

# 心性修持的数字化诠释： 《黑神话：悟空》与佛教哲学内核析论

秦臻宇 赵梓君

(珠海科技学院, 广东珠海, 519000)

**版权说明：**本文是根据知识共享署名 - 非商业性使用 4.0 国际许可协议进行发布的开放获取文章。允许以任何方式分享与复制，只需要注明原作者和文章来源，并禁止将其用于商业目的。

**摘要：**在数字技术进步与全球文化交融下，《黑神话：悟空》成为中国文化“走出去”的标志。现有研究多聚焦其文化传播与技术融合，却缺乏对佛教哲学内核的系统剖析，仅停留于佛教符号功能探讨，未触及“心性修持”与游戏机制、叙事的深层同构。本文以佛教哲学为理论基础，采用哲学阐释学与文本细读，溯源佛教原典并构建“妄境 — 伏心 — 证真”框架，探究游戏对佛教“心性修持”的数字化诠释。研究发现：游戏世界借“天命”“妖魔”“破败场景”呈“妄境”，核心机制模拟“伏心”修行，双重结局对应“顿悟成佛”境界，“天命人”之旅本质是“降伏其心”“明心见性”的实践。本文补全相关研究空白，尝试构建本土哲学解读数字文化的路径，为传统文化数字转化与全球对话提供学理支撑。

**关键词：**《黑神话：悟空》；西游记；佛教哲学；数字化诠释

**DOI:** <https://doi.org/10.62177/apss.v1i5.855>

## 一、引言：在“游戏”与“道场”之间

随着数字技术不断进步以及全球文化交融程度日益加深，电脑游戏已从单纯的娱乐载体转变为文化传播方面极为关键的媒介，游戏科学公司所开发的《黑神话：悟空》凭借深厚的文化内涵以及顶尖的制作水平引发了全球范围内现象级的关注，它取得了商业上的成功，更成为中华文化迈向世界的一个标志，其意义远远超越了游戏自身范畴。

本研究的关键价值在于，把研究的着眼点从文化形式拓展到哲学内核，以此为解读《黑神话：悟空》奠定理论根基，同时也为文化驱动型数字产品的研究开拓跨学科的思考方向，在理论领域，探寻中国佛教哲学于数字时代实现创造性转化的途径，在现实方面，揭示优秀传统文化怎样凭借创新形式参与新时代人文精神以及全球文化的交流互动。

**作者简介：**秦臻宇（1994—），男，硕士，助教，研究方向：宗教哲学，E-mail: 1239969690@qq.com。赵梓君（1994—），女，硕士，助教，研究方向：马克思主义经济学。

**基金项目：**无。

针对《黑神话：悟空》展开研究，要追溯其文学母本《西游记》的哲学核心，又要以批判性眼光审视数字游戏跨学科阐释的现有成果。

### （一）《西游记》原著佛教思想研究的学术脉络

作为古典神魔小说巅峰，《西游记》主题解读历来多元，对佛教思想的探究构成研究的重要脉络。张艳姝指出，明清评点家多从“证道”“谈禅”“释儒”维度阐发，不乏以佛教“明心见性”解读全书宗旨者，为后世研究奠基，但此时期论述常陷入“三教合一”的笼统表述，或存在主观附会倾向，缺乏严格学理分析。

自“五四”以来，胡适、鲁迅等学者便希望能够打破旧有的观点，胡适在《〈西游记〉考证》里，对“金丹妙诀”“禅门心法”的牵强附会之说给予驳斥，鲁迅于《中国小说史略》中也持有类似看法，认为西游的主旨“实际上并非源于作者的游戏”，这种“游戏说”虽然消除了以往的迷信观念，但在一定程度上掩盖了文本所蕴含的宗教哲学意义。到了20世纪80年代，学者们开始重新审视《西游记》的宗教哲学内涵：李安纲等人提出“金丹大道说”，侧重于从道教内丹学的角度进行阐释<sup>[13]</sup>，克珠群佩、王意如等人则着重强调其中的禅宗思想<sup>[11]</sup>，更具影响力的是以金紫千、石麟为代表的“心性修炼说”，将取经的历程解读为克服内心的魔障、清除杂念的内在精神修炼过程。近年张艳姝的博士论文《〈西游记〉佛禅思想考释》是系统性研究的代表，明确指出《西游记》蕴含了“心性修炼”的佛禅思想，将取经历程解读为克服心魔、扫除妄念的内在精神修行。<sup>[10]</sup>这一“心性”主线的明确，为解读《西游记》提供了具有深刻意义的哲学钥匙，同时也成为本文理解《黑神话：悟空》哲学内核的一个理论源头。

