



当代中国神话数字化重构的 数字人文主义思想特征^{*}

张 多

摘 要:在数字媒介日益渗透社会生活的当代语境下,中国神话的叙事与元素正成为数字创作的重要文化资源。数字技术已构成当代生活中的新型“自然环境”,人们通过界面与数字对象互动时,技术本身隐退为不可见的背景。这一数字场域为神话的转化、创编与传播提供了全新空间,催生了诸如神话宇宙、神话网络游戏、神话短视频、神话网络文学等新兴“数字神话”文本,其思想内核呈现出鲜明的数字人文主义特征。神话主义理论通过对神话表演性与交互叙事的阐释,赋予数字神话文本以合法性。当代神话资源的数字化转化,不仅体现了数字人文主义对神话价值的重构,也引发出技术具身性与神话主体性、数字神话伦理框架、神话知识生产范式等一系列值得深究的理论命题。

关键词:神话主义;数字人文主义;神话重构;表演理论;现象学

中图分类号:G02;C95

文献标识码:A

文章编号:2095-5669(2026)04-0035-08

神话作为一个民族的文化根谱,承载着文明的底层逻辑——宇宙观、世界观、生命观和价值观。那些认为神话是原始社会的想象叙事、原始文化遗留物的观点,早已在当代学术话语中被扬弃,而这恰恰为神话在数字时代的创造性转化奠定了理论基础。在数字媒介深刻改变人类生活和文化模式的今天,神话的数字媒介转化已汇聚成一股强劲的大众文化浪潮,中国神话更成为文化创意生产的核心资源。当然,经过数字媒介传播的神话,已不同于传统仪式上或社区中口头讲述的神话,其超自然神圣性被“祛魅”,被视作一种“祛魅型传承”^①。与此同时,神话的科幻属性、想象力及其蕴含的宇宙观,又在数字空间中实现“复魅”。这种“祛魅”与“复魅”并非单向更替,而是彼此交织的动态过程。数字智能媒体不仅重塑神话的传播形

态,更赋予其属于数字时代的人文寻根意义,使神话在技术语境中重获神圣性的当代诠释。

一、数字语境中的神话重构 与媒介生态转向

在当代中国文化批评语境中,“数字”和“数智”是常用的一组概念。相比“数字”“数字化”的单一技术逻辑,“数智”更强调基于信息技术的多维度智能化社会,即包含数据驱动、智慧决策、超时空链接、人机共创特征的文化形态。媒介环境学有这样一个基本出发点,即把媒介作为一种文化环境而非外在形式看待。这种视角在数字媒介时代的文化批评中更凸显其有效性。

在当代中国,数字技术已构成一种新的“自然环境”。当人类通过各类界面与数字对象互

收稿日期:2025-10-13

^{*}基金项目:国家社会科学基金重大项目“中国神话文学思想史研究”(23&ZD277)。

作者简介:张多,男,云南大学文学院教授、博士生导师(云南昆明 650091),主要从事民间文学、神话学、民俗学研究。

动时,技术本身隐退为不可见的背景。这样的数字场景为神话的转化、创编与传播提供了新的场域。神话类元宇宙应用、神话题材网络游戏、神话短视频、网络文学等新兴“数字神话”文本相继涌现,用户往往沉浸于虚拟神话场景而意识不到支撑场景的实时物理引擎和网络协议。神话作为一种本就超脱于物理世界的表达文化,在数字技术的赋能下,更容易为用户营造沉浸式体验。

笔者在对神话自媒体转化的研究中发现,21世纪20年代中国的“视频社会化”趋势为神话自媒体转化提供了重要社会基础,诸如抖音等视频和直播平台借助算法推荐与用户共创机制,使神话叙事从单向传播转向大众参与的动态生成过程^②。由长视频、短视频、视频直播等构成的视频神话谱系,不仅承载了神话传统核心观念与叙事的传承,而且展现出“数字复魅”的特征,构成了一种新型神话文本。神话短视频使神话脱离了原有语境,成为可任意拼贴的符号化元素。这种现象似乎印证了本雅明预言的机械复制时代的“灵韵消散”,即当神话通过手机屏幕被无限复制时,其“神圣叙事”特性便让位于瞬时共享的视听感受。但如今,短视频以系列合集形态重构神话叙事模式,并且借助4D、XR、AIGC等特效技术创作出沉浸式神话文本,这是本雅明未能预见的“数智灵韵”^③。有学者在讨论AI微短剧的神话新创时指出,这类创编以人为主导、以人机共创为核心,通过超现实场景搭建、“灵韵”复魅叙事、角色人性化塑造三个维度,展现了AI的文化嫁接能力,构建起神话的新叙事范式^④。

