

建设文化遗产 VR 大空间项目 助力四川文化国际传播

四川省社会科学院新闻所助理研究员
何焜雪

2024年5月6日，四川省委书记王晓晖在全省文化遗产保护传承座谈会上指出，通过“数字四川”建设全面赋能，培育文化遗产数字化新业态，不断充实文化遗产保护传承力量。文化遗产数字化是一个从保护修复、内涵挖掘、智慧管理到活化利用的全链条体系。其中文化遗产活化利用处于整个链条的后端产出端，对重塑人们对文化遗产的认知，助力文化遗产文化元素及标识的提炼，提升文化遗产的公共可达性、活态生命力和社会影响力具有决定性作用。

在文化遗产活化利用领域，国际国内涌现了一批多维技术应用探索“在线+在场”虚实共生体验和拓展多元创新场景的优秀案例。国际方面，2018年谷歌与 Cyark 制作文化遗迹 VR “Open Heritage”(开放遗产) 皆在虚拟现实重建古迹和寺庙，2019年法国的 VR/AR 内容品牌 Excurio 制作《蒙娜丽莎·越界视野》《卢浮宫博物馆》《永恒的圣母院》等在内的多个虚拟现实作品，2023年新加坡真实东方传媒(MCC INTERNATIONAL) 下属运营机构 LWA 卢瓦文化旗下的沉浸式互动内容品牌一博新元宇宙也与 excrio 进行合作出品大空间沉浸式探索项目《消失的法老》。国内方面，2019年湖北省博物馆联合 HUBU 文化科技融合创新团队打造《VR 曾侯乙编钟音乐游戏》基于 AR/VR 技术的文化遗产游戏类项目，2021年故宫博物院联合凤凰卫视打造的《“画游千里江山”项目》，通过挖掘文化内涵，并运用科技化、艺术化手段将其转化为文化遗产数字艺术 IP，2022

年四川《三星堆 MR 导览“古蜀幻地”》创造虚实交互，营造文化遗产游览新体验，2022年中国地质大学打造的《预见珙琅》，运用虚拟平台沉浸式技术同步交互技术，开创文化遗产的教育培训创新场景。

四川作为文化大省和文物大省，如何更有效地通过数字化技术为四川文化遗产实现创造性活化建设和创新性转化发展，如何通过数字化体验升级，驱动文化遗产供给走向“活化体验式”，加强“传播力”，成为四川加快推进文化强省建设亟须解答的课题。

一、四川文化遗产数字活化方面存在的主要问题

- (一)市场思维不足
文博机构对文化遗产数字化的社会、学科、市场等多元价值表示认同，大众消费者也已逐渐形成“拥抱”文化遗产数字化的社会共识，但主体仍然多为政府主导。四川博物馆扩张数量大，但与科技企业和高校科研单位等的合作偏少，未能充分发挥资源、技术、理论、资金等社会各领域的合作优势。社会力量的参与性不够，缺乏文化资源持有、技术研发和产业应用、理论研究、创投资金相互联动作用。
- (二)文化遗产数字资源活化率低
海量的文化资源大多数集中在文博、文保等单位，虽然部分单位已经开始探索从文化资源向文化数据的转化与积累，但大多数仍处于“沉睡数据”和“数据孤岛”状态，缺乏深度内容建构，尚未转化成为文化生产要素。数字技术与文化遗产的融合更多停留在表层和符号上，文

化内涵较弱。除了利用前沿科技，还需对文化自身的表达方式再进行研发和再创造，建立科技与文化二者共有的专门属性和文化价值，而非文化与科技的独立原有属性。目前，我省资源孤岛现象明显，文化遗产挖掘区域失衡，文化遗产资源开发不够，影响力较大的仅有四川广汉三星堆博物馆推出的两个项目：一是与连偶科技合作推出的古蜀元宇宙《古蜀幻地》MR 导览项目，二是与国文聚(北京)文化科技有限公司和 STEPVR 北京国承万通信息科技有限公司合作的 VR 大空间沉浸探索展《哇呜！三星堆》，还未形成完整的文化链条，缺乏代表四川多元化多样性的独特文化遗产数字大 IP。

