络空间已演化为文化与价值观念竞争的新型场域。部分西方资本集团通过“算法偏见”与“议程设置”构建信息茧房，将热搜机制异化为文化渗透工具并实施全球舆论引导，影响青少年群体的文化认知与价值判断。这使我国在国际舆论场的共识凝聚面临极大风险与挑战，也影响了传统思政工作质效。但当网络受众通过游戏的方式接受信息时，通常能获得全面、具体且自洽的信息聚合体；当青少年投入时间享受一款游戏时，就已经在一定程度上实现了信息传播和认同寻求，并自然而然地融入了信息社群。游戏文化在具备信息传播速度、去中心化要素的同时更显现出高度的传播质效，一定程度上缓解了信息传播失真现象，在话语权博弈语境下凸显出破局效应。因此，可以促使多方主体在数字思政教育理念、内容或实践中达成共识，打造源于游戏文化、真实可感的“数字孪生”思政场景，培育具备文化阐释能力的青少年群体，在新文明形态的竞争中掌握国际话语权和 Cultural 定义权。

3 数字思政教育高质量发展的路径探索

习近平总书记强调：“网络已成为广大青少年学习生活的重要空间，要提高网络育人能力，扎实做好互联网时代的学生思想政治工作和意识形态工作。”《悟空》为数字思政提供了新的重构思路，推动教育方式从内容认同向文化认同转变，并最终在情感层面确立立场的一致性，实现文化传播的范式创新和思政育人活力的充分释放。

3.1 文化认同的根基性建构

文化认同作为个体和集体对特定文化的深度认同与价值倾向，涵盖认知、情感、意志等心理层面及行为实践维度，是维系国家民族发展的核心纽带。中华优秀传统文化构成了民族精神的根基，与思想政治教育在内容、方法及价值目标上具有内在一致性，其哲学智慧、伦理规范与审美范式构成了思政教育的元话语资源，兼具代际传承性、共同体凝聚性与意识形态统合性。在时间层面，要通过创造性转化实现经典文本的当代性激活，如挖掘《礼记》“小康”概念与社会主义现代化目标的耦合性；在空间层面，要运用中国话语阐释马克思主义基本原理，如毛泽东同志以“实事求是”转译唯物辩证法，形成具有民族特色的意识形态表达范式；在价值层面，要聚焦人类文明共通议题，衔接“天下大同”与人类命运共同体叙事，构建超越文明冲突论的话语体系。数字思政需在新时代语境下推动文化的再解读与重构，通过与现代文化环境的积极互动，催生经典解读新范式，实现中华优秀传统文化的创造性转化与思政教育内容的创新性发展。

3.2 传播范式的革命性创新

数字时代青少年群体的认知呈现出多维度交互、碎片化输入和圈层化扩散等特征^[5]。海量信息的多渠道传播和青年认知转型导致传统思政教育面临双重困境：青年经验理性的匮乏使其易陷入价值判断失准；而知识的传统单向传播模式与青少年参与式交互诉求产生冲突，阻碍教育效能发挥。因此，数字思政可借鉴媒介系统依赖理论，通过技术、内容与场景的系统性整合革新传播范式。具体而言，可以利用大数据与人工智能解析社交文本，精准识别青少年认知焦点与情感倾向，构建算法驱动的个性化推送系统；运用虚拟现实技术设计强互动性与高参与感的数字载体，将抽象价值理念转化为可交互的亲身体验；突破传统路径依赖，基于适配性原则构建多元传播矩阵，如在短视频平台采用短时长微叙事高信息量传播，在社交媒体实施点面交互扩散，在电子游戏环境中设计沉浸式价值内化路径，形成泛在可及的教育覆盖网络。在传播主体构建方面，数字思政可通过构建多主体协同

的价值生产网络形成优势互补的思政教育合力。官方机构负责权威阐释,从思想深度和价值引领层面提升数字思政的严肃性与规范性;民间力量则发挥创新灵活优势,将教育内容转化为青少年亚文化形态以便于传播扩散。二者通过内容互通形成“严肃性供给”与“娱乐性转化”的动态平衡机制。

