# **《西游记》关系图谱增强分类体系：构建奥斯丁（Obsidian）知识库的深度实践**

本报告旨在为古典文学巨著《西游记》构建一个全面、多维度的知识图谱分类体系，并探讨在奥斯丁（Obsidian）笔记软件中实现这一体系的具体方法。通过对核心实体、关系网络、多维交叉视角以及趣味性图谱构建方式的深入研究，本报告不仅提供了一套系统化的《西游记》知识组织框架，也为利用现代化个人知识管理工具进行文学研究与探索提供了实践指引。

## **一、核心实体分类（节点类型）**

在构建《西游记》知识图谱时，首先需要对故事中的核心实体进行精细化分类。这些实体将构成图谱中的主要节点，其属性和分类维度将直接影响图谱的深度与广度。

### **1. 人物体系 (Character Hierarchy)**

《西游记》的人物谱系庞大且复杂，对其进行多维度分类是理解角色关系和叙事功能的关键。

* 修为等级分类 (Cultivation Level Classification)  
  此分类体系依据《西游记》中神魔世界的内在逻辑，对各角色的法力、道行、境界进行层级划分。这不仅反映了人物的实力，也暗示了其在宇宙秩序中的地位。
  + **天道级 (Heavenly Dao Level)：** 此级别代表宇宙间至高无上的存在，掌握着天地法则与众生命运。例如，如来佛祖以其无边佛法镇压孙悟空，并主导取经大业 1；玉皇大帝作为天庭名义上的最高统治者，统御三界 1；元始天尊等三清道祖则代表道教的最高境界，象征宇宙本源 2。这些角色构成了《西游记》宇宙观的顶层。
  + **准天道级 (Quasi-Heavenly Dao Level)：** 略逊于天道级，但在三界中亦有举足轻重的地位与强大法力。观音菩萨慈悲为怀，神通广大，在取经途中多次出手相助，是重要的协调者与护法者 1；太上老君虽居三十三天的兜率宫，炼丹制宝，其法宝如金刚琢威力无穷 2；弥勒佛（未来佛）亦是佛界举足轻重的力量 4。
  + **大罗金仙级 (Daluo Jinxian Level)：** 此级别人物已超脱生死轮回，法力高强，能在一定程度上影响局部事态。孙悟空在巅峰时期，凭借七十二变、筋斗云及如意金箍棒，大闹天宫，鲜有敌手 1。佛教中的八大金刚等护法神亦属此列 5。牛魔王作为妖界巨擘，神通广大，与孙悟空曾结拜，后因芭蕉扇之事反目，其战力亦可列入此级 2。
  + **太乙真仙级 (Taiyi True Immortal Level)：** 拥有较高法力，在天庭或灵山有一定职位。多数菩萨（如文殊、普贤，其坐骑下凡为妖亦显示其本尊级别不低 4）、天庭大部分星君（如二十八宿中的奎木狼，即黄袍怪 2）属于此类。红孩儿凭借三昧真火能困住孙悟空，亦可算在此列的佼佼者 2。
  + **地仙级 (Earth Immortal Level)：** 在人间或地界有一定道行的仙人或妖王。镇元大仙号称“地仙之祖”，其人参果树为天地灵根，地位特殊 2。大多数有千年道行、占据一方的妖王，如黑熊精、黄风怪、蝎子精、百眼魔君等，凭借自身妖法或特殊能力，也给取经团队造成了巨大麻烦 2。
  + **凡仙级 (Mortal Immortal Level)：** 初具人形、道行尚浅的妖怪，或初入仙道的修行者。例如，白骨精虽诡计多端，但本身妖力相对有限，更多依靠变化之术 2。许多山神、土地也属于此级别，法力不高，多负责传递信息或提供有限帮助 2。
  + **凡人级 (Mortal Level)：** 没有法力的普通人类。唐僧作为取经团队的领导者，虽是金蝉子转世，但在取经途中表现为肉体凡胎，是众妖觊觎的对象 1。其他如大唐皇帝、各国国王、普通百姓等均属此类。
* 心性光谱分类 (Moral Alignment Spectrum Classification)  
  此分类依据人物的道德取向、性格特质和行为动机，将其置于一个从至善到极恶的光谱上。这有助于揭示《西游记》中的伦理观念和人性探讨。
  + **至善者 (Supremely Good)：** 以普度众生、慈悲为怀为主要特征。唐僧一心向佛，慈悲过度，甚至不辨人妖 8；观音菩萨救苦救难，是取经事业的直接推动者和重要庇护者 2。
  + **刚正不阿 (Unyieldingly Righteous)：** 坚守原则，执法严明，不徇私情。托塔天王李靖、哪吒三太子等天庭将领，在执行玉帝旨意、降妖除魔时多表现出此种特质 2。孙悟空在皈依后，对于降妖除魔之事也表现出强烈的正义感，尽管有时手段激烈。
  + **混元自在 (Primordially Free & Unrestrained)：** 追求自由，不受世俗规则束缚，行为洒脱，亦正亦邪。孙悟空早期大闹天宫，追求“齐天大圣”的名号，便是此心性的体现 1。六耳猕猴作为孙悟空的镜像，同样具有这种不受拘束的特质。镇元大仙虽为地仙之祖，但也颇有仙风道骨、自在逍遥之气 4。
  + **知足常乐 (Content with One's Lot)：** 性情平和，安于现状，不作过多奢求。沙和尚在取经途中任劳任怨，忠诚可靠，虽个性不突出，但贵在坚持 12。一些安分守己的山神土地也可归为此类。
  + **七情六欲 (Driven by Emotions & Desires)：** 具有明显的人性弱点，易受情感、欲望驱动。猪八戒是典型的代表，贪吃好色、懒惰自私，但也因此显得真实可亲 9。红孩儿的顽劣、牛魔王夫妇的家庭情感纠葛亦是此类的体现 2。
  + **阴险狡诈 (Insidious & Cunning)：** 善于伪装，惯用阴谋诡计达到目的。白骨精三戏唐僧，充分展现其狡诈 2；蜘蛛精用美色和蛛丝阵迷惑唐僧师徒 4。许多没有强大实力背景的妖怪，多依靠智谋。
  + **贪婪凶残 (Greedy & Cruel)：** 以满足自身私欲为重，不惜伤害无辜，手段残忍。黄袍怪（奎木狼）强占宝象国公主 2；青牛精（独角兕大王）依仗金刚琢横行无忌 2；狮驼岭三妖更是杀人无数，凶残至极 4。
* 职能分类 (Functional Classification)  
  此分类依据人物在故事中所扮演的社会角色或承担的主要职责，尤其在神仙体系中较为明显。
  + **护法系 (Guardian System)：** 负责保护重要人物、地点或教义。如四大天王、四大金刚、八大金刚等，是佛道两界重要的武装护卫力量 2。孙悟空、猪八戒、沙和尚在取经途中也扮演着唐僧护法的角色。
  + **行政系 (Administrative System)：** 负责管理天庭、地府等机构的日常运作和执行法规。太白金星常作为玉帝的信使和调停者 4；托塔李天王统领天兵天将 2；文武判官负责地府的审判事务。
  + **自然系 (Nature System)：** 掌管自然现象或特定地域的神祇。如雷公电母、风伯雨师掌管天气 2；山神土地管理一方水土 2；四海龙王掌管行云布雨。
  + **惩罚系 (Punishment System)：** 负责执行惩罚、维护秩序。雷部众神执行天罚 2；地府判官和牛头马面负责拘捕和惩罚亡魂。二郎神也常扮演降妖伏魔、执行天条的角色 2。
  + **协调系 (Coordination System)：** 在不同势力或个体间进行调解、斡旋，推动事态发展。观音菩萨在取经事件中扮演了总策划和关键协调人的角色 10；南极仙翁、弥勒佛等也常在关键时刻出现，化解危机或指点迷津 4。

### **2. 地理空间体系 (Geographic System)**

《西游记》的叙事在广阔的地理空间中展开，这些空间不仅是故事发生的背景，也常常承载着象征意义和能量特质。

* 维度分类 (Dimensional Classification)  
  《西游记》的宇宙观融合了佛教“三界”与中国传统神话的多层空间结构 18。
  + **三界之上 (Above the Three Realms)：** 超越常规神佛境界的神秘之地。如大雷音寺所在的灵山，被认为是佛法中心，接近涅槃境界 18；混沌未开之地则象征宇宙的本初状态。
  + **天界层 (Celestial Realm Layer)：** 神仙居住和天庭运作的主要场所。三十三重天是道教宇宙观中的天界划分 18；灵霄宝殿是玉皇大帝处理朝政的核心地点 2。
  + **仙境层 (Immortal Abode Layer)：** 介于天界与人间，是部分仙人或有道之士的清修之地。如东海三仙山（蓬莱、方丈、瀛洲）是传说中的仙境；花果山水帘洞在孙悟空占据时期，也一度成为妖仙的乐园 19。
  + **人间层 (Human Realm Layer)：** 凡人生活的主要区域，也是取经故事展开的主要舞台。包括大唐东土、西域诸国（如宝象国、乌鸡国、女儿国等）19。
  + **冥界层 (Underworld Layer)：** 亡魂归宿及轮回之所。十八层地狱是佛教观念中根据罪孽深浅划分的惩罚之地 18；幽冥界泛指整个阴间地府。
  + **洞天福地 (Grotto-Heavens & Blessed Lands)：** 人间具有特殊灵气的修行场所，多为高人隐居之地。如镇元大仙的五庄观，内有人参果树 4；菩提祖师的灵台方寸山、斜月三星洞，是孙悟空学艺的神秘所在 20。
* 能量场分类 (Energy Field Classification)  
  不同地理空间因其居住者、发生的事件或自然特质而呈现出不同的“能量场”或氛围。
  + **灵气充沛地 (Spiritually Rich Locales)：** 适合修行，草木滋长，生机勃勃。花果山作为孙悟空的诞生地和早期据点，是典型的灵气汇聚之地 19；五庄观因人参果树的存在而仙气盎然 4。
  + **佛气庄严地 (Locales of Solemn Buddhist Aura)：** 充满祥和、神圣的佛教氛围。西天大雷音寺是最终目的地，佛光普照 19；观音菩萨的普陀山落伽洞也是佛门清净之地。
  + **阴森鬼气地 (Gloomy & Ghostly Locales)：** 多为妖魔巢穴，气氛恐怖，暗藏杀机。黑风山的黑风洞是黑熊精的 lair 4；白骨精出没的白虎岭充满妖氛。
  + **阳刚之气地 (Locales of Masculine/Fiery Energy)：** 充满炽热、爆裂或强烈阳性能量的区域。火焰山因火而名，难以逾越 19；平顶山莲花洞的金角、银角大王法宝众多，气焰嚣张 2。
  + **混沌之气地 (Locales of Chaotic Energy)：** 法则混乱，危机四伏，充满不确定性。乱石山碧波潭是万圣龙王和九头虫的巢穴，因盗宝而引发争端 6。
* 文化区系分类 (Cultural System Classification)  
  故事中不同地域展现出受不同文化思想体系影响的特征。
  + **神话体系区 (Mythological System Zone)：** 主要指天庭和灵山，是神佛活动的核心区域，遵循各自的神话逻辑和等级秩序 1。
  + **儒家文化区 (Confucian Cultural Zone)：** 以大唐为代表，强调忠君爱民、伦理纲常等儒家价值观 19。宝象国等凡人国度也体现出儒家政治伦理的影响。
  + **道教影响区 (Taoist Influence Zone)：** 一些国家或地区表现出浓厚的道教色彩。车迟国的三位“国师”便是道士形象，与孙悟空斗法 19。西梁女国虽为女王执政，但其生活方式和对外界的态度也可能受到道家清静无为思想的间接影响。
  + **佛教传播区 (Buddhist Propagation Zone)：** 西行沿途的许多国家，如天竺、乌鸡国等，已受到佛教文化的影响，建有寺庙，有僧侣修行 19。
  + **蛮荒未开化区 (Savage & Uncivilized Zone)：** 指那些妖魔横行、缺乏教化、秩序混乱的区域。如小雷音寺（黄眉大王所设的假雷音寺）7、黑水河（鼍龙作祟之地）6 等，代表了文明尚未触及的险恶之地。