(三)资金人才技术短板明显

一是资金投入有限。四川在文化遗产数字化方面投入资金较少，数字技术公司、网络平台和文化遗产三者结合共建的同时，需要让参与方获得利润创收，才能够达到可持续发展目标。

二是数字化技术应用浅显。文化遗产数字化的价值认同和现状感知呈现双向背离特征。部分决策者思想意识相对保守，对数字活化技术比如“XR”“AR”的区别以及创新模式还缺乏比较清晰的认识。多数文博场馆和文旅地传统静态文化遗产展陈游览的体验日益固化，无法满足大众对于文化遗产内容获取和交互体验升级需求。数字化的体验产品开发还远远不够，已有的沉浸体验与展陈表现力不强，缺乏创新性的 XR 体验新场景，绝大多数文化遗产资源在 XR 数字化方面还处于未开发状态以及落后状态。

三是人才缺乏。目前我国文化遗产教育浅层化、单一化、质量低，“数字化+文化遗产”领

域复合型创新人才极为匮乏。无论在文化遗产保护、数字化技术、数字文化传播，还是在数字文旅产品创意策划、设计、研发和管理运营等方面，都存在人才缺口。

二、加快建设文化遗产 VR 大空间项目，推动四川文化对外传播的对策建议

- (一)建立共创平台，实现文化遗产供需有效对接
文化遗产数字活化是一个复合命题。我省文化遗产数量多，呈现碎片化、地域化和条块化的特点，难以用一套系统实现低成本高效率的连接。因此，需要充分发挥和利用政府、文博机构、科技企业、高校科研单位、投资机构等多元主体在文化资源持有、技术研发和产业应用、理论研究、创投资金等领域的优势，通过建立串联文化遗产资源端、产业端、政府端、高校端、投资和媒体端等社会多元角色的“共创平台”，连接各地市文博资源，与产业化技术产品团队实现供需有效对接。
- (二)内容升级：打造重点文化遗产 IP 的 VR 大空间项目，拓展活化多元场景
具有跨时空的价值观和文化认同的文化遗产内容，是成为爆款 IP 的核心。一是在文化源头上做到清本正源，挖掘四川多元文化遗产大 IP，遴选具有鲜明的文化属性的 IP 资源是关键的一步。二是在文化元素挖掘与原型提取上做到高保真度。三是在文化元素重构与创新上做到高还原度。将文化遗产分类后进行筛选择优打造，比如以古遗址代表的三星堆、

论作为文化表征的《黑神话：悟空》

四川省社会科学院文学所 魏逸尘

摘要:首款国产 3A 游戏《黑神话：悟空》作为在海内外产生巨大影响的文化产品成为了承载中华民族传统文化的表征实践。根据霍尔的表征理论，文化符号不仅象征和传达意义，而且作为一种话语与更广阔的社会现实因素息息相关。从这一视角出发，《黑神话：悟空》在重写传统文本时选择了“孙悟空”这一独特形象本身便包含了深厚的文化内蕴，而将这一叙事形容为“黑”也折射出了复杂的文化心理。此游戏在制作技术、美术设计、文化内涵等方面的开拓体现出中国游戏制作者的匠心，但其在剧情方面的争议和短板也侧面透露出经典文本当代化所面临的困境和挑战。

《黑神话：悟空》上线以来热度持续攀升，引发了广泛关注。发售后的一周内，《黑神话：悟空》的全平台销量已突破千万，其在游戏平台 Steam 上的同时在线人数峰值达到 240 万，成为该平台历史上最多人玩的单人游戏。作为中国首个真正意义上的国产 3A 游戏，《黑神话：悟空》在制作技术上展示出中国游戏开发者的巨大进展，同时体现了中国科技的国际化水平，更重要的是在现代科技中融入了大量传统文化的内容，以科技创新持续推动传统文化业态转型升级，打开了文化产业发展的新空间。

游戏产业与文化产业的发展结合已经是当下跨文化输出的重要路径之一。在这一点上，《黑神话：悟空》不仅以中国神话故事为背景，在游戏中续写了西游故事，而且在场景、配乐、动作设计等方面都包含了大量的中华民族传统文化符号。在游戏配乐上，《黑神话：悟空》致敬了 1986 年版电视剧《西游记》的片头曲《云宫迅音》，既包括小号、铜管等管弦乐，也展现了古筝、琵琶等中国传统民乐的魅力；游戏中一段由非遗传承人熊竹英弹奏与配音的陕北说书片段也在各个社交平台上受到广泛关注。在场景上，《黑神话：悟空》中的场景参考了大量中国古代文物建筑，如重庆的大足石刻，陕西的水陆庵，云南的崇圣寺，山西的佛光寺、玉皇庙、小西天，河北的苍岩山、玉皇阁等，甚至带火了山西的古建筑旅游行业发展。在动作设计上，《黑神话：悟空》结合游戏角色的特征，灵活地将传统武术动作融入战斗中，加入了猴棍等传统武术元素。除这些之外，游戏以焚香来代替传统的存档方式也以某种方式折射出中华民族传统文化的独特性。