### （二）《黑神话：悟空》现有研究的进展与局限

国内对于《黑神话：悟空》的研究已经收获了多元的成果：凌逾和蔡嘉洋从“神魔—科幻—游戏”共生叙事的角度入手，指出该游戏借助显隐结合的神魔世界观与科幻元素相融合的方式，达成东方想象的世界性表达，促使“国风朋克”风格得以兴起。<sup>[7]</sup>李伟荣以及李焱辉将重点放在传统大众文化的数智创新与出海策略上，强调以经典文本作为基础、技术作为辅助是避免文化误读、达成高质量传播的关键所在。<sup>[8]</sup>尤红与王心妮依据“多重接近性”理论，探讨《黑神话：悟空》在内容共识、价值共识以及方法共识层面的文化共识构建途径。<sup>[14]</sup>林升栋和李悦从文化自信的角度出发，指出这款游戏实现了经典文学的现代化转变以及语境跨层叙述。<sup>[9]</sup>李闯从文化唯物主义的视角进行分析，剖析文化、技术与产业的共生演进机制，指出高质量内容与复杂机制推动技术迭代，产业工业化反过来促进文化表达与技术升级的螺旋式发展。<sup>[15]</sup>

可以明显看出，尽管当前的研究在文化传播、叙事创新以及技术融合等方面收获颇丰，然而依然存在一定的拓展空间：针对游戏所蕴含的佛教哲学，尚未进行系统且深入的学理分析，现有成果虽已敏锐地涉及到“六根”“紧箍”“上香”等文化符号，不过大多仅停留在对文化功能的探讨层面，至于游戏的叙事结构与佛教“心性论”的深入解读、游戏战斗与成长机制对“降伏其心”修行次第的具身化体验，以及多重结局所对应的觉悟境界等问题，当前很少有研究展开全面系统的讨论。

因此，本文认为《黑神话：悟空》借助媒介交互的特性，构建了以佛教哲学，尤其是禅宗与唯识学“转识成智”思想为基石的数字化修行道场。玩家的“天命人”之旅并非简单英雄历险，而是对佛教“降伏其心”的修行过程和“明心见性”的终极追求，游戏体验过程的核心心性论题应属于当代艺术转译。

## 二、“妄境”的构筑：游戏世界对“心生灭门”的视觉化呈现

《大乘起信论》提到：“一心开二门，谓心真如门、心生灭门”。<sup>[4]</sup>“心真如门”指向“一法界大总相法身”，是一切法的清静本体，具“不生不灭”“如实不空”的超越性；“心生灭门”依如来藏而起，表

现为“不生不灭与生灭和合”的阿黎耶识，含“觉”与“不觉”二义，是现象生灭变化的根源，二者“不相离故”，共同构成“一心”的整体性展开。在《黑神话：悟空》中，“心真如门”象征悟空未被污染的清静本性的本来面目，而“心生灭门”则为妖魔横行、因果纠缠的苦难世界，该游戏世界建构的本质正好契合的是“心生灭门”中“无明熏习”与“境界妄现”的视觉化，其核心可从三方面解析：

### （一）“天命”与“业感缘起”：“天命人”的身份本质

佛教“业感缘起”理论是生命流转的根本，业力习气，相续不断，故有生死轮回。《黑神话：悟空》中的“天命”并非单指神圣使命，也是“无明业力”驱动的必然轨迹。“天命人”亦非传统英雄，而是带着深厚业力、在轮回中流转的象征。