### **3. 物品法宝体系 (Items & Artifacts System)**

《西游记》中的物品和法宝种类繁多，功能各异，是推动情节发展、展现人物能力的重要元素。

* 稀有度分类 (Rarity Classification)  
  法宝的珍贵程度和威力大小各不相同，可据此划分等级。
  + **天道级 (Heavenly Dao Grade)：** 具有逆转乾坤、影响三界平衡的无上法宝。如意金箍棒原为大禹定海神珍铁，重一万三千五百斤，能随意变化，威力无穷 25；太上老君的金刚琢能收天下万物，包括各种兵器法宝 3。
  + **神品级 (Divine Grade)：** 天地灵物，具有非凡功效，极为难得。人参果闻一闻能活三百六十岁，吃一个能活四万七千年 2；王母娘娘的蟠桃也分三等，最高可与天地同寿 4；火枣等仙果亦属此类。
  + **仙品级 (Immortal Grade)：** 神仙常用的高级法宝，威力较大。猪八戒的九齿钉耙是太上老君用神冰铁亲自锤炼，借五方五帝、六丁六甲之力锻造而成 27；铁扇公主的芭蕉扇能扇灭火焰山的真火 28。
  + **灵宝级 (Spirit Treasure Grade)：** 具有特殊灵性，功能奇特的法宝。金角、银角大王的紫金红葫芦、羊脂玉净瓶能吸人化为脓血 2；七星剑锋利无比 2。
  + **凡宝级 (Mortal Treasure Grade)：** 人间或普通修行者所用的较好器具。唐僧的九环锡杖是如来所赐，象征其身份 2；锦襕袈裟刀枪不入、水火不侵 2。
  + **普通级 (Common Grade)：** 日常用品或象征性物品。通关文牒是取经的官方凭证 19；僧人的普通袈裟、钵盂等。
* 功能机制分类 (Functional Mechanism Classification)  
  法宝的核心功能和运作原理是其重要特征。
  + **变化系 (Transformation Type)：** 能够改变自身形态或大小。如意金箍棒可大可小，能变成绣花针藏于耳内 25；孙悟空的七十二变本身也是一种变化能力，其毫毛也能变出分身或物品 34。降妖杖等兵器也具有一定的变化能力。
  + **封印系 (Sealing Type)：** 能够困住或封印对手。太上老君的金刚琢能套走兵器法宝 7；金角、银角大王的紫金红葫芦、羊脂玉净瓶、幌金绳能将人吸入或捆缚 2；弥勒佛的人种袋（后天袋子）能装天地万物 7。紧箍咒通过金箍儿对孙悟空进行精神和肉体上的束缚，也属于一种特殊的封印 17。
  + **元素系 (Elemental Type)：** 能够操控自然元素。铁扇公主的芭蕉扇（太阴之精）能扇出阴风熄灭真火，另一把芭蕉扇（太阳之精，为太上老君所有）能扇出阳风助长火势 28；红孩儿的三昧真火威力强大 7；大鹏金翅雕的阴阳二气瓶能放出阴阳二气伤人 7。
  + **幻术系 (Illusion Type)：** 能够制造幻象迷惑对手。白骨精擅长变化迷惑唐僧 2；一些妖怪的洞府本身就带有迷阵效果。幌金绳在困人时也带有一定的迷惑性。
  + **空间系 (Spatial Type)：** 能够影响空间或进行空间传送。弥勒佛的人种袋能将广大范围的人和物收入其中 7；金刚琢在某种程度上也展现了空间收纳能力。孙悟空的筋斗云虽是技能，但也与空间快速移动相关 27。
  + **治愈系 (Healing Type)：** 具有治疗伤势或起死回生功效。观音菩萨的净瓶甘露能救活人参果树 4；各类仙丹、人参果、蟠桃等都具有延年益寿或恢复元气的效果 2。
  + **文书系 (Document Type)：** 具有官方效力或传递重要信息的文书。通关文牒是取经的身份证明和通行许可 19；各类表文、符咒也属于此范畴。
* 获取难度分类 (Acquisition Difficulty Classification)  
  法宝的来源和获取方式各不相同，反映了其独特性和价值。
  + **唯一传承 (Unique Inheritance)：** 通常与特定人物绑定，具有唯一性。如意金箍棒选择孙悟空为主 25；定海神珍（金箍棒原名）本身就是独一无二的 25。
  + **历劫所得 (Obtained through Tribulation)：** 在经历重大考验或完成特定任务后获得的奖励或象征。锦襕袈裟和九环锡杖是唐僧接受取经任务时，由观音菩萨通过唐太宗转赠，象征使命与护持 2。
  + **赠予所得 (Received as Gift)：** 由长辈、师尊或有缘者赠送。紧箍咒是如来传给观音，观音再传给唐僧用以降服悟空 17。孙悟空的三根救命毫毛是观音菩萨所赠 17。
  + **战利品 (Spoils of War)：** 通过战胜对手缴获。孙悟空在与金角、银角大王战斗中，曾用计骗取了他们的紫金葫芦、羊脂玉净瓶、幌金绳、七星剑和芭蕉扇 2。
  + **自然生成/天地灵物 (Naturally Formed/Heaven & Earth Spiritual Objects)：** 由天地灵气孕育而成。人参果树是开天辟地时的灵根 4；各类仙草、仙果多属此类。孙悟空本身也是仙石吸收日月精华而生 1。

### **4. 事件劫难体系 (Events & Tribulations System)**

“九九八十一难”是《西游记》的核心叙事结构，每一难都是一个小型故事单元，共同构成了宏大的取经史诗 1。对这些劫难进行分类，有助于理解小说的情节组织和主题表达。

* 剧情结构分类 (Plot Structure Classification)  
  依据劫难在整体叙事中所处阶段和发挥的作用进行划分。
  + **开端事件 (Inciting Incidents)：** 奠定故事基础，引出主要人物和核心矛盾。如“美猴王出世学道”（第一至二回）确立孙悟空的出身和追求；“大闹天宫”（第三至七回）展现其叛逆性格和强大实力，并成为其被压五行山及后续参与取经的直接原因 1。唐僧奉旨取经（第十二回）是整个取经故事的正式开端 1。
  + **转折事件 (Turning Points)：** 改变故事走向或人物命运的关键节点。孙悟空被压五行山下（第七回）是其从“齐天大圣”到“取经行者”的重大转折 1。唐僧收服三个徒弟（孙悟空、猪八戒、沙和尚，分别在第十四、十九、二十二回）是取经团队形成的关键 35。
  + **高潮事件 (Climactic Events)：** 矛盾冲突最为激烈，情节最为紧张，对人物和主题有重要展现的事件。如“三打白骨精”（第二十七回）集中体现了唐僧的慈悲与迂腐、孙悟空的火眼金睛与忠诚以及师徒间的信任危机 6。“收服红孩儿”（第四十至四十二回）展现了红孩儿的强大和孙悟空求助无门的窘境，最终依靠观音菩萨才得以解决 7。
  + **危机事件 (Crisis Events)：** 取经团队面临重大危险，甚至有解散风险的事件。“大战黄袍怪”（第二十八至三十一回）中，孙悟空被唐僧赶走，唐僧被擒，猪八戒和沙僧无法匹敌，最终还需猪八戒智激美猴王回归 41。“真假美猴王”（第五十七至五十八回）的出现，使得团队内部产生巨大混淆和信任危机，甚至连观音菩萨也难以分辨，最终需要如来佛祖出面才平息 6。
  + **结局事件 (Concluding Events)：** 解决重大难题，使取经事业接近成功的关键事件。“力阻火焰山”（第五十九至六十一回）是取经路上的重要一难，师徒协力，最终熄灭大火，打通道路 16。“径回东土，五圣成真”（第九十八至一百回）标志着取经任务的完成和师徒四人及白龙马修成正果 40。
* 挑战类型分类 (Challenge Type Classification)  
  依据劫难对取经团队构成的核心挑战性质进行划分。
  + **生死考验 (Life-and-Death Trials)：** 妖魔以吃唐僧肉为直接目的，对唐僧的生命构成直接威胁。如黄风怪用三昧神风吹得孙悟空几乎失明，唐僧被擒 4；黄袍怪将唐僧变为老虎，意图加害 6。狮驼岭三妖更是凶残，直接威胁整个团队的生命安全 7。
  + **智慧考验 (Intellectual Challenges)：** 需要运用智谋、策略和辨别能力来克服的难关。狮驼国妖魔势力庞大，孙悟空不仅要武斗，更要智取 7。盘丝洞七情迷本，蜘蛛精以美色和丝网迷惑，需要识破其伪装和陷阱 4。车迟国斗法，与虎力、鹿力、羊力三妖比拼祈雨、砍头、剖心、下油锅等，更多的是法术和智慧的较量 6。
  + **信念考验 (Tests of Faith)：** 动摇取经团队（尤其是唐僧）的决心和意志的考验。三打白骨精，唐僧肉眼凡胎不识妖精，反而责怪孙悟空滥杀无辜，考验其取经的坚定信念和对徒弟的信任 6。小雷音寺黄眉大王设假佛祖，迷惑唐僧，考验其辨别真伪佛法的能力和对正道的坚持 7。
  + **慈悲考验 (Tests of Compassion)：** 挑战唐僧慈悲为怀的底线，或考验其在特定情境下如何行使慈悲。金鱼精（灵感大王）在通天河吃童男童女，唐僧既要救人，又要降妖，考验其慈悲与智慧的平衡 6。九头虫驸马盗取祭赛国佛宝，使得全国僧人受苦，如何解救僧众、惩治恶徒，是对慈悲与正义的考验 6。
  + **团队考验 (Teamwork Challenges)：** 考验取经团队内部团结、协作和信任的难关。真假美猴王的出现，直接挑战了团队的辨识能力和内部信任，一度使团队濒临分裂 6。黑水河鼍龙一难，猪八戒和沙僧在水战中发挥了重要作用，弥补了孙悟空不善水战的短板，体现了团队协作的重要性 6。
* 神秘度分类 (Mystery Level Classification)  
  依据劫难的幕后策划者或起因的神秘程度进行划分。
  + **天机所定 (Destined by Heaven/Fate)：** 观音菩萨在取经开始前便已设定九九八十一难，大部分劫难都可视为命中注定，是修行圆满的必要过程 10。
  + **佛门安排 (Arranged by Buddhist Hierarchy)：** 如来佛祖或观音菩萨为考验取经团队的诚心和能力而特意设置的障碍。例如，最后的通天河落水，经文被浸湿，便是为了凑足八十一难之数 6。
  + **天庭布局 (Orchestrated by the Celestial Court)：** 玉皇大帝或天庭其他神祇因某种原因（如惩罚、考验或内部权力平衡）派遣或纵容某些星宿、神兽下凡为妖，阻碍取经。许多妖王本是天庭神仙的坐骑或童子，如青牛精、金角银角大王等 4。
  + **宿命因果 (Karmic Retribution/Predestination)：** 因前世的恩怨情仇或业力牵引，导致今生的相遇和劫难。唐僧本是金蝉子转世，因轻慢佛法被贬，取经本身就是一种赎罪和修行 1。他与某些妖魔的相遇，也可能暗含前世的因缘。
  + **偶然事件 (Incidental Events)：** 并非由神佛精心策划，而是由山野妖精出于本能（如想吃唐僧肉长生不老）或偶然因素造成的阻拦。许多没有深厚背景的地方小妖属于此类。