数字界面(如VR头盔、触觉反馈装置)日益成为延伸人类感知的“新器官”,拓展了人们对神话宇宙的体验边界。以《黑神话:悟空》《王者荣耀》《英雄联盟》《渡神纪·芬尼斯崛起·补天》《神仙道3》等数字游戏为例,引擎构建的3D神话场景赋予了玩家“具身化神话体验”。这种体验既非纯粹想象也非物理现实,而是莫里斯·梅洛-庞蒂所提出的“肉身本体论”的数字变体^⑤。神话在这一过程中,体现出媒介物质性的双重解蔽。一方面,神话不再是口头诗学所言的人类“大脑文本”,而是借助媒介技术得以复现的

视觉“图景”;另一方面,神话的跨时空叙事智慧,又为数字时代虚实交融的社会“自然环境”注入了思想资源。神话仿佛天然适配数字时代的文化土壤,扮演了数字时代文化之根的角色。这一点恰恰契合数字人文主义所强调的“人在数字生态世界中存在”的基本观念,单小曦指出:“中国新媒介文论话语范式中的数字人文主义以‘人在数字生态世界中存在’作为对人与世界关系的基本观念。”^⑥神话天然具备穿梭于“人”与“世界”范畴之间的思想特质,与数字时代的技术文化气质相契合。

以神话图像的数字生成为例,在数字媒介技术的驱动下,数字图像不再遵循美术研究史上的德国瓦尔堡学派关注的象征逻辑,即通过形式分析与文化阐释透视艺术的深层意涵,而是依赖图形处理器渲染、算法推荐等底层物质程序。刘涛提出的“程序逻辑”指出,解读与阐释数字图像须追溯其数据结构和计算过程^⑦。例如短视频平台通过用户画像实现神话要素的个性化推送,便是依托此种逻辑。有学者在研究《山海经》神话图像的AI生成时也发现,“AI山海经图”并非简单的视觉复现,而是体现出历代神话语义的层累重构。历代艺术家通过技法与符号的筛选,将神话文本的“语象综合体”转化为具体的视觉形式,即对神话思维的动态转译。在AI神话图像生成中,如何继承并创新这种历史风格成为关键^⑧。

总之,数字时代神话的创编、演说与传播,早已经将信息技术融入文本生成过程中。人与神话、人与技术、人与人工智能之间早已没有不可逾越的鸿沟,多个维度的“世界”在数字时代得以交融。

二、走向数字人文主义:当代神话的理论转向与实践路径

数字人文主义主张摒弃传统人文主义中“人类/机器”“人文/技术”的二元对立,转而强调数字技术产物与人类主体之间的平等互补关系。在当代中国神话研究领域,“神话主义”理论是较早介入“现代神话技术”问题探讨的。杨利慧等提出的“神话主义”概念,强调现代文化

产业和电子媒介技术对神话的挪用与重构,将神话从其原生语境移入新语境并赋予新功能^⑨。这一理论突破了传统神话学局限于历史溯源的“向后看”倾向,为理解神话在自媒体、数字游戏、网络影视及人工智能等领域的转化提供了重要的学理依据。换言之,神话短视频、神话游戏、神话微短剧、神话网络漫画等新型文本,与古籍神话文本、口头神话演述、仪式性神话实践一样,均构成神话生命传承中不可或缺的一环,共同延续并激活了神话的当代生命力。

从民俗学“表演理论”的视角来看,互联网神话叙事的传播机制可被视为一种“交流框架”,这一基于数字技术的交流实践,呈现出显著的“交互性”叙事结构特征。在数字媒介环境中,神话不再被视为本质主义的“原始思维”,而成为人类与数字技术要素互构的节点。当代神话学在对待“数字神话”时不能简单视其为载体转换,而应提升到“认知范式”的高度。

