

《新神榜：杨戬》：影游融合的创作路径探析

赵慧宇

广州大学，广东 广州 510000

DOI: 10.61369/SSSD.2026070027

摘 要：在媒介融合的趋势下，游戏与电影融合的创作方式，逐渐成为电影创作的一种趋势。近些年来，在我国神话题材动画电影当中，影游融合的创作趋势愈发凸显。2022 年上映的新作《新神榜：杨戬》，通过视觉奇观与拼贴美学的呈现，以游戏概念建构叙事模式，架构虚拟空间，从多个角度进行创新，将游戏与电影相结合，创作出了全新的神话故事，但在剧本逻辑方面也引起了不小的争论。

关 键 词：影游融合；《新神榜：杨戬》；拼贴美学；分层结构；中国故事

New Gods: Yang Jian: An Analysis of the Creation Path of Film - Game Integration

Zhao Huiyu

Guangzhou University, Guangzhou, Guangdong 510000

Abstract： Under the trend of media convergence, the creative approach of integrating games and movies has gradually become a trend in film creation. In recent years, among Chinese animated films with mythological themes, the creative trend of film – game integration has become increasingly prominent. The new work "New Gods: Yang Jian" released in 2022, through the presentation of visual spectacles and collage aesthetics, constructs a narrative mode with game concepts, builds a virtual space, innovates from multiple perspectives, combines games and movies, and creates a brand – new mythological story. However, it has also sparked quite a debate in terms of script logic.

Keywords： integration of film and games; New Gods: Yang Jian; collage aesthetics; hierarchical structure; Chinese stories

国外影游融合从 1.0 时代迈向 2.0 时代，诞生了《头号玩家》《失控玩家》《无敌破坏王》等多元类型的游戏电影。2022 年上映的《新神榜：杨戬》延续了追光动画的创作风格，通过视觉奇观营造、游戏化逻辑植入、虚拟世界观构建等方式，形成了鲜明的影游融合特征。

一、视觉奇观与拼贴美学的呈现

影游改编文本之所以能给观众带来沉浸式感官惊奇，因其更注重数字幻境的整体性生产^[1]。追光动画新神话系列通过奇观幻境创新改写传统神话，《新神榜：杨戬》便是典型。影片在打斗场景、蒸汽朋克风仙界设定，以及借鉴游戏能量化概念塑造的元神形象上，融合传统符号与朋克美学形成拼贴感，打造出独特动作奇观与震撼场景，带来别样观影体验。

（一）法天象地：人物法术奇观化与能量化呈现

追光动画近年常借鉴经典作品现代化重构，《新神榜：杨戬》便是典型。影片融合《宝莲灯》《封神演义》《二郎宝卷》《西游记》等多元文本，将《西游记》中仅杨戬、孙悟空会的法天象地，拓展为申公豹、沉香等通用能力，以元神离体打造奇观化战斗，呈现鲜明游戏化电影特征。游戏化电影更倾向于以游戏化风格处理战斗场景^[2]。该片战斗特效炫目、光影繁复，美术风格与《原神》《楚留香》等游戏高度相近，角色技能光效既强化视觉质感，也提

升观赏性，印证了学者提出的装饰性风格。影片依托数字技术突出游戏媒介特征，以视觉美感吸引观众，而非单纯服务于叙事^[3]。武器巨大化、元神光晕渲染等设计，营造出虚实相生的东方美学意境，同时强化战斗场面与观影沉浸感。这种设计在前作基础上升级，使法天象地成为影片及新神榜系列的标志性视觉符号，也为国产动画传统 IP 现代化改编与视觉工业化探索提供了样本。

（二）仙界幻想：蒸汽朋克的场景设计

神话世界与游戏世界的共通之处，在于对虚拟世界观的设计与架构。《新神榜：杨戬》以传统神话为基底，为场景提供了充足想象空间。影片延续追光动画前作美学，将东方美学与西方蒸汽朋克融合，形成独特的东方朋克风格。它颠覆性重塑传统神话，塑造出具有强烈反抗精神的杨戬形象，与蒸汽朋克反叛权威、打破僵化的内核相契合，实现了传统与现代、神话与科技的有机杂糅。蒸汽朋克由以蒸汽机为动力核心，融合非主流朋克文化，常依托假设技术展现平行于 19 世纪西方的架空世界观，核心是展现工业革命辉煌、思考科技与社会关系，承载对过往的怀旧与对未

来的憧憬，广泛应用于影视与游戏领域^[4]。《新神榜：杨戬》采用蒸汽朋克美学，以混元气为新能源，用蒸汽飞船取代传统神兽作为神仙交通工具，充满工业感。影片视觉以魏晋风格为核心，人物造型、服饰、器具及建筑均深度借鉴秦汉至魏晋五代的传统文化。影片将传统东方雕梁画栋与工业朋克光影融合，颠覆传统仙境的缥缈印象，以东西方美学拼贴营造奇观化的神仙世界，体现出动画电影的后现代审美追求。