通过对上述核心实体的细致分类，可以为《西游记》知识图谱构建坚实的数据基础。在奥斯丁中，每类实体都可以拥有独立的模板，包含相应的属性字段，并通过标签和双向链接进行高效管理和关联。

以下是《西游记》中部分重要法宝及其相关信息的整理，可作为“物品法宝体系”的参考：

**表1：《西游记》关键法宝名录**

| **法宝名称 (Artifact Name)** | **持有者 (Owner)** | **主要功能 (Primary Function)** | **稀有度/级别 (Rarity/Level Estimate)** | **获取方式 (Acquisition Method)** | **首次出现章节 (Approx. First Appearance Chapter)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 如意金箍棒 (Ruyi Jingu Bang) | 孙悟空 (Sun Wukong) | 变化大小、重量，攻击力强 | 天道级 | 东海龙宫取得 (Obtained from East Sea Dragon Palace) | 第三回 |
| 九齿钉耙 (Nine-Toothed Rake) | 猪八戒 (Zhu Bajie) | 攻击，由太上老君等打造 | 仙品级 | 天庭所赐 (Bestowed by Heavenly Court) | 第十九回 |
| 降妖宝杖 (Demon-Quelling Staff) | 沙和尚 (Sha Wujing) | 攻击，由鲁班打造 | 仙品级 | 玉帝所赐 (Bestowed by Jade Emperor) | 第二十二回 |
| 紧箍儿 (Golden Fillet) | 唐僧 (Tang Sanzang) (观音所授) | 控制孙悟空 | 特殊（佛门法宝） | 观音菩萨赠予 (Gifted by Guanyin) | 第十四回 |
| 锦襕袈裟 (Brocade Cassock) | 唐僧 (Tang Sanzang) | 防御（水火不侵、邪魔不近） | 凡宝级/仙品级（因有佛法加持） | 观音菩萨通过唐皇转赠 (Gift from Guanyin via Emperor) | 第十二回 |
| 紫金红葫芦 (Purple Gold Red Gourd) | 金角大王 (King Golden Horn) | 叫名字答应后吸入，一时三刻化为脓血 | 灵宝级 | 太上老君之物，被盗 (Stolen from Taishang Laojun) | 第三十二回 |
| 羊脂玉净瓶 (Jade Pure Bottle) | 银角大王 (King Silver Horn) | 叫名字答应后吸入，一时三刻化为脓血 | 灵宝级 | 太上老君之物，被盗 (Stolen from Taishang Laojun) | 第三十二回 |
| 幌金绳 (Twinkling Golden Rope) | 金角大王/银角大王 (Kings Golden/Silver Horn) | 捆仙 | 灵宝级 | 太上老君之物，被盗 (Stolen from Taishang Laojun) | 第三十二回 |
| 七星剑 (Seven-Star Sword) | 金角大王/银角大王 (Kings Golden/Silver Horn) | 攻击，锋利无比 | 灵宝级 | 太上老君之物，被盗 (Stolen from Taishang Laojun) | 第三十二回 |
| 芭蕉扇 (Plantain Fan) (阴) | 铁扇公主 (Princess Iron Fan) | 扇灭火焰山之火 | 仙品级 | 自身修炼或传承 (Self-cultivated or inherited) | 第五十九回 |
| 芭蕉扇 (Plantain Fan) (阳) | 太上老君 (Taishang Laojun) (金角银角曾盗用) | 扇出阳风，助长火势 | 仙品级 | 太上老君所有 (Owned by Taishang Laojun) | 第三十二回（被盗用），五十九回（提及） |
| 金刚琢 (Diamond Snare/Bracelet) | 太上老君 (Taishang Laojun) (青牛精盗用) | 套收万物，包括兵器法宝 | 天道级 | 太上老君炼制 (Forged by Taishang Laojun) | 第五十回 |
| 人种袋 (Human-Seed Pouch) / 后天袋子 (Acquired Pouch) | 弥勒佛 (Maitreya Buddha) (黄眉大王盗用) | 收人纳物，空间巨大 | 神品级 | 弥勒佛所有 (Owned by Maitreya Buddha) | 第六十五回 |
| 金铙 (Golden Cymbal) | 弥勒佛 (Maitreya Buddha) (黄眉大王盗用) | 困人，三天化为脓血 | 神品级 | 弥勒佛所有 (Owned by Maitreya Buddha) | 第六十五回 |
| 紫金铃 (Purple Gold Bells) | 赛太岁 (Sai Taisui) (观音菩萨之物) | 摇动生烟、沙、火 | 仙品级 | 观音菩萨之物 (Belonged to Guanyin) | 第七十回 |
| 阴阳二气瓶 (Yin-Yang Two Qi Bottle) | 大鹏金翅雕 (Golden Winged Great Peng) | 内有阴阳二气，人入内说话即被烧，一时三刻化为脓浆 | 神品级 | 大鹏金翅雕所有 (Owned by Golden Winged Peng) | 第七十四回 |
| 三根救命毫毛 (Three Life-Saving Hairs) | 孙悟空 (Sun Wukong) | 危机时刻随机应变，救苦救难 | 特殊（佛门法宝） | 观音菩萨赠予 (Gifted by Guanyin) | 第十五回 |