3.3 教育策略的适应性转型

青少年群体正处于价值观塑造的关键阶段,其思维方式既倾向于批判和打破传统权威,又迫切需要确认自我价值并获得周边认同。因此当教育场景从秩序化的实体空间转向流动的网络界面时,传统依靠语言说教、仪式活动和机构威望来施加影响的教育模式往往会由于弱化青少年的自主性而遭遇抵触。数字思政教育的策略突破在于从“刚性教导”转向“柔性影响”,构建基于数字传播规律与青少年心理特点的教育体系,通过认知共鸣潜移默化地实现对价值观念的认同。在情感认同维度,需构建隐性思政生态。比如通过智能客服、VR技术等以需求响应为核心构建全时域支持平台,精准响应就业焦虑、社交诉求等群体痛点,创设历史重演等共情环境,在认知无意识层面建立情感联系并培育价值共识。在意见引导层面,可构建朋辈知识权威的良性引导机制。数字时代青少年意见领袖的影响力不再依赖传统权威背书,而是取决于其观点的持续输出能力、价值立场的鲜明度以及逻辑的自洽性,其言论传播既能在特定圈子内快速扩散,也可能加剧群体的认知两极分化。思政工作需将网络UP主等新生代意见代表纳入育人共同体,实施差异化策略,在正面议题领域与优质领袖共建价值共识圈,以青言青语融入社群;在历史虚无主义等认知偏差领域,通过观点对话有针对性地进行纠正引导,帮助青少年在反思中完善认知结构,使其在创作中自然嵌入社会主义核心价值观,形成青年阐释、青年接受的主流意识形态传播生态。

3.4 人本主义的深度体现

传统思想政治教育的人本主义取向是深化思政育人的重要基础,数字思政通过精准回应个体差异与群体特征、实现教育公平进一步彰显这一特质。借助人工智能与大数据技术,思政教育主体可构建学习者数字画像,定制个性化的学习课程,实现内容的精准供给;同时可依托强化学习算法生成个性化方案,使“按需供给”从经验判断升级

为数据驱动的科学实践。比如,数字思政可通过信息化途径高效推广优质教学资源,推动思政教育对于社会盲点群体的有效覆盖;智能辅助工具技术创新可以适配不同残障类型需求,让视听觉障碍者借助语音合成与触觉反馈技术获取教育信息;在虚拟仿真领域,思政工作者更可以通过情景模拟帮助孤独症患者潜移默化地破除心理障碍进而逐步适应社会等。这种技术赋能不仅能够提升教育精度,更能有效提升特殊群体的认知效能与情感共鸣,为特殊群体开辟包容性学习通道,满足个性化发展需求。

4 结语

《悟空》的全球传播实践为数字思政教育质效提升提供了经验积累和路径启发。数字思政可借助数字转译技术将中华优秀传统文化要素进行现代化阐释并进一步转化为可交互的沉浸式体验,在文化认同建构层面促进青少年的价值内化。同时,数字思政应推动从“文化输出”到“认知共振”的范式升级,突破物理空间与文本束缚,在数字教育中实现价值理念的深层沉淀,将青少年的文化自信切实转化为参与全球治理的实践动能,为人类文明新形态的建构注入中国智慧。

参考文献:

- [1] 姚旭,钟祥铭,钟耀樟.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[J].未来传播,2024(6):67-79+134-135.
 - [2] 李博.解读萨义德“对位式阅读”——以《文化与帝国主义》为例[J].青年作家:中外文艺,2010(8):80.
 - [3] 吴满意,唐良虎.数字思政技术构件:内在意蕴、发展梗阻与纾解理路[J].贵州师范大学学报(社会科学版),2024(5):1-12.
 - [4] 杨雄.“00后”群体思维方式与价值观念的新特征[J].人民论坛,2021(10):18-22.
 - [5] 贾兆帅.数字青年:大数据时代思想政治教育客体新表征透视[J].西南大学学报(社会科学版),2023(3):66-77.
- 基金项目:海南大学2024年度教育教学改革研究项目“海南自贸港背景下残疾大学生思想政治‘隐性教育’范式研究”(课题编号:hdjy2487)。

作者简介:袁周米琪(1993-),女,河南平顶山人,海南大学党政办公室信息科科长。