(一)数字表演:自媒体语境中神话传播的责任重构

探究自媒体语境中神话文类的传播与转

化,需要首先比较互联网神话与传统神话在交流机制上的异同。以自媒体中的神话转化实践为例,自媒体的出现极大改变了知识传播的格局。自媒体的交流实践虽不是面对面的交流,但通过技术实现了“点对点”的交流——人与人虽未实际谋面,但仍可以虚拟谋面或一对一交流——这可称为“互播”^⑩。就基本的交流机制而言,神话在前数字时代与数字时代的传播与实践具有内在一致性,这种交流机制就是美国民俗学家理查德·鲍曼所阐释的“表演”^⑪。

民俗学表演理论所阐释的“表演”是民俗生活中一种重要且普遍的言语交流框架。理查德·鲍曼指出,“表演”是一种交流展示的模式,表演者需向听众承担展示自己交流技巧的责任,并通过特定的方式标定表演的起止或中断^⑫。如果将数字语境中的神话叙事同样视为一种交流框架,则可根据理查德·鲍曼所归纳的表演特征^⑬,对神话的口头表演交流特征与自媒体交流特征进行比较分析(表1),从而揭示数字技术如何继承并重构神话的“表演性”。

表1 神话的口头表演交流特征与自媒体交流特征的比较

比较项	口头表演交流特征	自媒体交流特征	比较值
形式化	神话常被集成容易辨认的文类	形式化的神话内容更容易传播	趋同
传统化程度	更倾向存在于那些最值得记忆、最可重复的言语方式中	更倾向创新的、解构的言语行为方式	趋异
流动性	具有较强的可循环、可共享特性	具有较强的可转发、可共享特征	趋同
新生性	每一次表演都是独特的,包含表演中的创编	每一个信息节点都会对信息做出选择性处理	趋同
权威性	在特定言语社区中具有权威性	在特定舆论场景中具有权威性	趋同
即时性	表演者与受众能即时互动	信息传播与反馈即时、同步	趋同
责任	表演者对受众有展示自己交流技巧的责任,受众有评价责任	信息节点之间负有互认传播力的责任;表演责任主体是网状交互的	趋异

通过对比可见,在言语交流的层面,自媒体的交流机制与口头表演高度类似,二者的主要差异集中于“传统化程度”和“责任”两项。这表明自媒体环境所体现的“表演”机制,实质上是在数字媒介条件下对“表演”框架的延续与发展,可称之为“数字表演”。

美国民俗学家安东尼·布奇泰利认为,鲍曼等人所阐释的“表演”在数字世界中已经发展为“数字表演”,或可称为“表演2.0”。他的分析基

于对 YouTube、Facebook 等海外自媒体运营平台的观察与比较,着眼于网民在社交媒体上的自我展示模式。因此,他认为“表演2.0”旨在发展基于面对面交流的表演理论,探讨数字媒介中人们的交流实践方式。笔者所阐述的“数字表演”与布奇泰利有相近的理论旨趣,不同的是笔者对“数字表演”的运用主要针对新兴自媒体中的传统民间叙事文类,并且更关注传统表演理论与数字表演中“责任”的显著差异。

具体到神话文类,传统媒介中的神话表演往往围绕核心母题或价值观进行重复性演述,其表演的责任也往往建立在这套法则之上。而在自媒体环境中,神话表演则不受这种法则的约束,既可复古又可创新,其表演的责任也是多元交错的。自媒体语境下的数字表演,极大拓展了神话在当代社会的生命力和存续空间。前数字时代的中国神话表演实践已形成稳定的交流框架,例如仪式诵唱、典籍释读、图像隐喻等。在此框架中,表演者与受众之间通常存在着公认的理解范畴,比如丧礼上演唱创世神话《亚鲁王》《黑暗传》,旨在哀悼逝者,对该神话的评价标准亦紧扣丧礼的礼俗合法性。然而,在自媒体的数字表演中,对神话交流行为的理解相较于传统法则更为复合与多元。