此表仅为示例，实际知识图谱中可包含更多法宝及其详细属性。

以下是《西游记》中第九十九回由观音菩萨检阅、如来佛祖确认的八十一难名录，作为“事件劫难体系”的核心内容：

**表2：《西游记》八十一难名录（依据第九十九回）**

| **序号** | **劫难名称/简述** | **主要妖魔/挑战** | **对应大致章回 (参考)** | **剧情结构要素示例** | **主要挑战类型示例** | **劫难缘由/目的示例** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 金蝉遭贬第一难 (金蝉子被贬) | 前世因果 (Past life karma) | (背景) | 背景设定 | 宿命因果 | 佛门安排 |
| 2 | 出城逢虎第二难 (出长安遇虎) | 猛虎 (Tigers) | 第十三回 | 开端事件（取经路） | 生死考验 | 自然险阻 |
| 3 | 落坑折从第三难 (双叉岭失随从) | 寅将军、熊山君、特处士 (Tiger, Bear, Ox demons) | 第十三回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 4 | 双叉岭上第四难 (双叉岭被擒) | 寅将军、熊山君、特处士 (Tiger, Bear, Ox demons) | 第十三回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 5 | 两界山头第五难 (两界山遇悟空) | 猛虎 (Tiger) / 孙悟空被压 (Wukong's imprisonment) | 第十四回 | 转折事件（收悟空） | 团队考验/宿命相遇 | 佛门安排 |
| 6 | 陡涧换马第六难 (鹰愁涧马被吞) | 小白龙 (White Dragon Prince) | 第十五回 | 危机事件/转折（获龙马） | 团队考验 | 佛门安排/宿命因果 |
| 7 | 夜被火烧第七难 (观音院火灾) | 金池长老贪心 (Greed of Abbot Jinchi) | 第十六回 | 危机事件 | 智慧考验/人性考验 | 人心贪欲 |
| 8 | 失却袈裟第八难 (黑熊精盗袈裟) | 黑熊精 (Black Bear Demon) | 第十七回 | 危机事件 | 生死考验/智慧考验 | 妖魔作祟 |
| 9 | 收降八戒第九难 (高老庄收八戒) | 猪八戒 (Zhu Bajie) | 第十八至十九回 | 转折事件（收八戒） | 团队考验 | 佛门安排 |
| 10 | 黄风怪阻第十难 (黄风岭遇黄风怪) | 黄风怪 (Yellow Wind Monster) | 第二十至二十一回 | 危机事件 | 生死考验/元素挑战 | 妖魔作祟 |
| 11 | 请求灵吉第十一难 (请灵吉菩萨降妖) | 黄风怪 (Yellow Wind Monster) | 第二十一回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 佛门安排 |
| 12 | 流沙难渡第十二难 (流沙河难渡) | 沙悟净 (Sha Wujing) | 第二十二回 | 转折事件（收沙僧） | 团队考验/自然险阻 | 佛门安排 |
| 13 | 收得沙僧第十三难 (收服沙悟净) | 沙悟净 (Sha Wujing) | 第二十二回 | 团队完善 | 团队考验 | 佛门安排 |
| 14 | 四圣显化第十四难 (四圣试禅心) | 黎山老母、观音、普贤、文殊化身 (Bodhisattvas in disguise) | 第二十三回 | 信念考验 | 智慧考验/心性考验 | 佛门安排 |
| 15 | 五庄观中第十五难 (五庄观偷人参果) | 镇元大仙、清风明月 (Zhenyuan Immortal, disciples) | 第二十四至二十六回 | 危机事件 | 智慧考验/团队考验 | 悟空惹祸 |
| 16 | 难活人参第十六难 (打倒人参果树) | 人参果树被毁 (Ginseng fruit tree destroyed) | 第二十五回 | 危机升级 | 团队考验 | 悟空鲁莽 |
| 17 | 贬退心猿第十七难 (三打白骨精后悟空被逐) | 白骨精 (White Bone Spirit) / 唐僧误解 (Tang Monk's misunderstanding) | 第二十七回 | 危机事件/团队考验 | 信念考验/智慧考验 | 妖魔作祟/唐僧迂腐 |
| 18 | 黑松林失散第十八难 (黑松林唐僧被擒) | 黄袍怪 (Yellow Robe Monster) | 第二十八至三十一回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 19 | 宝象国捎书第十九难 (黄袍怪之难) | 黄袍怪 (Yellow Robe Monster) | 第二十九回 | 剧情发展 | 智慧考验 | 妖魔作祟/前缘纠葛 |
| 20 | 金銮殿变虎第二十难 (唐僧被黄袍怪变虎) | 黄袍怪 (Yellow Robe Monster) | 第三十回 | 危机高潮 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 21 | 平顶山逢魔第二十一难 (平顶山遇金角银角) | 金角大王、银角大王 (Gold & Silver Horn Kings) | 第三十二至三十五回 | 危机事件 | 生死考验/法宝对决 | 天庭布局（老君童子） |
| 22 | 莲花洞高悬第二十二难 (莲花洞被擒) | 金角大王、银角大王 (Gold & Silver Horn Kings) | 第三十三回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 23 | 乌鸡国救主第二十三难 (乌鸡国国王鬼魂求救) | 狮猁怪 (青毛狮子) (Lion Demon) | 第三十六至三十九回 | 剧情发展 | 智慧考验/慈悲考验 | 佛门安排（文殊坐骑） |
| 24 | 被魔化身第二十四难 (太子战假父) | 狮猁怪 (青毛狮子) (Lion Demon) | 第三十八回 | 解决危机 | 智慧考验 | 妖魔作祟 |
| 25 | 号山逢怪第二十五难 (钻头号山遇红孩儿) | 红孩儿 (Red Boy) | 第四十至四十二回 | 危机事件 | 生死考验/元素挑战 | 妖魔作祟（牛魔王之子） |
| 26 | 风摄圣僧第二十六难 (红孩儿掳走唐僧) | 红孩儿 (Red Boy) | 第四十回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 27 | 心猿遭害第二十七难 (悟空被三昧真火所伤) | 红孩儿 (Red Boy) | 第四十一回 | 危机升级 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 28 | 请圣降妖第二十八难 (观音收红孩儿) | 红孩儿 (Red Boy) | 第四十二回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 佛门安排 |
| 29 | 黑河沉没第二十九难 (黑水河船翻唐僧被擒) | 鼍洁 (小鼍龙) (Alligator Dragon) | 第四十三回 | 危机事件 | 生死考验/水战考验 | 妖魔作祟（泾河龙王之子） |
| 30 | 梦斩泾河第三十难 (此为背景，实指黑水河妖) | 鼍洁 (小鼍龙) (Alligator Dragon) | 第四十三回 | 解决危机 | 团队考验 | 妖魔作祟 |
| 31 | 车迟国求雨第三十一难 (车迟国斗法前奏) | 虎力、鹿力、羊力大仙 (Three Taoist "Immortals") | 第四十四回 | 剧情发展 | 智慧考验 | 道佛之争 |
| 32 | 斗法胜怪第三十二难 (车迟国斗法) | 虎力、鹿力、羊力大仙 (Three Taoist "Immortals") | 第四十五至四十六回 | 高潮事件 | 智慧考验/生死考验 | 道佛之争 |
| 33 | 通天河落水第三十三难 (通天河遇阻) | 灵感大王 (金鱼精) (Inspiration King - Goldfish Demon) | 第四十七至四十九回 | 危机事件 | 生死考验/慈悲考验 | 佛门安排（观音宠物） |
| 34 | 观音显圣第三十四难 (观音收金鱼精) | 灵感大王 (金鱼精) (Inspiration King - Goldfish Demon) | 第四十九回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 佛门安排 |
| 35 | 金兜山遇怪第三十五难 (金兜山遇青牛精) | 独角兕大王 (青牛精) (Single-Horned King - Green Ox) | 第五十至五十二回 | 危机事件 | 生死考验/法宝对决 | 天庭布局（老君坐骑） |
| 36 | 普天神难伏第三十六难 (众神难敌金刚琢) | 独角兕大王 (青牛精) (Single-Horned King - Green Ox) | 第五十一回 | 危机升级 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 37 | 请老君收怪第三十七难 (老君收青牛) | 独角兕大王 (青牛精) (Single-Horned King - Green Ox) | 第五十二回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 天庭布局 |
| 38 | 西梁国留婚第三十八难 (女儿国国王欲嫁唐僧) | 女儿国国王 (Queen of Women's Kingdom) | 第五十三至五十四回 | 信念考验 | 智慧考验/情感考验 | 人间诱惑 |
| 39 | 琵琶洞受苦第三十九难 (蝎子精摄唐僧) | 蝎子精 (Scorpion Demoness) | 第五十五回 | 危机事件 | 生死考验/情感考验 | 妖魔作祟 |
| 40 | 再贬心猿第四十难 (六耳猕猴前悟空被逐) | 唐僧误解 (Tang Monk's misunderstanding) | 第五十六回 | 危机事件/团队考验 | 信念考验 | 唐僧迂腐 |
| 41 | 难辨猕猴第四十一难 (真假美猴王) | 六耳猕猴 (Six-Eared Macaque) | 第五十七至五十八回 | 高潮事件/团队考验 | 智慧考验/生死考验 | 宿命因果/心魔外化 |
| 42 | 火焰山阻路第四十二难 (过火焰山) | 火焰山 / 牛魔王、铁扇公主 (Flaming Mountains / Bull Demon King, Iron Fan Princess) | 第五十九至六十一回 | 危机事件 | 生死考验/元素挑战 | 自然险阻/前缘纠葛 |
| 43 | 求取芭蕉扇第四十三难 (三调芭蕉扇) | 牛魔王、铁扇公主 (Bull Demon King, Iron Fan Princess) | 第六十至六十一回 | 高潮事件 | 智慧考验/团队考验 | 妖魔作祟 |
| 44 | 赛城扫塔第四十四难 (祭赛国佛宝被盗) | 九头虫、万圣龙王 (Nine-Headed Insect, Myriad Saints Dragon King) | 第六十二至六十三回 | 剧情发展 | 智慧考验/慈悲考验 | 妖魔作祟 |
| 45 | 降妖取宝第四十五难 (夺回佛宝) | 九头虫、万圣龙王 (Nine-Headed Insect, Myriad Saints Dragon King) | 第六十三回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 妖魔作祟 |
| 46 | 荆棘岭悟道第四十六难 (荆棘岭树精谈禅) | 树精 (Tree Spirits - 杏仙等) | 第六十四回 | 信念考验 | 智慧考验/情感考验 | 妖魔作祟（迷惑） |
| 47 | 小雷音寺第七难 (误入小雷音寺) | 黄眉大王 (Yellow Brow King) | 第六十五至六十六回 | 危机事件 | 生死考验/信念考验 | 佛门安排（弥勒童子） |
| 48 | 诸神遭困第四十八难 (众神被黄眉怪困住) | 黄眉大王 (Yellow Brow King) | 第六十六回 | 危机升级 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 49 | 稀柿衕秽阻第四十九难 (过稀柿衕) | 污秽之地 (Filthy passage) | 第六十七回 | 自然险阻 | 团队考验 | 自然险阻 |
| 50 | 朱紫国行医第五十难 (为朱紫国国王治病) | 朱紫国国王病重 (King of Zhuzi Kingdom is ill) | 第六十八至六十九回 | 剧情发展 | 智慧考验/慈悲考验 | 前缘纠葛 |
| 51 | 祛病除妖第五十一难 (降伏赛太岁) | 赛太岁 (金毛犼) (Sai Taisui - Golden Haired Hou) | 第七十至七十一回 | 解决危机 | 生死考验/法宝对决 | 佛门安排（观音坐骑） |
| 52 | 盘丝洞七情第五十二难 (盘丝洞遇蜘蛛精) | 蜘蛛精 (Spider Demonesses) | 第七十二回 | 危机事件 | 生死考验/情感考验 | 妖魔作祟 |
| 53 | 多目怪伤身第五十三难 (黄花观遇百眼魔君) | 百眼魔君 (多目怪) (Hundred-Eyed Demon Lord) | 第七十三回 | 危机事件 | 生死考验/元素挑战 | 妖魔作祟 |
| 54 | 狮驼岭遇魔第五十四难 (狮驼岭三妖) | 青狮、白象、大鹏 (Lion, Elephant, Peng demons) | 第七十四至七十七回 | 危机事件 | 生死考验/团队考验 | 佛门安排/妖魔联盟 |
| 55 | 三怪欺心第五十五难 (被三怪迷惑) | 青狮、白象、大鹏 (Lion, Elephant, Peng demons) | 第七十五回 | 危机升级 | 生死考验/智慧考验 | 妖魔作祟 |
| 56 | 请佛收魔第五十六难 (如来收大鹏) | 大鹏金翅雕 (Golden Winged Great Peng) | 第七十七回 | 解决危机 | 团队考验/神助 | 佛门安排 |
| 57 | 比丘国救婴第五十七难 (比丘国国丈欲食小儿心肝) | 国丈 (白鹿精)、美后 (白面狐狸) (Royal Father-in-Law - White Deer, Queen - Fox) | 第七十八至七十九回 | 危机事件 | 生死考验/慈悲考验 | 天庭布局（寿星坐骑） |
| 58 | 辨认真假第五十八难 (辨认国丈和美后真身) | 白鹿精、白面狐狸 (White Deer, Fox demons) | 第七十九回 | 解决危机 | 智慧考验 | 妖魔作祟 |
| 59 | 无底洞遭困第五十九难 (陷空山无底洞) | 地涌夫人 (金鼻白毛老鼠精) (Lady Earth Flow - Rat Demon) | 第八十至八十三回 | 危机事件 | 生死考验/情感考验 | 天庭布局（李天王义女） |
| 60 | 灭法国难行第六十难 (灭法国王欲杀万僧) | 灭法国国王 (King of Mie Fa Kingdom) | 第八十四至八十五回 | 危机事件 | 生死考验/慈悲考验 | 人间恶政 |
| 61 | 隐雾山遇魔第六十一难 (隐雾山花豹精) | 南山大王 (艾叶花皮豹子精) (Leopard Demon) | 第八十五至八十六回 | 危机事件 | 生死考验 | 妖魔作祟 |
| 62 | 凤仙郡祈雨第六十二难 (凤仙郡大旱) | 凤仙郡侯不敬天 (Marquis of Fengxian's disrespect) | 第八十七回 | 剧情发展 | 慈悲考验/智慧考验 | 天庭惩罚 |
| 63 | 玉华州收徒第六十三难 (玉华州传艺) | 黄狮精盗兵器 (Yellow Lion Demon steals weapons) | 第八十八至九十回 | 剧情发展 | 团队考验 | 妖魔作祟 |
| 64 | 天竺国招婚第六十四难 (天竺国公主招亲) | 玉兔精 (Jade Rabbit Spirit) | 第九十三至九十五回 | 危机事件 | 智慧考验/情感考验 | 天庭布局（嫦娥玉兔） |
| 65 | 铜台府监禁第六十五难 (寇员外被诬) | 强盗 (Bandits) | 第九十六至九十七回 | 剧情发展 | 慈悲考验/智慧考验 | 人间冤案 |
| 66 | 凌云渡脱胎第六十六难 (凌云渡脱凡胎) | 自身业障 (Own karmic obstacles) | 第九十八回 | 转折事件（成佛前） | 信念考验 | 佛门安排 |
| 67 | 路逢大水第六十七难 (通天河再遇阻) | 通天河 (Tongtian River) | 第九十九回 | 结局事件（补足劫难） | 自然险阻 | 佛门安排 |
| 68-80 | (中间省略，原文为“难活人参”至“天竺国招婚”等诸多劫难的细化或重复考验，第九十九回观音菩萨直接列出，此处简化合并) | (Various demons and challenges) | (Throughout journey) | (Various) | (Various) | (Various) |
| 81 | 通天河落水被淹第八十一难 (过通天河经文湿本) | 老鼋翻船 (Old Turtle overturns boat) | 第九十九回 | 结局事件（最终考验） | 团队考验 | 佛门安排 |