二、游戏元素与叙事模式建构

将游戏叙事思维融入电影，是追光动画近年重要创作思路。《新神榜：杨戬》引入RPG游戏叙事手法，空间上采用分层结构，构建虚拟与写实两种空间以承担不同叙事功能；时空设定借鉴开放世界玩法，主角可自由穿梭探索，带给观众强烈的游戏沉浸感。

（一）游戏与叙事：RPG元素与线性叙事呈现

RPG（角色扮演游戏）凭借其鲜明的叙事性、互动性与开放性，成为《古墓丽影》《生化危机》等电影改编的重要蓝本。RPG改编电影常采用解密式叙事手法，通过让观众与主角保持信息同步，增强代入感^[5]。叙事方式上，《新神榜：杨戬》引入RPG文本导航概念，将配角设定为类似游戏NPC的引导角色^[1]。申公豹、婉罗等配角通过互动逐步释放关键信息。开篇交代天庭天灾背景与杨戬赏银捕手的身份，婉罗指引其寻找沉香，魔家四兄弟推动剧情揭开沉香身世，猴子则揭晓杨戬尘封的过往。影片主线围绕杨戬寻找万物如意盏、探寻沉香身世真相展开，支线补充宝莲灯相关线索，让观众如同游戏玩家般层层解密，获得沉浸式的观影体验。

叙事结构上，影片将国产动画常用的线性叙事^[6]与RPG强因果逻辑相结合，遵循约经典英雄叙事结构^[7]，完整呈现杨戬的成长弧光。从杨戬踏上旅途、揭开核心矛盾，到探索过程中觉醒自我认知，再到助力沉香对抗反派、完成自我蜕变，最终回应影片核心主题，环环相扣的解密逻辑让游戏元素自然融入叙事。该片既保留了传统神话的精神内核，又以年轻化的游戏化表达贴近当代观众，为国产动画的创新发展提供了有益参考。

（二）仙界与人间：空间分层与破碎时空建构

影游融合类电影常以分层空间区分游戏与真实世界，游戏融入叙事主要有显性设置与透明式引入两种形式，《新神榜：杨戬》属于后者，通过三层差异化空间结合游戏美学与地图设定，实现巧妙融合。第一层是杨戬所处的仙境，融合东方美学与蒸汽朋克；第二层是人间长安，以《宝莲灯》为背景，是沉香成长的核心空间；第三层是太极图幻境，承载最终决战与剧情高潮。游戏核心的虚拟性与互动性在三层空间中均有体现^[1]。仙界构建全新规则，失能神仙需购买混元气出行，自带游戏机制；杨戬如RPG玩家般跑图、战斗，推进剧情成长，带给观众强烈互动感。人间长安中，沉香为劈山救母，需战斗收集宝莲灯碎片、提升法力，元神造型随成长变化，让观众体验游戏角色升级的沉浸式快感。太极图幻境以水墨粒子特效诠释游戏虚拟性，杨戬与沉香在此完成

终极成长、联手破局，带来游戏终局之战的酣畅感。此外，影片借鉴RPG开放地图概念，以虫洞中转站链接仙境与人间，将三仙岛架空改编为不同功能区域，强化了交互性与影游融合感。

三、影游融合形式与传统价值观的搭载

追光动画《新神榜：杨戬》人物设定新颖、战斗画面精美，却因叙事逻辑混乱，造成内容与形式割裂。这种叙事逻辑不畅的问题，已成为近年国漫普遍通病，同时国产动漫电影在神话改编领域也日益陷入同质化困境，亟待突破。

（一）影游分离：电影主题表达与形式的割裂

英国电影学者跨媒介作品分为“游戏化电影”与“电影化游戏”，追光动画“新神榜”系列便是典型的游戏化电影。其突出特征是以人设与属性替代人物塑造，重世界观构建而轻故事情节，以具身体验和解谜快感取代情感投射与深度思考^[8]。这种创作倾向弱化了文本深度，成为追光系列的普遍短板。与《新神榜：哪吒重生》保留传统核心矛盾不同，《新神榜：杨戬》对经典叙事与人物形象进行了大幅重构。影片融合杨戬、沉香劈山救母的传说，重新解读杨戬、玉鼎真人、申公豹、婉罗等角色，影片更聚焦个体命运与人性表达，贴近当代审美。

