

## 成员分工

王敏齐：制作81难层次化分析图+对应分析文字，整合故事线。

殷绍峰：制作不同背景妖怪出现频率分布图+对应分析文字，写作报告。

秦艺铭：制作全书人物关系图和师徒取经队伍形成曲线图+对应分析文字，制作代表性图片（海报）

## 使用数据

我们主要使用的数据及其用途如以下所示：

- 《西游记》原文文本，用于提取词频，分析故事情节等。
- 网络数据整理的各章回角色列表+ChatGPT筛选+人工修改，用于制作人物关系图，人物出现频率图等。

上述网络数据可在 <https://xiyouji.fandom.com/zh/wiki> 中找到

## 创作思路

在当下热门话题的影响下，尤其是今年备受瞩目的游戏《黑神话·悟空》所呈现的叙事角度，我们重新审视了《西游记》中那条看似“取经打怪升级”的表层主线，实则是佛家为金蝉子（唐僧）安排的考验之路。与传统印象中“艰险旅途”或“斩妖除魔”式的线性读解有所不同，我们试图在更深的层面去挖掘这部经典名著背后的多元博弈和宏大叙事。在深入考察历史背景（佛道之争）之后，我们认为西行之路背后又有着以佛家、天庭（可视为道家）所代表的多方势力相互斗争、权衡的过程。有鉴于此，我们借助现代统计分析与可视化技术，尝试从全新的视角剖析《西游记》文本：通过对八十一难分布情况的量化呈现，分析各类妖怪背后所依托的势力背景（如佛家、天庭或无明确背景），并进一步探寻不同势力力量在故事节点上的介入与影响。期望借由这样的可视化研究，让后人在理解《西游记》时，能突破传统释义的框架，从更广阔的历史、宗教与政治生态中审视这部伟大经典的深层内涵。

## 创作过程

在正式动手之前，我们对于《西游记》这部鸿篇巨制中复杂的势力分布还处于猜测与摸索的阶段。我们需要先行验证一个关键问题：不同章回中出现的妖怪以及对手势力，是否真的存在显著的“背景差异”。为此，我们首先聚焦于一组核心数据——“出现的妖怪背景分布”，并尝试通过可视化手段来呈现它们在整部作品中的分布态势，希望从取经之路上“显式”出现的对手频率分析来得出一些结论。在可视化后我们发现，不同章回的妖怪确实有着不同的背景与靠山（佛家/天庭/无背景），且每类妖怪和其他类妖怪共同出现的频率也有显著差别。受到这些可视化初步成果的启发，我们进一步针对八十一难的情节与每一难的解决方式进行了更加深入的分析。例如，我们构建了多个维度的可视化图谱：从时间轴上展示八十一难的推进过程、从空间维度分析取经路线与当地势力布局，以及从关键人物关联图入手，探究他们在纷繁权力网络中的位置与角色。通过这些多元化的可视化手段，我们发现佛家与天庭在每一难中的干预形式、频率以及作用方式并非平均或随机，而是具有一定的策略性和层次性。这些隐秘的线索为读者理解《西游记》中的深层政治与宗教语境提供了新的思考维度。

除此之外，我们还构建了角色关系网络图谱，将《西游记》中主要及次要人物之间的关联可视化，并标注其在重要事件中的倾向与立场。此举不仅帮助我们厘清复杂的人物群像，更为关键的是，它让我们得以从宏观层面对整个文本的权力结构与宗教势力分布有更直观的感知。

# 总结与反思

---

作为一部传统名著，历史上的学者已经对《西游记》做出了很多全面的分析与解读。然而，受限于研究技术，他们并没有从可视化的视角给出太多有效的分析，这让我们的起步阶段较为迷茫，不知道应该如何入手。不过，我们并没有坐以待毙，而是敢于上手去尝试不同的统计数据方法，和可视化方案。随着方法的逐渐成熟，很多原先并不明显的信息就清晰地呈现在了我们的眼前，最终形成了一条完整的故事线。回顾这一过程，我们认为面对一个未经研究的数据，最好的方法就是“行胜于言”，敢于上手尝试不同的可视化方法，并不断迭代优化，结论自然会水落石出。当然，由于时间所限，我们对《西游记》相关研究的调研可能不够充分，这可能会限制我们理解的视角和思路，希望在下一次的可视化工作中我们能够充分调研，以学术论文的严谨态度完成这份工作。