*注：上表“对应大致章回”及“剧情结构要素示例”等为基于研究的推断和示例，具体划分可能因解读角度不同而有所差异。第68-80难在原文第九十九回中有更细致的罗列，此处为概括性表示，实际图谱构建时应依据原著详细补充。*

## **二、关系网络分类（边的类型）**

在《西游记》的知识图谱中，节点之间的“边”代表了各种关系。对这些关系进行分类，有助于揭示人物互动、情节发展的深层逻辑。

### **1. 复合关系体系 (Complex Relationship System) - 交织的联系**

《西游记》中的关系往往不是单一维度，而是多种情感、权力、利益因素交织的复合体。

* 多维情感关系 (Multidimensional Emotional Relationships)  
  人物之间的情感纽带复杂多样，远超简单的爱憎。例如，唐僧与孙悟空的师徒关系，既有唐僧对悟空的依赖与期望，也有因悟空“滥杀”而产生的猜忌与训斥；悟空对唐僧则表现出极强的忠诚与保护欲，但也时常因唐僧的迂腐而苦恼甚至出走 11。这种情感的拉锯与磨合，本身就是“心猿归正”的隐喻。玉皇大帝与王母娘娘的夫妻关系，表面上是天界至尊的结合，但也可能涉及权力平衡与共同利益。孙悟空与牛魔王曾是结义兄弟，后因红孩儿及芭蕉扇之事反目成仇，情感中夹杂着昔日情谊与现实冲突 2。猪八戒对高翠兰的爱慕，则更多是凡俗欲望的体现 2。这些多维情感是理解人物行为和小说主题的关键。在奥斯丁中，可以通过为关系边添加“主要情感”、“次要情感”、“情感强度”、“情感变化描述”等属性来记录这些复杂性。
* 多方利益关系 (Multi-Party Interest Relationships)  
  许多关系并非单纯的情感驱动，而是多方利益博弈的结果。取经团队本身就是一个多方利益的结合体：唐僧为求取真经、普度众生（同时也为完成唐皇的嘱托，获取功名）；孙悟空、猪八戒、沙和尚则是为了赎罪，修成正果 11。牛魔王、铁扇公主、红孩儿一家，因红孩儿被观音收服、芭蕉扇的争夺等事件，与取经团队形成了复杂的利益冲突三角 2。孙悟空与二郎神，初为捉拿与被捉拿的敌对关系，但在后续降伏九头虫等事件中，又因共同的除妖目标而结成暂时的合作关系，体现了敌友之间的利益转换 2。天蓬元帅因触犯天条被贬下凡，成为猪八戒，其身份的转变也反映了天庭权力结构下的利益得失。这些利益关系揭示了《西游记》中现实主义的一面，即使在神魔世界，行为也常受到利益的驱动。

### **2. 动态变化关系 (Dynamic & Evolving Relationships) - 流动的忠诚**

《西游记》中的人物关系并非一成不变，而是随着情节发展和人物成长呈现出动态演变的特征。

* 关系演变轨迹 (Relationship Evolution Trajectories)  
  人物间的关系会随着时间和事件发生显著变化。孙悟空与二郎神从大闹天宫时的死敌，到后来共同降妖时的战友，体现了“由敌转友”的可能 2。相反，孙悟空与牛魔王从结义兄弟到兵戎相见，则是“由友转敌”的典型 2。唐僧与孙悟空的关系更是“循环往复”，多次驱逐又多次请回，每一次反复都伴随着双方的某种成长或妥协，最终达到更深层次的理解与信任 11。唐僧对其余徒弟的信任度，也是在历经磨难中“渐进增强”的。杨戬与哪吒在某些战斗中形成的联盟，则可视为一种“突变关系”，由特定情境促成。在奥斯丁中，可以为关系边设置时间戳或关联特定事件节点，来追踪这种演变。
* 关系强度梯度 (Relationship Strength Gradient)  
  人物间的关系强度存在明显的梯度差异。孙悟空与唐僧之间，经历了生死考验，最终悟空忠心护主，唐僧也离不开悟空，可视为“生死之交” 11。猪八戒与孙悟空，在共同战斗中也建立了“患难之友”的情谊，尽管八戒时常有私心。孙悟空与镇元子，不打不相识，最终结为兄弟，属于“泛泛之交”到“义气之交”的提升 4。沙和尚对孙悟空更多的是敬佩与追随，可算作一种特殊的“崇拜之交” 11。而唐僧与许多仅有一面之缘的国王或凡人，则属于“点头之交”或“一面之缘”。这种强度梯度反映了人物社交圈的层次和情感投入的差异。

### **3. 隐性关系网络 (Implicit Relationship Network) - 看不见的线**

除了明确的互动关系外，《西游记》中还存在许多隐性的、不易察觉的关系网络。

* 暗中观察者与操纵者 (Hidden Observers & Manipulators)  
  故事中存在一些全知或局部全知的角色，他们在幕后观察甚至操纵着事件的走向。如来佛祖和观音菩萨对取经全程了如指掌，许多劫难本就是他们安排或预知的，是最高级别的“暗中观察者”与“操纵者” 10。太白金星、山神土地等较低阶神仙，则在局部范围内监视取经团队的动向，并向上传递情报，构成了一个情报收集网络 4。这些隐性角色及其行为，揭示了取经之路并非简单的个人修行，而是多方势力关注和介入的复杂棋局。
* 潜在联系与宿命因果 (Potential Connections & Karmic Destinies)  
  《西游记》深受佛教因果轮回思想影响，许多看似偶然的相遇背后，可能隐藏着前世的因缘或未言明的联系。唐僧是金蝉子转世，其十世修行的身份是取经的核心前提，也是他与几位徒弟宿命相遇的基础 1。一些妖魔与神仙之间可能存在未被明说的血缘或从属关系（例如，许多妖魔本是神仙的坐骑或童子下凡 3），这些潜在联系解释了为何某些妖魔在被降伏后能得到宽恕。观音菩萨在暗中也构建了一个庞大的协助网络，调动各方神仙在关键时刻帮助取经团队 10。这些隐性网络和宿命联系，为故事增添了神秘色彩和解读深度。

### **4. 知识与能力传承关系 (Knowledge & Skill Inheritance Relationships) - 智慧的传递**

《西游记》中不仅有武力对抗，也有知识、技能和思想的传承与影响。

* 技艺传承脉络 (Skill Inheritance Lines)  
  角色的能力并非凭空而来，大多有其传承渊源。最典型的是菩提祖师向孙悟空传授七十二变、筋斗云和长生不老之术，奠定了悟空一身神通的基础，但祖师也预知悟空会惹祸，严令其不得泄露师门 1。猪八戒的天罡三十六变也应有其师承（原为天蓬元帅）。唐僧对佛法的领悟，则更多是通过自身的研读、修行以及在劫难中的体验“自我悟道”9。紧箍咒对孙悟空而言，既是一种控制，也是一种被动改变其行为模式的“法术传承” 17。
* 思想影响脉络 (Ideological Influence Lines)  
  人物的价值观和行为模式在互动中相互影响。唐僧一路对孙悟空言传身教，试图用慈悲、忍让等佛教理念感化其顽劣的猴性，这种影响虽然过程曲折，但最终促使悟空从“混世魔王”转变为“斗战胜佛” 9。取经过程也是儒、释、道三家思想在具体情境中交锋与融合的过程，潜移默化地影响着团队中每个成员的认知和行为 23。孙悟空的成长轨迹，便是一个不断接受和内化这些思想影响的过程。

## **三、多维交叉分析视角 - 交错的维度**

通过将不同维度的信息进行交叉分析，可以从更深层次揭示《西游记》的叙事艺术和思想内涵。

### **1. 时空交叉分析 (Spatio-Temporal Cross-Analysis) - 情境化的旅程**

时间与空间的交织是《西游记》叙事的基本框架。

* 时间轴与事件节点 (Timeline & Event Nodes)  
  小说的故事背景设定在唐朝贞观年间，玄奘的真实取经构成了故事的历史起点 1。然而，故事的时间线远不止于此，孙悟空五百年前大闹天宫的事件，其影响一直延续到取经途中，成为他性格和命运的重要前因 1。取经路上的十四年光阴流逝，不仅是地理上的跨越，更是人物（尤其是唐僧和孙悟空）心性成长和关系演变的时间尺度 38。每一个劫难都是时间轴上的一个重要节点，标志着一次考验和一次成长。宇宙的时间尺度（神佛的万年寿命、蟠桃会的周期）与凡人的时间尺度（十四载寒暑）形成对比，凸显了取经事业的艰巨与神圣。
* 空间重叠与能量场互动 (Spatial Overlap & Energy Field Interaction)  
  《西游记》的宇宙由天界、人间、冥界等多个维度构成，这些空间并非完全隔离，而是存在交汇点和相互影响 18。例如，某些特殊的地理位置，如花果山、五庄观，既是人间仙境，也可能成为神魔交锋的场所，是不同能量场的重叠区 19。佛道两派的势力范围在地理上也有所划分和碰撞，如车迟国道士当权，天竺国佛教盛行，这些空间的文化属性直接影响了劫难的类型和解决方式 19。妖魔的洞府往往是阴森鬼气的能量场，而佛寺道观则是佛气或仙气充盈之地，这种能量场的对比和冲突，也构成了叙事张力的一部分。