以移动端用户在社交媒体分享神话仪式为例,当用户在微博、微信朋友圈或真人直播中“晒”出参加传统丧礼神话仪式的视频时,表演者与手机用户之间交流的责任已不同于表演者为展示自身技巧负责的特征。手机用户作为信息节点,既是观赏者又是为信息源负责的传播者,承担着对信息源进行筛选与转发的责任。2018年夏,笔者的田野报道人阿蒲(哈尼族)在微信朋友圈发布了一条丧礼神话仪式“莫搓搓”的短视频,呈现的是祭司带领众人跳起象征开天辟地的棕扇舞的场景^⑨。在这个过程中,神话的交流不再局限于表演者与受众之间,而是扩展为仪式表演者、现场受众、自媒体用户与在线自媒体之间的网状互动。笔者与仪式表演者之间并无直接的表演责任,但与作为信息节点的发布者及其他接收者之间,却形成了基于互相认可信息传播力的数字表演责任关系。

由此可见,数字表演的交流机制虽根植于传统的“表演”范畴,却深刻改变了神话的传播机制与文化效应。神话不再局限于单向传播与接受,而能借助网络快速引发大范围、多样化的文化共鸣。数字表演的交流框架及其传播力责任机制,为神话资源在数字时代的创造性转化提供了新的实践基础与阐释语境。相较于微博、微信公众号、朋友圈等偏重内容分发的平台,以短视频、真人直播为代表的形态,更能体现数字表演在“传统化程度”与“责任”维度上的

突破,凸显其多元化与即时交互的特征。

(二)参与式叙事:神话在交互媒介中的意义解构

在新兴自媒体中,神话的转化主要呈现为三种典型模式:第一种是元素挪用型,即对神话符号进行抽取与拼贴重组,如网络动漫《非人哉》对神话角色的“萌系”改造;第二种是拟神话型,即以神话思维建构架空世界,如网络文学中的“洪荒流”创作;第三种是技术祛魅型,即借用科幻逻辑重新解释传统神话,如栗新的科幻作品《浮羲:天巡之怒》将神话叙事置于外星文明框架之中。这些实践皆可借助罗兰·巴特“神话作为意识形态炼金术”的观点加以阐释,其本质在于将神话视为可拆解与重组的符号系统,即“神话是双重符号系统的嵌套——以已有符号为能指,与新的所指建立意指关系”^⑩。

在当代文化产业语境中,自媒体既通过短视频、直播等手段推动神话的创造性转化,又因商业逻辑的介入导致神话内涵的稀释,从而形成“文化记忆”与“消费符号”之间的悖论。这种现象建立在神话权威被解构的事实之上,当代数字神话已经从“神圣叙事”演化为“参与式文本”,构成了叙事学意义上的认知革命。其中,交互性成为数字神话叙事的主要特征。例如,短视频平台通过动漫配音、真人演绎、AI虚构等方式重述神话,使神话短视频制作者成为“新的神话积极承载者”,其粉丝群体则共同构成神话接受的新场域。这种全民参与的演述、创编与传播模式,颠覆了传统由祭司、史官或文人垄断的神圣叙事话语权。

神话的交互性叙事实际上消解了传统的线性叙事结构。例如多数神话题材的网络游戏,都遵循玩家通过操控神话角色参与叙事进程的规律,将单向传播的“超自然能力”转化为“可操作的叙事系统”。在这种情况下,受众不再是以“再现文本原意”的方式理解神话,而是在“交互”的文本视域中动态体验神话,以此实现受众、神话与技术三者的深度融合。

把民间叙事文类作为“交流事件”来分析是民俗学表演理论的基本出发点。与传统神话交流机制不同,自媒体语境中的中国神话已经形成全新的交流机制,人与计算机的深度融合为

中国神话所承载的价值观与宇宙观注入了新的生命力。这种“自媒体神话主义”借助表演理论的分析方法得到有效阐释：自媒体中的神话交流实践发展出更复杂的“表演责任”。这种表演机制可概括为数字表演，即“表演 2.0”。在数字表演的阐释框架中，神话在数字媒介中虽延续了传统交流机制和核心母题，但其更聚焦于新载体带来的传承方式和传播效应的革新。

（三）技术重塑：智能时代神话阐释的现象学转型

神话主义理论特别关注 20 世纪下半叶以来文化产业对神话传播与传承的多重影响，其中既有数字影视工业、互联网创意领域对神话的挪用与重述，也有非物质文化遗产保护活动引发的“神话遗产化”张力，以及遗产旅游实践中对神话资源的运用。在互联网商业逻辑中，算法推荐机制很容易沦为流量经济的筹码，神话被纳入“文化工业”体系后，逐渐被重塑为可量化、可运营的 IP 资产，其文化价值与交换价值始终处于博弈状态。