游戏开场，老猴子言：“你们之中，庶几会有天命所归，将他遗下的灵物一一寻遍”。此处“天命”为业力所引，必受其报的业力体现。“天命人”在寻回灵物、找回根器、对抗妖魔的过程中，了却与悟空相关的因果业债。而“天命人”的失败、死亡与重生，恰是佛教“分段生死”观的生动演绎，每个“天命人”都是业力驱动下试图通过修行脱苦的代表，其终极目标不是简单的成为英雄，更是明心见性，自成佛道，实现从迷到悟的根本转变。<sup>[1]</sup>

### （二）妖魔与“二障”：内心业障的外在投射

《成唯识论》将修行障碍理解为“烦恼障”与“所知障”。“烦恼障者，谓我执法执；所知障者，谓诸无知”。<sup>[6]</sup>游戏中的妖王与精怪正是“二障”的具象化表现，其象征意义与“六根”烦恼直接对应：

如“赤尻马猴”代表“烦恼障”中的“嗔恚执”。该妖王表现出的极度狂躁与不安，恰如众生因执着“我相”而产生的情绪波动，《楞严经》云：“狂心顿歇，歇即菩提”<sup>[2]</sup>，玩家与赤尻马猴的战斗，保持心念清明的专注正是“降伏嗔心”的修行实践。

第二，“百眼魔君”象征“所知障”中的“执见如磐”。该妖魔以百目观世，自以为了解全貌，却仅能窥见局部真理，这恰是“法执”的典型表现，《大乘起信论》所言“依觉故迷，若离觉性，则无不觉”。<sup>[4]</sup> 玩家需规避其视线的金光攻击，恰是修行中“打破固知见、直探实相”的具身化模拟。

三是“黄风大圣”对应“烦恼障”中的“贪爱执”。该妖王执着力量，将力量视为永恒，这与“贪欲障圣道，如土覆明珠”的贪欲本质契合。玩家通过战斗破除其贪婪执念，本质是内心中“对治贪欲、不执外物”的修行。

### （三）游戏世界的场景与“五浊恶世”：佛教的末世意涵

游戏中妖魔作乱的破败场景并非单纯审美选择，而是佛教“五浊恶世”的视觉化呈现。“五浊”即劫浊、见浊、烦恼浊、众生浊、命浊，其在游戏中均有对应：

“劫浊”为世界秩序崩塌神魔混战，昔日圣境沦为战场。“见浊”为真理扭曲，妖邪将“掠夺根器”视为正道，神佛将控制世界视为“天命”，皆为颠倒见。“烦恼浊”外化为众生的贪婪与暴虐，妖王争夺根器、神将滥用权力，均是烦恼驱动的行为。“众生浊”显现在生命体的异化，普通生灵因秩序失衡变为怪物。“命浊”则通过角色的生死轮回展现，“天命人”与妖魔的死亡、重生，是“命浊”中“寿命短促、生死无常”的写照。

《维摩诘经》“随其心净，则佛土净”的教导<sup>[3]</sup>，印证“天命人”在“五浊恶世”中的修行对照，暗示外在世界的净化源于内心的觉悟，当“天命人”破除自身执念，方能逐步扭转世界的“浊恶”本质。

## 三、“伏心”的实践：游戏体验为“转识成智”的具身化模拟

《成唯识论》“转识成智”的修行体系，为解析《黑神话：悟空》的游戏机制提供了另一个理论框架。



修行的核心是通过“转依”，将凡夫“八识”转化为圣者“四智”。<sup>a</sup>《黑神话：悟空》的战斗、死亡、重生和成长等机制，本质是“转识成智”过程的数字化演绎，其核心可从三方面解读：