### **2. 哲学思想交叉 (Philosophical Intersection) - 三教的对话**

《西游记》是儒释道三教思想交融与碰撞的集中体现。

* 三教思想碰撞与融合 (Clash and Fusion of the Three Teachings)  
  小说中处处可见三教思想的痕迹。儒家的忠君（唐太宗的嘱托）、孝道（对师如父）、仁义礼智信等观念，是人间社会的基本伦理框架 23。道家的清静无为、顺应自然、炼丹求长生等思想，体现在菩提祖师的教诲、镇元子等仙人的行为方式以及众多妖魔的追求中 20。佛家的慈悲普度、因果报应、轮回解脱、明心见性等核心教义，则是取经事业的根本目标和唐僧师徒修行的指引 23。孙悟空的成长历程，从追求个体自由和长生的道家倾向，到皈依佛门、降妖护法，最终成就斗战胜佛，本身就是三教思想（尤其是道佛）在他身上的某种融合与超越 23。小说并非简单地扬此抑彼，而是在复杂的叙事中展现了三教各自的价值与局限，以及它们在中国文化背景下相互渗透、互为补充的现实。
* 人生价值观谱系 (Spectrum of Life Values)  
  小说中的各色人物展现了多样的人生价值观。妖魔鬼怪大多执着于“求长生”，认为吃了唐僧肉便可延年益寿，永驻青春，这是其最主要的行动驱动力 24。凡人世界中，许多人追求“求功名”，希望通过科举、官场或其他途径获得世俗的成功和地位。唐僧则代表了“求解脱”，他坚持西天取经，是为了获取真经，普度众生，最终达到个人和众生的精神解脱 9。孙悟空早期追求的是“求自由”，反抗一切束缚，向往无拘无束的生活；在取经过程中，这种对自由的追求逐渐转化为对更高层次“悟空”（觉悟到空性）的追求，最终实现心灵的真正自在 11。这些不同的人生价值观在故事中相互碰撞，构成了丰富的人性图景。

### **3. 能力与局限交叉 (Ability & Limitation Intersection) - 力量的悖论**

《西游记》中的角色，无论神魔凡人，其能力往往与某种局限性并存，这种交叉构成了人物的复杂性和戏剧冲突。

* 能力与性格的矛盾 (Contradictions of Ability & Personality)  
  角色的强大能力与其性格特质之间常常存在矛盾。孙悟空神通广大，七十二变、筋斗云、火眼金睛、金箍棒无所不能，但他性情急躁、桀骜不驯，缺乏耐心，容易冲动行事，这使他屡次与唐僧产生冲突，甚至被逐出师门 8。他虽能上天入地，却也受制于紧箍咒，这是其强大能力与受控于人的鲜明对比。唐僧作为取经团队的领导，拥有坚定的信念和崇高的慈悲心，这是他凝聚团队、克服万难的精神力量，但他肉眼凡胎，不辨妖邪，迂腐固执，缺乏实际的降妖能力，常常因轻信而身陷险境 8。猪八戒曾是天蓬元帅，掌握天罡三十六变，水战能力不俗，但他贪吃好色、懒惰自私的性格，使其能力大打折扣，关键时刻往往退缩，甚至搬弄是非 7。这些矛盾使得人物更加丰满，也为故事情节的发展提供了动力。
* 局限与突破的叙事功能 (Narrative Function of Limitations & Breakthroughs)  
  人物的局限性是推动情节发展的重要因素。孙悟空虽强，但不擅水战是其一个相对的短板（尽管对此有不同解读，但小说中确有其在水中战斗不如陆地勇猛，或需要八戒沙僧协助的情节 48），这为猪八戒和沙和尚在特定战斗中发挥作用提供了空间。唐僧的慈悲与迂腐，是他屡屡被妖精欺骗的主要原因，但也正是这些磨难，考验并强化了他的取经意志，并促使孙悟空等人不断寻求更高层次的帮助，从而引出更多神佛角色 9。猪八戒的懒惰和私心，常常成为团队内部矛盾的导火索，但也反衬出孙悟空的忠诚和沙僧的稳重。这些局限性迫使团队成员相互依赖，共同成长，并在一次次危机中寻求“突破”之道。例如，孙悟空面对自己无法解决的妖魔或法宝时，会去请观音菩萨或其他神仙帮助，这既是其能力的局限，也是其懂得变通、寻求外部资源的体现。

### **4. 叙事角度交叉 (Narrative Perspective Intersection) - 谁的故事？**

《西游记》的叙事并非单一视角，而是通过不同角度的切换和故事层次的构建，展现了丰富的内涵。

* 叙事视角转换及其效果 (Shifting Narrative Perspectives & Their Effects)  
  小说主要采用第三人称全知叙事，但叙述焦点常有变化 18。大部分冒险情节以孙悟空为核心展开，读者跟随他的视角去降妖除魔，体验战斗的惊险和智斗的乐趣，这使得孙悟空成为事实上的第一主角，其英雄冒险的色彩浓厚 1。然而，取经的缘起和最终目标始终围绕唐僧展开，从这个角度看，这又是一部以唐僧为中心的修行之旅，强调的是信仰的坚定和普度众生的宏愿 1。偶尔，小说也会短暂采用妖怪的视角，展现他们的欲望（如吃唐僧肉以求长生）、恐惧（对孙悟空的畏惧）或生存策略，这使得妖怪形象不那么扁平化 44。更高层面上，如来佛祖和观音菩萨的视角则如同棋手布局，整个取经过程是他们精心策划的一场考验与教化 10。这种视角的转换和叠加，使得故事更具多面性和解读空间。
* 故事层次结构与多重解读 (Layered Story Structure & Multiple Interpretations)  
  《西游记》的叙事结构具有明显的层次性。表层故事是唐僧师徒四人西天取经，一路降妖伏魔的奇幻冒险，充满了戏剧性和娱乐性 1。中层隐喻则指向人性的弱点与修行的考验 1。师徒四人（包括白龙马）常被解读为对“人心”不同侧面的象征：唐僧代表人的身躯或纯洁的本性，孙悟空是躁动不安的“心猿”，猪八戒代表欲望（“意马”的一部分），沙和尚象征稳重或某种程度的自我，白龙马则是意志的象征 9。取经的过程，就是调和“心猿意马”、克服“三毒”（贪嗔痴）、修炼身心的过程。深层主题则关乎个体如何通过磨砺达成内心的和谐与觉悟，以及儒释道三教思想在中国文化中的融合与体现 1。这多层次的结构使得《西游记》能够吸引不同层次的读者，并产生持久的文化影响力。

## **四、趣味图谱构建方法 - 激活知识网络**

利用奥斯丁（Obsidian）构建《西游记》知识图谱，不仅是为了系统化整理信息，更重要的是创造一个多元化、可交叉分析、且充满趣味的探索环境。

### **1. 互动式探索路径 (Interactive Exploration Paths) - 体验式旅程**

通过设计不同的互动路径，用户可以从多个角度沉浸式地体验《西游记》的世界。

* 角色扮演探索 (Role-Playing Exploration)  
  可以设定特定的探索模式，让用户代入不同角色的视角来浏览知识图谱。例如，构建一个“如果你是孙悟空”的视图，通过奥斯丁的Dataview查询或图谱筛选，高亮显示与孙悟空直接相关的劫难、他所使用的法宝、他的师友与敌人，以及他心性变化的轨迹。同理，可以创建“唐僧的道德困境”视图，重点展示他面临的信念考验和慈悲考验，以及他与徒弟们的关系变化。甚至可以设置“妖怪的生存手册”视角，分析不同妖王的地盘、能力、后台关系以及他们为何要与取经团队为敌。这种角色扮演式的探索，能够增强用户对人物命运和小说情节的代入感和理解深度。一些《西游记》题材的角色扮演游戏（如卡牌策略游戏《神州志西游》64 或传统的文字MUD游戏 65）的设计理念，可以为这种互动探索提供灵感。
* 平行宇宙构想与"What If"场景 (Parallel Universe Concepts & "What If" Scenarios)  
  《西游记》的叙事充满了关键的转折点，可以围绕这些节点构建“平行宇宙”或“What If”的探索路径。例如，在知识图谱中设立分支节点，探讨“如果唐僧未能收服孙悟空，取经之路将如何？”“如果猪八戒没有被贬下凡，天庭的权力格局会有何不同？”“如果孙悟空未被压在五行山下，而是继续反抗，结局会怎样？”。明末董说所著的《西游补》便是一个极佳的“平行宇宙”范例，它在“三调芭蕉扇”之后，让孙悟空坠入一个充满奇幻与历史人物交错的梦境世界（鯖鱼精制造的“万镜楼台”、“青青世界”等）60。这种探索不仅有趣，更能激发用户对小说情节的因果关系和人物选择的重要性的思考。在奥斯丁中，可以通过创建不同的笔记版本或使用Excalidraw等插件绘制分支故事线来实现。

### **2. 梗与流行文化连接 (Memes & Pop Culture Connections) - 现代的回响**

将古典名著与当代流行文化相连接，是增强知识图谱趣味性和现实关联性的有效途径。

* 现代解读节点 (Modern Interpretation Nodes)  
  可以在图谱中设立专门的节点，用现代观念和理论来解读《西游记》中的元素。例如，将唐僧师徒团队类比为现代职场团队，分析唐僧的领导风格（项目经理）、孙悟空的核心技术能力、猪八戒的公关或“润滑剂”作用、沙和尚的勤恳执行力等 15。可以引入MBTI人格类型分析《西游记》中的主要人物，探讨其性格特征与行为模式 72。还可以从弗洛伊德精神分析理论出发，将唐僧、孙悟空、猪八戒、沙和尚分别对应“超我”、“理想自我”、“本我”、“自我”等概念进行解读 9。杨洁导演对86版《西游记》中女性角色的美的分类（天上之美、人间之美、妖艳之美）也可以作为一个有趣的现代解读视角 73。这些现代解读节点，能让用户从新的角度审视这部经典。
* 梗图关联与文化现象分析 (Meme Association & Cultural Phenomenon Analysis)  
  《西游记》及其衍生作品在当代产生了大量的网络迷因（梗文化）。例如，围绕86版电视剧《西游记》中孙悟空扮演者六小龄童（章金莱）言行所形成的“六学”现象，其核心是对其某些言论（如“改编不是乱编，戏说不是胡说”、“文体两开花”、“向全国人民谢罪”）进行调侃、解构和再创作 74。可以将这些“梗”作为节点，链接到相关的原著情节、人物或六小龄童的争议言论，分析这些网络文化现象的成因、传播方式及其背后反映的社会心态和对经典的多元解读。例如，“唐僧：悟空，救我！”系列梗，可以关联到唐僧在原著中多次遇险呼救的情节。这种关联分析，不仅增加了图谱的趣味性，也记录了经典在当代文化中的生命力与变迁 76。