这些现象共同指向一个深层的思想史命题，即在数字资本主义时代，神话已不仅仅是克洛德·列维-施特劳斯所论述的打破科学思维与神话思维二元对立^⑧，而是转化为米歇尔·卡龙、布鲁诺·拉图尔等人所阐释的“行动者网络”中人类与非人类行动者建立连接的关键节点。数字神话既被技术媒介重塑，又反过来参与塑造当代人的认知框架、文化记忆与身份认同。这种双向建构过程，标志着神话研究正式从“古典阐释学”迈入“数字现象学”的重要转向^⑨。

数字现象学主要探讨数字技术如何影响人类感知、体验及社会关系，其核心在于通过本质直观、意向性分析等方法探索数字时代的本质特征，并延伸到技术应用中的伦理、社会及人文关怀领域。数字神话所引发的人文价值重构，正体现为一种数字人文主义立场，即我们需在数字技术与人文价值深度互构的理论体系中理解神话的当代转化。具体而言，神话的数字人文主义在理论内核层面体现为双重取向。

其一为技术的人文化。强调数字技术与智能技术应服务于人类的整体发展，数字神话的创作与传播需尊重特定社区、社群的历史记忆

与文化图景。面对海量“神话数据”的生产与使用，需纳入合法、正当、隐私与自由等原则进行约束，警惕因“神话传统解读”被误用、滥用而导致的认知殖民与数据霸权的可能情形。历史上不乏神话被极端化利用的案例，在技术理性日益盛行的今天，相关伦理反思更显紧迫。

其二为人文的数字化。借助文本挖掘、GIS 等技术手段，传统人文研究实现了从“细读”到“远读”的数字人文范式转型。人文价值可以在大数据的语境中得到挖掘，这是以往的人类感官与媒介难以做到的。神话在数字技术重塑下，展现出连接“虚拟—现实”“远古—未来”“碳基—硅基”等维度的思想潜能。例如宇宙起源神话蕴含的“世界再造”母题，正与智能技术所推动的“改天换地”形成深层呼应。

传统的神话内涵阐释方法与数字媒介技术相结合，为我们重新审视人类在虚拟环境中的存在方式与认知结构提供了可能性。胥志强指出：“神话是起源的虚构或虚构的起源，但只有在渴求起源的情境中才会有虚构的努力。如果不在这种情境中，没有相应的渴求，神话就会变得神奇，变得荒谬，变成单纯的、虚构的故事。”^⑩如果说“智能技术”激发的是对“智能社会”“智能文明”的渴求，那么神话在智能技术重塑过程中就不再是违和的、异质性的存在，反而与之形成结构上的同构。在这个意义上，神话的数字人文主义的要旨就可以进一步归纳为介于“神话的数字化/智能化”与“智能技术的神话化/人文化”之间的张力。中国首部 AI 全流程微短剧《中国神话》便是一个典型例证。该剧包含《补天》《逐日》《奔月》《填海》《尝百草》《治水》六集，采用文生剧本、文生图像、图生视频等 AI 技术，着力呈现当代互联网文化中所标榜的“东方审美”特征，其剧情叙事非常具有“神话—技术”互构特征。技术本身以及技术文化被嵌入神话形式和内容中，神话本身的虚构性被淡化，在“叙事渴求”驱动下实用主义和科技主义价值被植入神话框架，最终塑造出载体与内容双重意义上的“技术神话”。

综上所述，通过“表演”机制的拓展、“交互”叙事的解构与“重塑”阐释的转型三个维度，揭示了数字媒介不仅延续了神话的交流传统，更

赋予神话以新的生命形态与意义网络。数字人文主义视角的确立,标志着神话研究从对“神话传统”延续的观察转向对“技术-人文”互构关系的辩证思考,为理解神话在当代中国数字文化生态中的创造性转化提供了兼具批判性与建设性的理论框架。