无论人们如何评价这个游戏，都必须承认的事实是：它已经成为一款在海内外传播甚广的文化产品。在这个意义上，《黑神话：悟空》已经不仅仅是一款游戏，而是代表了中华民族独特的历史文化、承载着中华民族共同体的集体意识、肩负着文化输出的重要任务的一个文化符号、表征系统和意指实践。

因而，在文化研究的视域下，这里涉及了语言、意义和表征的问题。霍尔认为，“正是文化的参与者赋了人、客观物及事件以意义。事物‘自身’几乎从不会有一个单一的、固定的、

不可改变的意义。甚至像石头那样明显的事物，也既可以是一块石头，又可以是一座墓碑，或一尊雕塑，这取决于它所意味的东西，也就是说，取决于它所处的某个特定的使用背景，取决于哲学家们称之为不同的‘语言游戏’(即有关界碑的语言，有关雕塑的语言等等)的东西。”(斯图尔特·霍尔，表征：文化表象与意指实践，徐亮、陆兴华译，商务印书馆，2003.3.)索绪尔的结构主义语言学对符号做出了能指和所指的区别，但索绪尔在二者之间更关注所指/意义。显然，霍尔在此认同了一众后结构主义者的观点，认为能指的优先级大于所指，他将文化视为一个复杂的、表意的符号系统，事物的意义(比如石头)并非来自事物自身，而是来自整个背景，即秩序性的表征系统。换句话说，在结构主义的视角下，事物的自我确定性不在自己之内，而在自己之外，在于自身和其他事物的差异，意义产生于能指链条的运作。

由此，霍尔提出，同一文化中的成员之所以能相互交流，是因为他们共享了相同的“文化信码”，这里的“文化信码”可以理解为“语言”，不过是更宽泛意义上的“语言”，也就是符号。此符号可以是文字形式，也可以以身体姿态、面部表情、音乐旋律等各种形式出现，只要它代表了一定的意义，表达和传递了某种思想、概念、观念或感情，就都是“语言”。因此，语言在此是一种意指实践，它作为某种工具和载体，具备交换信息的功能：“表征是某一文化的众成员间意义产生和交换过程中的一个必要组成部分。”(斯图尔特·霍尔，表征：文化表象与意指实践，徐亮、陆兴华译，商务印书馆，2003.15.)

当然，表征的过程要比对符号、记号、形象的单纯使用复杂得多。霍尔于是区分了两个表征系统，一个是我们思想之中的表征系统，也就是每个人头脑中的概念和心理表象，这个系统使我们得以指称不论是头脑之内还是头脑之外、真实的还是虚构的各个事物。简单说来，这一表征系统类似于康德的先验主体性概念，即使我们能够那些杂多的经验性的、表象性的材料整合起来的东西。然而，仅存在这第一个表征系统显然是不够的，因为每个人头脑中的概念图必然不尽相同，这就导致每个人都以自己独有的方式解释世界。因此还需要第二个表征系统，在每个人特殊的表征体系之间搭建起沟通的桥梁，这个桥梁就是通用语言。相比于第一个表征系统的内在性，作为通用语言的第二个表征系统更多是外在的、公认的、约定俗成的，它“使我们能将我们的诸概念与观点同一定的书写语词、讲话的声音或视觉形象联系起来。”(斯图尔特·霍尔，表征：文化表象与意指实践，徐亮、陆兴华译，商务印书馆，2003.19.)如果说第一个系统使主体性成为可能，那么第二个系统则是为主体间性开辟了道路。