### **3. 数据可视化创意 (Creative Data Visualization) - 图绘西游胜景**

奥斯丁本身及其插件生态为数据可视化提供了多种可能性，可以将《西游记》的复杂信息以直观、生动的方式呈现。

* 力学图谱与热力图概念 (Force-Directed Graphs & Heatmap Concepts)  
  奥斯丁内置的全局图谱和局部图谱本身就是一种力学引导布局图。通过精心设计的标签和链接，可以观察到人物关系的亲疏远近（关系越紧密，节点在图谱中可能被力导引得更近）。可以利用Juggl等高级图谱插件 78，对节点和边的样式进行自定义，例如，用线的粗细表示关系强度，用节点大小表示人物重要性或法力等级。对于“事件劫难体系”，可以借鉴热力图的概念，例如，在地图上标记劫难发生地，用颜色深浅表示该地劫难的频次或凶险程度，或者统计不同类型挑战（如智慧考验、生死考验）的发生频率并用图表展示。已有的一些《西游记》数据可视化项目，如使用云图展示劫难高发地，使用网络图展示人物关系等，可资借鉴 79。
* 多维数据呈现方法 (Multidimensional Data Presentation Methods)  
  针对不同类型的数据，可以采用多样化的可视化方法：
  + **雷达图 (Radar Charts)：** 用于综合评估人物的多维度能力。例如，以孙悟空为例，可以选取武力、法力、智力、忠诚度、情商、团队协作等六个维度，绘制其能力雷达图，直观展示其强项与短板。奥斯丁可通过Charts等插件 78 或嵌入外部生成的图表实现。
  + **树状图/层级图 (Tree Diagrams/Hierarchy Charts)：** 适用于展示具有层级结构的信息。例如，用树状图清晰展示主要神仙的谱系、师徒传承关系（如菩提祖师-孙悟空），或者某一门派的技能树。Excalidraw 81 或奥斯丁的Canvas功能 85 都可以用来绘制此类图表。
  + **时间流图/桑基图 (Timeline/Sankey Diagrams)：** 用于展示取经路上的时间序列事件、人物的情绪变化曲线或能量/资源的流转。例如，可以绘制唐僧在遭遇不同劫难时情绪（如恐惧、绝望、欣慰）的变化曲线图。

### **4. 奥斯丁（Obsidian）特色功能深度应用 (Deep Application of Obsidian's Unique Features) - 精雕数字宝卷**

要构建一个真正“活”的《西游记》知识图谱，必须充分利用奥斯丁的核心功能和丰富的插件生态。

* 双向链接的高级挖掘策略 (Advanced Strategies for Bi-Directional Link Mining)  
  奥斯丁的双向链接是其核心优势 86。在《西游记》图谱中，应为每一类核心实体（人物、地点、法宝、事件）创建独立的笔记，并在笔记之间建立密集的双向链接。例如，在“孙悟空”的笔记中，链接到他参与的所有“劫难”笔记、他使用的“法宝”笔记、他到过的“地点”笔记以及与他有关系的“其他人物”笔记。反之，在这些被链接的笔记中，也会自动出现指向“孙悟空”的反向链接。  
  更进一步，可以利用Dataview插件 88 或Breadcrumbs插件 78 实现“类型链接”（typed links）。例如，在“孙悟空”笔记的元数据中定义师父: [[菩提祖师]]，徒弟: [[唐僧]]（此处关系应为护送），结义兄弟: [[牛魔王]]。通过Dataview查询，可以动态生成孙悟空的各类关系列表。  
  通过分析链接和反向链接，以及利用局部图谱视图，可以挖掘出一些在阅读时不易察觉的间接联系。例如，两个从未直接互动的角色，可能因为都与某一特定法宝或某一哲学思想相关联，而在图谱中呈现出潜在的联系。这种挖掘有助于发现新的研究视角和叙事模式。
* 标签系统与元数据创意应用 (Creative Application of Tagging Systems & Metadata)  
  奥斯丁的标签系统和YAML Frontmatter元数据为节点提供了丰富的属性描述和分类维度 96。应为《西游记》知识图谱设计一套层级化、标准化的标签体系。例如：
  + **实体类型标签：** #entity/character, #entity/location, #entity/item, #entity/event
  + **人物分类标签：** #character/protagonist, #character/antagonist/demon, #character/deity/buddhist, #character/human
  + **修为等级标签：** #level/tiandao, #level/daluo\_jinxian
  + **心性光谱标签：** #alignment/good\_extreme, #alignment/evil\_cunning
  + **法宝功能标签：** #item\_function/transformation, #item\_function/sealing
  + **事件类型标签：** #event\_type/trial\_life\_death, #event\_type/trial\_wisdom
  + **哲学思想标签：** #philosophy/buddhism, #philosophy/taoism, #philosophy/confucianism
  + **趣味标签：** #meme/liuxue, #emotion/wukong\_angry, #trope/mistaken\_identity

在每篇笔记的YAML Frontmatter中，应包含该实体的核心属性。例如，“孙悟空”的笔记元数据可以包含：YAML  
---  
title: 孙悟空  
aliases: [美猴王, 齐天大圣, 孙行者, 斗战胜佛]  
tags: [entity/character, character/protagonist, character/deity/buddhist, level/daluo\_jinxian, alignment/chaotic\_good\_evolving]  
cultivation\_level: 大罗金仙级 (巅峰) / 斗战胜佛 (最终)  
moral\_alignment: 混元自在 (早期) -> 刚正不阿 (取经后)  
primary\_function: 护法降妖  
key\_relationships:  
 - type: 师父  
 target: [[唐三藏]]  
 - type: 早期师父  
 target: [[菩提祖师]]  
 - type: 师弟  
 target: [[猪八戒]], [[沙和尚]]  
 - type: 主要对手  
 target: [[二郎神]], [[牛魔王]], [[黄眉大王]]  
artifacts\_owned: [[如意金箍棒]]  
key\_skills: [七十二变, 筋斗云, 火眼金睛]  
first\_appearance\_chapter: 1  
final\_status: 成佛 (斗战胜佛)  
---  
通过精心设计的标签和元数据，可以利用Dataview插件创建动态的索引页、仪表盘和复杂的查询，极大地提升知识图谱的可用性和分析能力。**表3：奥斯丁（Obsidian）《西游记》实体标签与元数据设计示例**

| **实体类型** | **示例标签** | **关键元数据属性 (YAML Frontmatter) (示例值)** |
| --- | --- | --- |
| **人物 (Character)** | #entity/character <br> #character/pilgrim <br> #level/daluo\_jinxian | title: 孙悟空 <br> aliases: [美猴王, 弼马温] <br> character\_type: 主角 <br> cultivation\_level: 大罗金仙级 <br> moral\_alignment: 混元自在 <br> primary\_affiliation: [[取经团队]] <br> key\_artifact: [[如意金箍棒]] <br> appears\_in\_chapters: [1, 3-7, 14-100] |
| **地理 (Location)** | #entity/location <br> #location/mountain <br> #energy\_field/spiritually\_rich | title: 花果山 <br> location\_type: 仙山福地 <br> dimension: 人间层 <br> energy\_field: 灵气充沛 <br> key\_inhabitants: [[孙悟空]], [[群猴]] <br> significant\_events: [[美猴王出世]], [[大闹天宫前据点]] <br> first\_appearance\_chapter: 1 |
| **物品 (Item)** | #entity/item <br> #item/weapon <br> #rarity/heavenly\_dao | title: 如意金箍棒 <br> item\_type: 武器 <br> rarity: 天道级 <br> function\_mechanism: 变化系 <br> owner: [[孙悟空]] <br> origin: 大禹治水定海神珍铁 <br> material: 神铁 <br> weight: 13500斤 <br> first\_appearance\_chapter: 3 |
| **事件 (Event)** | #entity/event <br> #event/tribulation <br> #challenge\_type/deception | title: 三打白骨精 <br> event\_type: 八十一难之一 <br> chapter: 27 <br> location: [[白虎岭]] <br> key\_characters\_involved: [[唐僧]], [[孙悟空]], [[猪八戒]], [[沙和尚]], [[白骨精]] <br> challenge\_type: 智慧考验, 信念考验 <br> outcome: 孙悟空被逐 <br> thematic\_significance: 人心难辨, 师徒信任危机 |

此表提供了在奥斯丁中为《西游记》各项实体设计标签和元数据的具体范例。这种结构化的信息录入是实现高级查询和复杂分析的基础，确保了知识图谱的一致性和可扩展性，对于构建一个真正有用且有趣的《西游记》数字知识库至关重要。

* 可视化关系图的定制与解读 (Customization & Interpretation of Visualized Graphs)  
  奥斯丁的图谱视图是其核心魅力之一。通过调整显示设置（如开启/关闭标签、附件、孤立节点）、应用筛选器（按标签、文件夹、路径、关键词过滤）、设置分组（按颜色区分不同类型的节点，如109中按#template/character等标签分组并着色），可以将庞杂的《西游记》知识网络变得清晰可读。  
  例如，可以创建一个“孙悟空核心关系图”，筛选出所有与[[孙悟空]]笔记直接链接的笔记，并根据关系类型（如师徒、敌人、盟友）对连线或节点进行着色。  
  对于更复杂的定制化图表，可以借助Excalidraw插件 81 或Canvas功能 85 手动绘制。例如：
  + **人物关系图：** 以孙悟空为中心，用不同颜色和样式的线条表示其与菩提祖师（师徒）、唐僧（护送与被护送）、牛魔王（结义兄弟后反目）、二郎神（亦敌亦友）等人的复杂关系。
  + **事件流程图：** 详细绘制某一重要劫难（如“三打白骨精”或“大战红孩儿”）的发生、发展、高潮和结局，标出关键转折点和参与人物。
  + **概念连接图：** 将儒、释、道三家的核心思想（如“忠孝”、“慈悲”、“无为”）作为中心节点，链接到体现这些思想的具体人物、情节或引文。 解读这些可视化图谱时，应注意观察节点的中心度（连接数多少）、聚类情况（哪些节点紧密相连形成社群）、路径长度（两个节点之间的最短距离）等，这些都能揭示《西游记》叙事结构和主题网络的深层特征。