三、数字人文主义的神话价值重构

数字现象学突破了传统现象学对纯粹意识的追求,转而走向数字人文主义的实践路径。在认知层面,“交互”成为数字叙事的突出特征。诸如《王者荣耀》等游戏,通过将神话英雄技能与神话原型进行映射设计,使玩家在交互操作中潜移默化地内化文化符号系统,从而重塑人们对神话的认知方式与接受习惯。在伦理层面,AI技术所生成的“数字神话原型”,既可能唤醒当代数字文化中的集体无意识,也潜藏着因算法偏见而导致的文化简化与扁平化风险。

在数字人文主义的理论视野中,神话不再是被阐释的客体,而是转化为通过用户的点击、滑动等数字手势持续参与生成的“实践网络”。当程序代码承载起人类对宇宙本原、生命意义等问题的追问时,现象学便从纯粹的哲学思辨转化为可操作、可体验的媒介实践。数字人文主义正致力于探讨数字技术与人文精神深度互构的新型范式,其核心在于重新思考与定义人在技术时代的主体性存在方式。这一重构过程主要围绕以下三个关键维度展开。

(一)技术具身性与神话主体性的重构

数字人文主义将技术视为人类存在的新型器官和生命形态,认为数字媒介已超越其工具属性,成为构成人类“技术性身体”的有机组成部分。其中最具代表性的著述当数马歇尔·麦克卢汉的《理解媒介:论人的延伸》,其认为真正影响社会的不是媒介所传递的内容,而是媒介本身对人类感知和感官的重塑^⑨。在数字技术图景中,手机、平板电脑、智能手表、智能眼镜等便携或可穿戴设备,俨然已经成为现代人的一个“器官”。数字技术哲学更强调算法、移动终端、虚拟现实等技术如何重塑人类的感知模式。以“元宇宙”中的数字分身为例,其不仅扩

展了人类身体的边界,更创造了多重、流动的主体性新奇体验。胡继华等指出,这种技术介入主体的方式,堪比文艺复兴时期的人文主义革命,技术从辅助手段升格为“文化本体”^⑩。

当神话进入数字技术领域时,它便迅速发展演化为“数字神话”的多样形态,诸如虚拟上古神兽、神话短视频、神话网游、神话网文、神话网漫、神话微短剧、神话数字艺术等。在此过程中,神话不再仅是语言或文本中的想象,而是通过数字技术将神话场景、神话角色、神话叙事具象化,使其成为一种技术具身的文化现象。当代用户可通过交互界面直接体验神话中的时空穿越、角色转化与物我交融,从而在感知层面重构与神话的关系。这种以交互为核心的新神话本体,不仅逐渐替代了口述传统中的演述情境,也在一定程度上弱化了文字叙事在神话传承中的权威性。

(二)数字神话伦理框架的重建

随着数字神话文化主体地位的确立,其伦理风险也与日俱增。首先便是算法推荐机制可能形成的“神话信息茧房”,导致神话接受走向单一化和封闭性。数字人文主义主张,在数字化生活中数字主体应尊重彼此的空间,并保持对文化多样性的开放态度。然而,神话数据的大量制造,有可能冲击中国神话原本丰厚的人文价值和精神内核。因此,亟须在人机协同的语境下,为神话的数据生产构建具有伦理导向的新的价值引领标准。

美国学者艾伦·刘提出“数字人文主义2.0”,旨在强调在“万物互联”的文化生态中超越人类中心主义立场,与AI、机器人等非人类行动者建立共生关系^⑪。这其实就是重建人类的主体范畴,以适应数智世界。神话自身具有的数千年积累的宇宙观、时空观、价值观、生命观、人类观,则是人类面对数智文明的现成智力资源。

数字人文主义的深层矛盾在于:它既依赖技术手段增强人文研究的实证性,例如游戏《黑神话:悟空》通过数字孪生技术复原了神话场景与古代神话建筑;同时又必须警惕工具理性对批判思维的消解。数字人文主义的终极目的是,在数智文明的“世界”图景中重新确立人的主体性,使技术成为赋能人文关怀的积极因素,

而不是成为削弱人类价值的“数字怪物”。这一伦理警示,早已蕴含在世界各地流传的洪水神话之中,人类一旦丧失其在宇宙秩序中的主体自觉与伦理责任,便可能导致秩序的崩塌与生存的危机。