霍尔对索绪尔的第二批判在于：他认为索绪尔并没有关注语言权力的问题。他认为索绪尔忽略了在现实情境中实际使用的语言，即不同社会身份、不同状态之下的不同说话者所说的具体的“话语”。在此，霍尔继承了米歇尔·福柯的话语权力理论，强调语言从来都不是一个封闭的、静止的、中立的客观对象，而是变化的、由规则支配的、不断进行意义的能指滑动的。即，借用葛兰西的理论，话语本身是进行意识形态斗争、抢夺话语霸权的场所。因此，霍尔又区分了表征的两种途径：符号学途径和话语

途径。其中，符号学途径更为关注表征如何运作、语言如何生产意义——这一途径受索绪尔影响，更接近“诗学”；而话语途径则更关注表征产生的政治与权力关系方面的后果和影响——这一途径则受福柯影响，更接近“政治学”。

如前所述，《黑神话：悟空》作为一款“爆火出圈”的文化产品，对其文化意义和表征实践的分析是不容忽视的。《黑神话：悟空》显然是成功的，且其成功并非偶然，而是有着深刻的文化背景与意识形态因素。那么，具体说来，它又是如何通过文化符号的生产、利用与意识形态操作获得成功的呢？

先说“悟空”，从浩瀚而又灿烂的中国传统文化文本中选取《西游记》中的孙悟空这一形象本身便值得一提。在中华文明的历史上，孙悟空的形象不仅仅是文学的，而且是文化的，其中包含了丰厚而深刻的文化内蕴，也就是说，孙悟空这一形象本身就是某种文化符号。其一，孙悟空聪慧灵性又忠心耿耿、高尚无私又潇洒老到、嫉恶如仇又离经叛道的人物形象可以说熔铸了中华民族的民族意识和集体精神，寄托了人民的崇高理想，是有能、有德、有独立精神的文化符号；其二，孙悟空也即“心猿”，无论中国的道教还是印度传来而本土化的佛教，都讲求修心，由此孙悟空也就成了中国传统文化中的宗教符号的代表；其三，作为大名鼎鼎的“四大名著”之一的《西游记》的主人公，孙悟空无疑是古人智慧的结晶，也是当代中国人民进行民族认同的一个代表和象征。同时，对于当代人来说，孙悟空同样具有丰富的阐释空间，这一形象在新中国历史上的不断翻新和重写中体现出鲜明的中国文化的现代化印痕。从周星驰的《大话西游》到今何在的小说《悟空传》再到国产动画电影《大圣归来》，对孙悟空形象的当代阐释和改造的优秀案例不在少数，孙悟空作为其中的主人公常常被视为亚文化所塑造的“偶像”，体现出西方现代性影响下的个人主义和英雄主义；而另一方面，这一“英雄”又常常是对统一的、宏大的主流叙事发起挑战，在这一意义上则具有鲜明的后现代色彩。从性别角色角度，孙悟空作为“石猴”，本不具有性别特征，制作者选择这一形象，有意或无意地呼应了西方的反二元性别思潮，为游戏走出国门做了铺垫。

再说为何是“黑”神话？黑色在此显然也不仅仅是一种颜色，而是带上了鲜明的文化内涵。正如红色是众所周知的中西文化理解差距巨大的颜色一样，黑色在东西方文化语境之下也有着截然不同的表征意义和意指内涵。黑色在中国文化中是一种表征意义极为丰富的颜色。一方面，黑色是一种庄重而严肃的色调，是严肃和正义的象征。在中国，人们常说的“天地玄黄”中的“玄”就是黑色，是天的颜色，从周至汉，玄色一直作为正色反映着先民对天地的敬畏和尊爱；在五行学说中，对木、火、土、金、水五种元素分别对应的颜色是青、赤、黄、白、黑，北方属水，对应的就是黑色，因此古人也用黑色象征深沉；再如传统戏剧中的张飞、李逵和包青天等都扮演成了黑脸的形像，象征人物刚直不阿、铁面无私等高尚品性；除此之外，中国艺术中的书法、国画、围棋等也与黑色息息相关，作为中华文明思想源头之一的道家同样“尚黑”。但是另一方面，尤其在当代，黑色也给人以阴险和恐怖的感觉，象征邪恶、反动和不

法：“黑帮”“黑心”“黑幕”都有这层含义。而在西方，黑色一方面往往与死亡与不幸有关，如 14 世纪的淋巴腺鼠疫就被称作“the black death”，即黑死病，耶稣的受难日也被叫做“Black Friday”；另一方面，黑也会和“黑人”相关，如“black power”指黑人人权运动。由此可见，制作者在“神话”前面加了一个“黑”字的文化表征含义是丰富的，其中既有“正统、严肃的对中国古代神话的再创造”之义，也在某种程度上暗示和象征了游戏剧情中体现的神佛政治之黑暗恐怖。