### （一）BOSS 战与“六识净化”：“破执”的阶梯式实践

唯识学中，前五识（眼、耳、鼻、舌、身）负责感官知觉，第六意识负责分别推理，二者均易“随外境妄动”，成为烦恼的入口。《成唯识论》强调，修行之初需伏断根识引起的粗重烦恼。游戏中，六个核心 BOSS 战恰与“六根”烦恼的对治形成一一对应，玩家战胜 BOSS 收回“大圣根器”<sup>b</sup>的过程，正是“六识净化”的阶梯式实践：

战胜“熊罴精”获得“眼见喜”；战胜“黄风大圣”获得“耳听怒”；战胜“黄眉”获得“鼻嗅爱”；战胜“百眼魔君”获得“舌尝思”；战胜“夜叉王”获得“身体忧”；战胜“大圣残躯”获得“意见欲”。

每一次 BOSS 战的胜利，都是“六识”向“不随境动”状态的迈进，为后续“破我执、转智”奠定基础，这正是《成唯识论》“先伏粗惑，后断细惑”的修行次第。

### （二）死亡重生与“轮回资粮”：“业力不灭”的数字化演绎

佛教轮回观认为，生死轮回无有休止，皆由无明，修行者在轮回中积累的善业（资粮）不会消亡，终将成为觉悟的基础。《黑神话：悟空》的死亡重生机制，正是这一思想的数字化演绎：

第一，“死亡”象征“分段生死”的流转。“天命人”的每一次战败死亡，都是“无明未破”的体现，因“六识”未净被妖魔击败，也因“我执”未破陷入困境，恰如众生在轮回中因烦恼堕入恶趣。第二，“重生”象征“修行资粮的积累”。游戏中玩家死亡后经验值不会清零，此前掌握的战斗技巧，如 BOSS 攻击规律、技能组合方式，这暗合《成唯识论》种子生现行，现行熏种子的业力思想。“经验值”与“战斗技巧”是“净种”<sup>c</sup>的数字化表达，即便“现行”<sup>d</sup>消亡，“净种”仍会被“熏习”增长，为下一次修行提供助力。最后，反复重试应对数数修习，方能伏断的修持要义。玩家因为经验不足或技术不够，经过多次重试，逐步熟悉“降伏烦恼”的方法，最终实现“伏心”，与佛教“轮回不是惩罚，而是修行机会”的思想一致。

### （三）技能系统与“净种熏习”：“转依”的层级化呈现

唯识学的“转依”理论说明，修行的实质在于“转灭依他起上的遍计所执，转得依他起中的圆成实性”，也就是借助“熏习”来促使“净种”得以增长，同时削弱“染种”染种即烦恼种子，《黑神话：悟空》的技能系统，恰恰是“净种熏习”与“转依”过程的层级化呈现：

“技能树开启”所对应的是“净种的显现”这一情况，在游戏里，“天命人”借助升级来解锁技能，像“定身咒”“变化”“棍法”等，每一次新技能的获取，都是“阿赖耶识”当中“净种”被熏习激活的一种表现，“升级”实际上是“善业积累”以数字化形式的呈现，它推动着“净种”从“潜在”状态转变为“现行”状态。技能选择对应的是“染种的对治”，技能系统提供了多种路线，比如防御型的“气力”、攻击型的“武艺”、辅助型的“体锻修行”等，玩家需要依据自身的烦恼倾向来进行选择，如果容易被攻击，那就选择防御类技能，要是想要提升攻击力，就选择相应的技能，这就如同修行者“依根器择法门”一样：要是“嗔心重”，就修习“忍辱”，要是“贪心重”，就修习“布施”，依靠针对性的“对治”来削

<sup>a</sup> 八识：眼、耳、鼻、舌、身、意、末那、阿赖耶。

四智：妙观察智、平等性智、成所作智、大圆镜智。

<sup>b</sup> 六个根器：眼见喜、耳听怒、鼻嗅爱、舌尝思、身体忧、意见欲。

<sup>c</sup> 净种：善业种子。

<sup>d</sup> 现行：当前生命。

弱“染种”。“技能满级”对应的是“转依的初步成就”，当“天命人”解锁了全部技能并且达到满级的时候，其“六识”已经基本得到净化，“我执”也初步被削弱，这对应着唯识学“加行位”的修行成就，虽然还没有证得“四智”，但是为觉悟“见道”积累了足够的“净种”，为往后的“证真”奠定了基础。