(三)神话知识生产范式的转型

人工智能技术的普及与日常化,正推动当代中国神话的知识生产进入一场深刻的范式变革。人工智能不仅使神话研究从文本“细读”拓展为“远读”,借助文本挖掘、情感分析等技术手段揭示宏观文化规律,更重要的是,其赋予当代神话知识生产以鲜明的“时代特征”。这场变革在影响力上,足以和口头史诗、甲骨文、帛书、汉画像、程式化戏剧、电影放映术等所引发的神话生产变革相提并论。

生成式AI在神话创作领域的实践,依托深度学习对大量文本进行分析,能够自动生成既符合某种文化传统又具备新颖叙事形态的神话内容。例如,基于《山海经》语料训练的模型,可生成具有古典风格的新神话叙事。与此同时,AI也可以轻易获取跨文化神话信息库的信息,生成跨文化的交互式神话作品。这种创作已经超出了传统“文化社区”“民族文化”的范畴,体现出全球本土性特征。

人工智能也在重塑神话的传播生态,形成多模态、互动化的新型传播模式。例如文生图、文生视频、图生视频、AI全流程制作、XR、智能配乐技术等,日益成为神话传播的常态化技术应用。在这种语境下,神话的叙事性将削弱,交互性则增强,神话作为一种“文化话语”的根本属性将通过网络节点之间的浏览、点击、回复来实现。AI技术为实现神话的个性化传播提供了可能,传统基于“集体无意识”的神话接受模式面临挑战,神话体验逐渐趋向个人化与社群化。

此外,人工智能不仅改变了神话的呈现方式,更深刻影响了神话的解读路径与方法论。AI能识别海量神话数据中的重复符号和模式,揭示隐藏的文化结构。通过知识图谱技术,AI能建立神话与历史、考古、民俗、语言学等领域的关联。结合用户的反馈,AI能实时调整神话解读的角度和深度,形成新的“活态”的神话阐释系统。当然,也需要警惕将AI能力过度拟人

化所带来的认知偏差,保持对其工具性本质的清醒认识。

总之,数字人文主义正推动神话从传统文本转向动态的交互实践,技术不仅是载体,更是构成主体感知与知识生产的新场域。在算法与界面的技术协同语境中,神话的意义不再由单一的权威文本决定,转而由数字用户、AIGC等多元主体共同参与。这一转型既激活了古老原型的当代生命力,也催生了文化扁平化与伦理失序的风险。唯有在技术具身语境中坚守自觉的人文批判,方能使神话成为数字时代连接宇宙观与个体经验的桥梁,数字神话生产的意义中心仍然指向“人”本身。

结 语

数字人文主义为神话研究开辟了新的理论视野。人工智能与神话研究的深度融合,正催生一种“增强智能”的新范式:它并非以技术替代人类,而是强调通过人机协作增强人类的认知与创造能力。AI工具大幅降低了神话创作、流布、接受和研究的门槛,使更多非专业人士能参与到神话知识的当代再生产中。神话以其内蕴文明价值内核的特殊话语特性,将在数智时代持续激活人类的文化记忆。通过AI技术的赋能,古老神话获得新的表达形式和全新内涵,数字神话本身也逐步确立起独立的文化主体地位。

美国神话学家约瑟夫·坎贝尔等曾指出:“神话是指那些绝对超越的事物。”^②科技的迅猛发展并未消解神话的超越性,反而在虚实交融的当下,愈发凸显出神话对生命本质与宇宙秩序的深层叩问。数字媒介时代的神话资源的创造性转化,既有赖于新一代的受众对神话的态度,更依赖于技术演进所提供的新型叙事与体验可能。数字技术所带来的不仅是神话载体的变化,更是其文化精神与价值结构在当代的深刻重构。