最后，正如霍尔指出的，文化不仅仅在头脑中，同时也在实践中。因此，从游戏本身的玩法等方面来讲，游戏的设置、界面、操作系统等作为一系列交互符号也具备了作为符号指称的表征功能，塑造和影响着玩家的文化人格。在游戏系统的语言设置上，游戏的默认语言为中文语言，这给了中国游戏玩家极大的民族认同感和文化认同感，因为在往常，中国游戏玩家要更好地游玩 3A 大作，需要在游戏的语言设置中切换到简体中文，如果没有就只能寻找游戏的汉化版本。而黑神话作为首个国产 3A 游戏，在这方面为中国玩家提供的不仅仅是便利，更是一种民族自豪感。另一方面，从游戏玩法上讲，《黑神话：悟空》以动作 RPG 为主，保持了玩家在游玩时的高度沉浸感，同时玩家也可从游戏中通过观赏和解读图鉴、动画等方式推进和补充整体剧情——这样，既坚持了剧情叙事的完整通畅，又具备一定的操作难度与玩法乐趣。不过，正如许多网友指出的，该游戏在自由度与多样化方面还不尽如人意，“空气墙”等问题依然削弱了许多玩家的游戏体验感——以反抗和颠覆为关键词的游戏正应当给予玩家更高的自由度。

总之，《黑神话：悟空》以高超的游戏工业技术、可圈可点的战斗设计、巧妙的文化资源运用展现出了中国游戏制作者的匠心。

不过，游戏也并非尽善尽美、全无差评。除了游戏外主创团队争议外，许多玩家也指出，游戏本身的剧情存在着前后割裂、更多继承自游戏《斗战神》的剧情而非《西游记》等问题，这给游戏招致了诸如“阴谋论”“背离原著的核心立意”等指责。

的确，游戏的剧情存在着一定的割裂情况，其中前四章相对独立，而第五、六章则与主线关系最为密切，同时争议也最大。游戏整体剧情续写了西游故事，讲述了孙悟空成佛后认识到天庭的黑暗，不愿同流合污，选择归隐花果山，却遭到神佛与手下妖王的围杀，并发觉紧箍咒仍未去除，因此决定将自己分化为“六根”，由玩家所扮演的“天命人”继承意志，集齐六根，摆脱束缚的故事。可以看出，游戏剧情在很大程度上继承了新世纪以来《悟空传》等西游改编故事的基本理念，将《西游记》解读为对黑暗封建政权的反抗，这也是前文提到的游戏名中“黑”之所在。但另一方面，剧情的前半部分又更侧重于修行，具有较为明显的劝诫特点与寓言色彩，如第一章节对黑熊精贪念的讽喻。剧情的这一割裂并非毫无由来。实际上，《西游记》的文本本身在某种程度上就是一分为二的，前半部分的大闹天宫展现了无法无天、叛逆逍遥的孙悟空，而后半部分西天取经的孙悟空则千金一诺、以忠诚、顺从、牺牲、承担体现了中华民族传统美德的另一面。只不过，在《西游记》中这种二元分立被统一在了取

稻城皮洛遗址石破天惊、盐源老龙头墓地、资阳濠溪河遗址；以古墓葬-悬棺葬、船棺葬、崖墓为代表的古蜀船棺合葬墓；以古建筑为代表的羌寨碉楼、石窟寺与摩崖造像等。对标《消失的法老》等优秀国际文化遗产的 XR 大空间项目，联合历史学家、科技公司，利用文化实物材料和文明溯源的内容，开发多模态空间交互体验应用场景的 XR 数字大空间文化产品。

(三)方式扩展：打造文化遗产游戏，拓展四川文化国际传播新方式

陀螺研究院发布《2024 年全球 VR/AR 产业图谱》指出，2023 年 XR 内容呈现出迅猛的发展势头，尤其以游戏场景最具代表性。文化遗产游戏类项目——《VR 曾侯乙编钟音乐游戏》在“2021 Qualcomm XR 创新应用全球挑战赛”获得银奖，综合技术趋势表明，以跨地域性、强交互性为特征的游戏将成为文化遗产活化传承的重要载体。通过将文化遗产内核与游戏化产品相结合，利用四川优质文化遗产大 IP 内容，打造具有“生动化、沉浸感、深交互”等特征的文化遗产游戏传播链路，创新文化遗产数字化利用的体验交互场景，推动游戏化应用成为文化遗产活化传承和国际文化传播的创新载体。