#### 四、“真心”的证得：故事结局与“顿悟成佛”的层级化对应

《坛经》构建的“顿悟成佛”思想，为解析《黑神话：悟空》的多重结局提供了理论标尺。该经提出“即心即佛”<sup>a</sup>、“无所住心”<sup>b</sup>、“顿悟成佛”<sup>c</sup>的修行体系，而游戏的两种结局：真结局和普通结局，恰与佛教“觉悟层级”形成一一对应，构建了完整的“从迷到悟”谱系。

##### （一）真结局：“拒戴紧箍”与“大圆镜智”的证得

在游戏的真结局里，“天命人”在打败最终的杨戬之后选择了“拒戴紧箍”，这种行为有着深层次的哲学含义，它契合了《金刚经》中“应无所住而生其心”的核心观念，“紧箍”作为一种束缚，它象征着主体的“能取”以及客体的“所取”之间的二元分别，是末那识将阿赖耶识执着地当作“我”的一种具体体现。而“拒戴紧箍”是对“能所对立”的一种彻底超越，它标志着从“识”的功能转变为“智”的圆明照见。

从唯识学的视角看，这一过程对应“第八识转大圆镜智”。《成唯识论》提到“转第八识成大圆镜智，能遍照诸法相”。<sup>[6]</sup>“天命人”拒绝紧箍后，不再执着于对外在敌人的征服，而是实现对内心执念的超越。此时的“大圣”已非外在封号，而是“大圆镜智”证得后的自然显现。如《坛经》所言“本来无一物，何处惹尘埃”<sup>[1]</sup>，“天命人”已破除一切法相执着，实现“即心即佛”的终极觉悟。

这一结局又与《大般涅槃经》“涅槃寂静”的境界契合。<sup>[5]</sup>“若识自性，一悟即至佛地”的顿悟思想，表现为“天命人”不再受“天命”束缚，也不再被“轮回”牵引，成为真正自由、自觉的“新大圣”——其觉悟本质是“自性自度”，不依赖神佛加持，不依赖外在认可。

##### （二）普通结局：“未竟的修行”与“修行阶位”的对应

游戏的普通结局，选择带上紧箍成为大圣替身再次轮回开启新的冒险，对应佛教修行中的“未究竟”阶位，其核心是“执念未破”，具体可分为两类：

第一，对应“资粮位”：此结局中，“天命人”接受老猴子安排，成为“悟空的替代品”——虽继承悟空的神通，却执着于“大圣”的法执名相，未破除对外在身份的依赖。这与唯识学“资粮位”修行者的状态一致。虽已发起菩提心愿求觉悟，却仍执着于“修行者”“觉悟者”的名相，如《成唯识论》所言“由执有法，施設自体”。<sup>[6]</sup>

其次，对应“见道位”：“天命人”再次轮回击败神佛妖魔，在修行过程中不但没有破除对“神佛权威”的执着，又陷入寻找真结局，新圆满的新执念，成为“正义的执行者”，虽能辨别“善恶”，但执着善恶二元对立，未悟“善恶本空，唯是一心”的实相。这与“见道位初阶”修行者的状态一致，已证得“我空”，却仍有“法空”未证，未达“无所住心”的境界。

##### （三）觉悟层级的谱系，从“迷”到“悟”的逻辑

综合真结局与普通结局，《黑神话：悟空》构建了与佛教“五十二位”修行阶次相契合的觉悟谱系：

凡夫位：初始状态，未开始修行的“天命人”，受“六根”烦恼束缚，随“天命”流转；

<sup>a</sup> 即心即佛：自性本具佛性。

<sup>b</sup> 无所住心：破除执念。

<sup>c</sup> 顿悟成佛：一念觉。

资粮位：“成为大圣替身”的结局，发起菩提心却执于名相；

见道位：“成为大圣替身”的结局，证得部分真理却执于二元；

修道位：解锁全部技能、净化“六识”的“天命人”，持续“伏心”却未“顿悟”；

究竟位：“拒绝佩戴紧箍”的真结局，证得“大圆镜智”，实现“顿悟成佛”。

这一谱系构成“从迷到悟”的逻辑闭环。游戏通过结局的差异，揭示觉悟并非单一的结果，而是层级化过程。只有彻底破除“我执”与“法执”，方能达至即心即佛的终极境界，这恰是《六祖坛经》“佛法在世间，不离世间觉”的当代演绎。<sup>[1]</sup>