注释

①祝鹏程:《祛魅型传承:从神话主义看新媒体时代的神话讲述》,《民俗研究》2017年第6期。②张多:《抖音里的神话:移动短视频对中国神话传统的重构》,《西北民

族研究》2021年第1期。③陈庚、颜睿成：《数智艺术灵韵的内涵特质、生成机制及其价值构建》，《深圳大学学报(人文社会科学版)》2025年第5期。④徐健、田野：《人工智能与人类何以共述民族神话？——AI微短剧中神话的奇观搭建与叙事重构》，《现代传播(中国传媒大学学报)》2025年第7期。⑤“肉身本体论”这一术语并非莫里斯·梅洛-庞蒂本人直接使用的理论概念，而是后世学者对其哲学思想核心的概括性提炼。这一思想源出莫里斯·梅洛-庞蒂的知觉现象学，体现于《可见的与不可见的》《知觉现象学》等著作中。与本文讨论密切相关的论述，可参见王东林：《栖居于数字家园：媒介现象学视角中的网络游戏空间研究》，《新闻与写作》2024年第7期。⑥单小曦：《数字现代性：中国新媒介文论话语范式》，《中国社会科学》2025年第1期。⑦刘涛：《超越“象征之殇”：物质逻辑与图像阐释的媒介视角——通往以媒介为方法的图像阐释学》，《探索与争鸣》2022年第12期。⑧张勤、岳怡欣、杨潼潼：《〈山海经〉神话图像的具象抽象与数字人文重构》，《复旦学报(社会科学版)》2025年第4期。⑨杨利慧等：《神话主义：遗产旅游与电子媒介中的神话挪用和重构》，中国社会科学出版社2021年版。⑩周晓虹：《自媒体时代：从传播到互播的转变》，《新闻界》2011年第4期。⑪“performance”一词在中国学界有“表演”“演述”等几种译法，本文同时选取“演述”“表演”译法，需注意不宜按照汉译字面意思去理解这一概念。本文所运用的“表演”概念更多着眼于“口头

诗学”意义上的表演观。有关不同表演观的辨析，参见彭牧：《实践、文化政治学与美国民俗学的表演理论》，《民间文化论坛》2005年第5期。⑫[美]理查德·鲍曼著，杨利慧、安德明译：《作为表演的口头艺术》，广西师范大学出版社2006年版，第12页。⑬[美]理查德·鲍曼著，杨利慧译：《美国民俗学和人类学领域中的“表演”观》，《民族文学研究》2005年第3期。⑭该仪式地点为云南省红河县石头寨乡。⑮唐小林、程天悦：《大众媒介与意识形态的炼金术——重申符号学家巴特的神话理论》，《福建论坛(人文社会科学版)》2018年第1期。⑯[法]克洛德·列维-施特劳斯著，杨德睿译：《神话与意义》，河南大学出版社2016年版，第27—39页。⑰包媛媛、杨利慧：《数字游戏中神话的重构与传播——以王者荣耀为个案的分析》，《青海民族大学学报(社会科学版)》2023年第2期。⑱胥志强：《论神话现象学的时间分析》，《文艺研究》2022年第12期。⑲[加]马歇尔·麦克卢汉著，何道宽译：《理解媒介：论人的延伸》，译林出版社2019年版。⑳胡继华、孙立武：《古典的数字人文主义——从柏拉图哲学看数字技术时代人类精神的重构》，《河北师范大学学报(哲学社会科学版)》2021年第3期。㉑单小曦、王樱子：《作为“数字人文2.0”的新媒介文艺批评》，《中国文学批评》2024年第1期。㉒[美]约瑟夫·坎贝尔、[美]比尔·莫耶斯著，朱侃如译：《神话的力量：在诸神与英雄的世界中发现自我》，浙江人民出版社2013年版，第70页。

The Ideological Characteristics of Digital Humanism in the Digital Reconstruction of Contemporary Chinese Mythology

Zhang Duo

Abstract: In the contemporary context, where digital media increasingly permeate social life, Chinese mythological narratives and elements have become vital cultural resources in digital creation. Digital technology now constitutes a new “natural environment” in modern life. When people interact with digital objects through interfaces, digital technology itself recedes into an invisible background. This digital landscape provides a new space for the transformation, adaptation, and dissemination of myths, giving rise to emerging forms of “digital myth”, such as myth universes, online games, short videos, and online literature. These new myth-texts exhibit ideological characteristics that can be described as digital humanism. The theory of mythologism, with its elaboration on myth performance and interactive narratives, legitimizes these digital myth texts. The digital transformation of contemporary mythological resource not only reflects a value reconstruction of myths, but also raises a series of theoretical issues worthy of further inquiry, including the embodiment of technology and the subjectivity of myths, ethical frameworks for digital myths, and paradigms of mythological knowledge production.

Keywords: mythologism; digital humanism; myth reconstruction; performance theory; phenomenology

[责任编辑/周舟]