然而，受游戏化叙事影响，影片在有限时长内堆砌大量人物线索与世界观设定，缺乏扎实的情节铺陈与情感铺垫，导致叙事失衡。杨戬立场多次反转，成长线缺乏合理过渡，行动多靠信息交代推动，情感转变仓促生硬。而这正是游戏化电影的典型症结。游戏以规则与体验为核心，剧情服务于游玩，人物刻画相对简化；而电影依赖连贯叙事与情感共鸣，直接移植游戏逻辑易造成适配失灵^[9]。电影后半段反转急促、情感单薄，使观众难以产生深度认同，观影体验割裂。这不仅是单部作品的缺憾，更直指国产动画在影游融合中，如何平衡游戏化表达与电影化叙事、实现跨媒介有效适配的关键命题。

（二）美美与共：中国动画电影的传承与创新

近年来，中国动画电影多依赖神话改编，形成“传统神话+现代元素”的固化模式。《大圣归来》后跟风创作扎堆，虽带动传统文化热度，但同质化严重，引发观众审美疲劳。^[10-11]《白蛇2》《哪吒重生》《新神榜：杨戬》等虽视觉技术与工业化水平提升，却普遍存在剧本松散、叙事薄弱、重形式轻内容的问题。^[12-14]2023年上美影《中国奇谭》以现代视角改编经典、水墨风格演绎志怪，凭优质内容与独特美学出圈，印证了内容为王、文化为本的核心。回顾中国动画学派，正是以深厚文化与独特美术立足世界。中国动画应立足本土文化根基，不盲目模仿、不重复自我，打磨剧本，深挖传统文化内核与思想，在传承中创新，平衡商业与艺术，用中国语言讲好中国故事，为中国动画学派注入新活力。^[15]

四、结语

近年来，国产动画电影过度依赖神话改编，形成“传统神话

+ 现代元素”的固定模式。自《大圣归来》后，跟风创作、题材同质化严重，虽带动传统文化关注，却让观众产生审美疲劳。这类作品视觉技术不断提升，但普遍存在剧本薄弱、叙事混乱等问题。《中国奇谭》的成功指明方向，立足本土美学、深耕内容、彰

显文化内涵才是关键。^[16-17] 中国动画应回归中国动画学派精神，在借鉴外来经验的同时，扎根文化根基，打磨叙事与思想，平衡商业与艺术，以创新传承传统文化，讲好中国故事。

参考文献

- [1] 杜梁. 影游融合：从联动到共生 [M]. 上海：社会科学院出版社，2022.
- [2] 施畅. 游戏化电影：数字游戏如何重塑当代电影 [J]. 北京电影学院学报，2021，(09)：34-42.
- [3] (美) 大卫·波德维尔著，张锦译. 电影诗学 [M]. 桂林：广西师范大学出版社，2010.
- [4] 关琴. 想像昨天的明天——蒸汽朋克风格电影的视觉表现 [J]. 当代电影，2019，(05)：129-133.
- [5] 尧荣芝，张钰培. 角色扮演游戏对电影叙事形态的影响 [J]. 电影文学，2017，(22)：22-26.
- [6] 周艳秋. 国产动画电影中的线性叙事与艺术性表达 [J]. 电影文学，2023，(03)：87-90.
- [7] 约瑟夫·坎贝尔. 千面英雄 [M]. 浙江人民出版社，2016.
- [8] 孙承健. 基于人机社会交互的乌托邦与反乌托邦：元宇宙与未来电影的文化竞争力 [J]. 当代电影，2021，(12)：13-19.
- [9] 张净雨. 操控抑或被控？——游戏化电影对电子游戏的效仿与反思 [J]. 电影艺术，2021，(05)：25-31.
- [10] 陈旭光. 论互联网时代电影的“想象力消费” [J]. 当代电影，2020，(01)：126-132.
- [11] 薛精华. 嵌套型影游融合电影的双重表达 [J]. 电影新作，2022，(03)：16-21.
- [12] 郭涵之，周安华. 影游融合：后现代的审美狂欢与叙事失焦——从《白蛇2：青蛇劫起》看神话题材动画电影的游戏化改写 [J]. 电影新作，2022，(06)：142-150.
- [13] 丁燕. 嬗变、想象与阐释：古代神话题材的动画电影“再创作”之辨 [J]. 电影评介，2022，(11)：72-75.DOI: 10.16583/j.cnki.52-1014/j.2022.11.011.
- [14] 宗俊伟，吕昊. “新神榜”系列动画电影叙事的朋克式美学建构 [J]. 郑州大学学报（哲学社会科学版），2022，55(06)：70-75.
- [15] 崔卉萱. 嵌片、交错时空与情感经验扩张：影游互动的媒介效应 [J]. 当代电影，2022，(06)：37-43.
- [16] 李雨谦. “影游融合”与“游戏化”的问题再思考：从概念辨析、理论视角到个案分析 [J]. 当代电影，2022，(10)：150-156.
- [17] 赵霁. 传统文化的当代重塑与生产体系的持续构建——《新神榜：杨戬》导演赵霁访谈 [J]. 电影新作，2022，(04)：146-153.