## 五、结论

《黑神话：悟空》凭借交互媒介的特性，构建起了一个以佛教哲学作为核心内容的数字化修行道场，在这个道场中，其世界构建呈现为“妄境”的视觉化呈现，机制设计体现为“伏心”的具身化呈现，结局设置表现为“证真”的层级化体现，这样的设计延续了“文以载道”的文化精神，还借助数字媒介的交互性，达成了从被动接受到主动理解的文化传播创新。玩家不再仅仅是中华文化和佛教哲学的旁观者，而成为了修行者和参与者，玩家借助“天命人”的体验，亲身经历转识成智的过程。

本研究的理论贡献主要有三个方面，其一突破了现有研究仅停留在表层的局限，为《黑神话：悟空》提供深层次的哲学阐释，填补了佛教心性修持体系研究领域的空白，其二尝试从本土哲学出发去解读当代文化的研究途径，避免简单套用西方理论，呈现出中国哲学的解释能力，其三构建了“妄境—伏心—证真”的分析架构，为其他类似的传统文化数字产品的研究给予参考。

《黑神话：悟空》的成功证明，传统文化的生命力在于与时代进行对话，把中国传统哲学与数字媒介深入融合，可达成传统文化的创造性转化和创新性发展，为全球文化对话提供中国智慧。

## 利益冲突

作者声明，在发表本文方面不存在任何利益冲突。

## 参考文献

- [1] 陈秋平、尚荣校释.《金刚经·坛经·心经》.[M].北京：中华书局.2007年
- [2] 刘鹿鸣译注.《楞严经》.[M].北京：中华书局.2012年
- [3] 高永旺、张仲娟译注.《维摩诘经》.[M].北京：中华书局.2016年
- [4] [梁]真谛译、高振农校释.《大乘起信论校释》.北京：中华书局.1992年
- [5] 昙无讖译.《大般涅槃经》.[M].上海：上海古籍出版社.1991年
- [6] 韩廷杰.《成唯识论校释》.[M].北京：中华书局.1998年
- [7] 凌逾，蔡嘉洋.“神魔+科幻+游戏”的共生叙事——《黑神话：悟空》文化出海之道[J].当代文坛,2025年第5期
- [8] 李伟荣，李昭辉.中国传统大众文化的数智创新与出海——以《黑神话：悟空》为例[J].中国文化研究,2025年第3期
- [9] 林升栋，李悦.《西游记》的分身——论《黑神话：悟空》的文化自信与国际传播[J].暨南学报(哲学社会科学版),2024年第11期
- [10] 张艳姝.《西游记》佛禅思想考释[D].吉林大学,2015年
- [11] 克珠群佩，王意如.论《西游记》的崇佛倾向[J].宗教学研究,1995年第1期
- [12] 阎凤梧，李安纲.明清《西游记》文化思想研究概述[J].西安交通大学学报(社会科学版),1997

年第 2 期

[13] 李安纲 . 论《西游记》诗词韵文的金丹学主旨 [J]. 晋阳学刊, 1996 年第 3 期

[14] 尤红, 王心妮 . 传统文化影像的多重接近性:《黑神话: 悟空》的现代呈现与共识构建 [J]. 传媒观察, 2024 年第 12 期

[15] 李闯 . 文化唯物主义视角下文化、技术与产业的共生演进——以《黑神话: 悟空》为案例 [J]. 北京工业大学学报 (社会科学版), 2024 年第 6 期