(四)可持续发展：更新教育模式，推动文化遗产创新传承和推广

文化遗产在美育教育中有独特价值，有效支持文化遗产的大众认知和人才培养建设，积极顺应数字技术新趋势，将数字技术应用于文化遗产的教育培训创新场景，建设文化遗产线上学习平台和模拟仿真教学平台、制作 VR 沉浸式教育产品以及开放式知识共享交互平台，解决文化遗产教育浅层化、单一化、质量低等痛点。

经完成后修成的“斗战胜佛”果位中——虽是佛位，仍要战斗。而这个统一在《黑神话：悟空》中则被打破，反抗的悟空不得不分裂自身，化为“天命人”重新修行，而最终也没有打上凌霄宝殿、与天庭开战。这背后所体现出的是后现代思潮影响下的文化无意识：修行不能专一而反抗又无法彻底。也就是说，传统的宏大叙事被打破、解构而新的价值体系又不能确立，只得在分裂中彷徨。在这个意义上，《黑神话：悟空》的困境也正是当代语境下普遍的文化困境，剧情叙事的割裂正是“黑”和“悟空”这两个文化符号的分裂——与通常认为的“用现代技术讲传统故事”相反，这个游戏恰恰是以传统的外壳讲述了当代的故事。

当然，这并不构成对《黑神话：悟空》游戏本身的指责，游戏作为当代的文化产品，不需要也不可能仅仅是将传统故事原原本本地再讲一遍，它必定带有时代特色、体现出时代症结，而这也是当下所流行的传统文本的当代改编与重写尤其需要处理好的问题。

因此，一方面，我们必须承认《黑神话：悟空》作为国内首款 3A 大作，展现出了较高的制作技术，成为中国游戏史上无可替代的表征符号；但另一方面，也应当认识到的是，其中存在的许多不足之处也是国产游戏在未来需要克服和超越的。必须防止对《黑神话：悟空》的过度神化而陷入传统文化符号的庸俗享乐及其所导致的游戏玩家的集体狂热，而应当要发掘传统文化中真正的精华和瑰宝并进行再创造。换句话说，在经典文本当代化的过程中，更重要的是思考如何从中国文化内部生成真正对当今社会现实切实有益的东西，唯有这些才不仅是民族的，更是世界的——而这需要的是当代中国人民不懈的努力。

参考文献：

- [1]斯图尔特·霍尔，表征：文化表象与意指实践[M]，徐亮、陆兴华译，北京：商务印书馆，2003.
- [2]李安纲.孙悟空形象文化论[D].陕西师范大学，2000.
- [3]从《黑神话：悟空》爆火透视文化产业新亮点[N].新华每日电讯,2024-08-30(007).
- [4]赵君.霍尔高低语境文化理论下游戏《黑神话：悟空》中西文化差异对比分析[J].新楚文化，2024，(07):70-72.D OI:10.20133/j.cnki.CN42-1932/G1.2024.07.023.
- [5]汪玉迪.浅析跨文化传播视域下游戏视频《黑神话：悟空》的“文化出圈”[J].科技传播，2023,15（13）:115-119.D OI:10.16607/j.cnki.1674-6708.2023.13.016.
- [6]蒋栋元.论颜色及颜色词的文化差异[J].四川外语学院学报,2002,(02):139-142.
- [7]杨晓晖.中华传统语境中的“黑色”文化研究[J].汉字文化,2021,(12):170-171.D OI:10.14014/j.cnki.cn11-2597/g2.2021.12.075.
- [8]杨玮玮.从“黑”和“Black”谈中英跨文化交际[J].科技创新导报,2011,(14):246.D OI:10.16660/j.cnki.1674-098x.2011.14.121.
- [9]王温懿.“矛盾”的身体——中国动画史中孙悟空的艺术形象[J].影视文化,2022,(02):92-101.
- [10]毛志勇,陈钰敏.身份、关系与秩序：《西游记》的政治密码[J].许昌学院学报,2022,41(01):40-47.