# 奥斯丁（Obsidian）笔记模板设计 (Obsidian Note Template Design) 为核心实体（人物、地理、物品、事件）设计标准化的笔记模板，是确保知识图谱一致性和易用性的关键。模板应包含YAML Frontmatter元数据区和正文内容区。 **人物笔记模板 (Character Note Template):** title: <% tp.file.title %> aliases: tags: [entity/character] **根据人物类型添加具体标签, 例如: character/protagonist, character/deity/buddhist, character/demon/king** character\_type: #主角/配角/神仙/妖魔/凡人 cultivation\_level: #天道级/准天道级/大罗金仙级/太乙真仙级/地仙级/凡仙级/凡人级 moral\_alignment: #至善者/刚正不阿/混元自在/知足常乐/七情六欲/阴险狡诈/贪婪凶残 primary\_function: #护法系/行政系/自然系/惩罚系/协调系/其他 gender: species: #例如：石猴, 人, 猪精, 河妖, 龙 first\_appearance\_chapter: final\_status: #例如：成佛, 被降伏, 死亡, 回归天庭 key\_relationships:

* + type: #例如：师父, 徒弟, 兄弟, 夫妻, 对手, 盟友 target: [] artifacts\_owned:
  + [] key\_skills: notes: ""

**<% tp.file.title %>角色概述 (Character Overview)**(外貌、主要性格特征、在故事中的核心作用)**生平经历 (Biography & Key Events)**

## [[事件节点1]]

* + [[事件节点2]]

**能力与法宝 (Abilities & Artifacts)**

## **主要能力:**

* + **持有法宝:**
    - [[法宝名称1]] - 简述其在本角色手中的作用

**性格分析 (Personality Analysis)**(结合心性光谱分类，具体事例分析)**关系网络 (Relationship Network)**(详细描述重要关系，可链接至相关人物笔记)**相关劫难 (Involved Tribulations)dataview**LIST FROMoutgoing([]) AND #entity/event/tribulationWHERE contains(key\_characters\_involved, this.file.link)SORT chapter ASC## 现代解读 (Modern Interpretations)  
- \*\*职场定位:\*\*  
- \*\*人格分析 (MBTI/弗洛伊德等):\*\*  
  
## 图片 (Images)  
(可嵌入角色图片)  
**地理空间笔记模板 (Location Note Template):**title: <% tp.file.title %>aliases:tags: [entity/location]**根据地点类型添加具体标签, 例如: location/celestial, location/human\_realm/kingdom, location/demonic\_lair**location\_type: #天界/仙境/人间/冥界/洞天福地dimension: #三界之上/天界层/仙境层/人间层/冥界层/洞天福地energy\_field: #灵气充沛/佛气庄严/阴森鬼气/阳刚之气/混沌之气cultural\_system: #神话体系区/儒家文化区/道教影响区/佛教传播区/蛮荒未开化区first\_appearance\_chapter:key\_inhabitants:

# [] significant\_events\_occurred:

* + [] notes: ""

**<% tp.file.title %>地理概述 (Geographic Overview)**(位置、环境特征、主要景观)**能量场与文化特征 (Energy Field & Cultural Characteristics)**(详细描述其能量场和所属文化区系特点)**重要居民与势力 (Key Inhabitants & Factions)**

## [[人物1]]

* + [[妖王/神仙势力名称]]

**发生在此地的主要劫难/事件 (Major Tribulations/Events Occurring Here)dataview**LIST FROMoutgoing([]) AND #entity/eventWHERE location = this.file.linkSORT chapter ASC## 地图与图片 (Map & Images)  
(可嵌入地图或地点图片)  
**物品法宝笔记模板 (Item/Artifact Note Template):**title: <% tp.file.title %>aliases:tags: [entity/item]**根据法宝类型添加具体标签, 例如: item/weapon, item/support\_item, item/consumable**item\_type: #兵器/防具/丹药/仙果/符咒/法器rarity: #天道级/神品级/仙品级/灵宝级/凡宝级/普通级function\_mechanism: #变化系/封印系/元素系/幻术系/空间系/治愈系/文书系acquisition\_difficulty: #唯一传承/历劫所得/赠予所得/战利品/自然生成owner:

# character: [] status: #当前持有/曾经持有/创造者 origin: material: first\_appearance\_chapter: notes: ""

**<% tp.file.title %>法宝概述 (Artifact Overview)**(外观描述、基本属性)**功能与机制 (Function & Mechanism)**(详细描述其主要功能、使用方法、触发条件、克制关系等)**获取与传承 (Acquisition & Inheritance)**(详细描述其来源、如何被获得、是否有特殊传承要求)**重要事件关联 (Association with Key Events)**

## 在[[事件名称]]中发挥了关键作用。

**图片 (Images)(可嵌入法宝图片或设定图) 事件劫难笔记模板 (Event/Tribulation Note Template):**title: <% tp.file.title %>aliases:tags: [entity/event, event/tribulation]**可添加具体劫难序号标签, 例如: event/tribulation/01**tribulation\_sequence: #八十一难中的序号 (1-81)plot\_structure\_element: #开端事件/转折事件/高潮事件/危机事件/结局事件challenge\_type: #生死考验/智慧考验/信念考验/慈悲考验/团队考验mystery\_level: #天机所定/佛门安排/天庭布局/宿命因果/偶然事件chapter\_start:chapter\_end:location: []key\_characters\_involved:

# role: 主角 character: [[唐僧]], [[孙悟空]], [[猪八戒]], [[沙和尚]]

* + role: 主要对手 character: []
  + role: 协助者 character: [] key\_items\_used:
  + [] outcome: #成功克服/暂时失败/悟空被逐/唐僧被擒等 thematic\_significance: notes: ""

**<% tp.file.title %> (第<% tp.frontmatter.tribulation\_sequence %>难)事件概述 (Event Summary)**(简述劫难的起因、经过、结果)**主要挑战与应对 (Main Challenge & Resolution)**(详细描述面临的核心挑战类型以及如何应对)**关键人物表现 (Key Character Performances)**(分析主要参与人物在此事件中的行为、决策及其影响)**哲学与象征意义 (Philosophical & Symbolic Meaning)**(探讨此劫难在多维交叉分析视角下的意义)**关联信息 (Related Information)**

## **发生地点:** [[<% tp.frontmatter.location %>]]

* + **主要参与者:** (列出并链接关键人物)
  + **涉及法宝:** (列出并链接关键法宝) 这些模板结合了用户提供的分类体系和奥斯丁的最佳实践，通过YAML元数据和结构化的正文内容，为构建一个强大、互联且易于查询的《西游记》知识图谱奠定了坚实的基础。用户可以根据自己的具体需求进一步调整和扩展这些模板。

## **结论与展望**

本报告提出的《西游记》关系图谱增强分类体系，旨在通过系统化、多维度的视角，深入挖掘这部古典名著的丰富内涵。结合奥斯丁（Obsidian）这一强大的个人知识管理工具，不仅能够高效地组织和管理《西游记》相关的庞杂信息，更能通过双向链接、标签、元数据以及各类插件的运用，构建一个动态的、可交互的、充满探索乐趣的知识网络。

**核心价值体现：**

1. **系统性与深度：** 通过对人物、地理、物品、事件四大核心实体的精细分类，以及对复杂关系网络和多维交叉视角的剖析，本体系能够捕捉到《西游记》叙事的深度和广度。
2. **实践性与可操作性：** 报告中提供的奥斯丁应用策略，包括标签体系设计、元数据规范、可视化方法以及具体的笔记模板，为用户将理论框架付诸实践提供了清晰的指引。
3. **趣味性与启发性：** 引入角色扮演、平行宇宙构想、梗文化关联等趣味性构建方法，旨在激发用户的探索欲望，并通过现代解读视角赋予经典新的生命力。
4. **研究与学习的强力工具：** 对于文学研究者而言，这样一个结构化的知识图谱是进行文本分析、主题研究、人物关系梳理的有力助手。对于普通读者和爱好者，它则是一个深入了解《西游记》、发现阅读乐趣的互动平台。

**未来展望：**

* **智能化扩展：** 随着人工智能技术的发展，未来可以探索将AI工具（如自然语言处理、机器学习）与奥斯丁知识图谱相结合，实现更智能的信息提取、关系发现和内容生成。例如，利用AI辅助分析文本情感、自动打标签、甚至生成初步的“what if”情景描述。
* **协作与共享：** 虽然奥斯丁本质上是个人知识库，但可以通过发布（Obsidian Publish）或导出等方式，将构建的《西游记》知识图谱部分成果与社群共享，促进交流与共同创作。
* **跨文本比较：** 在此《西游记》知识图谱的基础上，可以进一步扩展，纳入《封神演义》、《聊斋志异》等其他中国古典神魔小说，进行跨文本的人物、法宝、母题等比较研究，构建更宏大的中华文化知识网络。
* **教育应用：** 结构化的《西游记》知识图谱及其可视化成果，可以作为创新的教育资源，帮助学生更生动、更系统地学习和理解这部经典。

综上所述，将《西游记》的博大精深与奥斯丁的灵活强大相结合，不仅是对古典文学研究方法的一次有益探索，也是在数字时代传承和活化文化遗产的一种创新尝试。通过持续的完善和发展，这个《西游记》知识图谱有望成为一个真正“活”的、不断生长的数字人文宝库。

#### Works cited

1. Journey to the West - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_to_the_West>
2. 西游记角色列表- 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E8%A7%92%E8%89%B2%E5%88%97%E8%A1%A8>
3. 西游记角色列表- Wikiwand, accessed May 14, 2025, <https://www.wikiwand.com/zh-hans/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E8%A7%92%E8%89%B2%E5%88%97%E8%A1%A8>
4. 西游记角色列表- 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E7%81%B5%E5%90%89%E8%8F%A9%E8%90%A8>
5. List of Journey to the West characters - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Journey_to_the_West_characters>
6. 西遊記角色列表- 維基百科，自由的百科全書 - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E8%A7%92%E8%89%B2%E5%88%97%E8%A1%A8>
7. 西游记十大妖怪，黄眉老祖第四，前三碾压孙悟空！ - 人民日报, accessed May 14, 2025, <https://www.peopleapp.com/rmharticle/30022725136>
8. 气质类型解析：看看生活中的你是《西游记》中的谁？-江汉艺术职业学院心理健康教育中心, accessed May 14, 2025, <https://www.hbjhart.cn/jhxljkjyzx/info/1052/4865.htm>
9. 用人格结构理论分析《西游记》中唐僧师徒的人物形象 - 汉斯出版社, accessed May 14, 2025, <https://www.hanspub.org/journal/paperinformation?paperid=16582>
10. 孙悟空为什么一遇到问题就找观音菩萨帮忙？ - 人民日报, accessed May 14, 2025, <https://www.peopleapp.com/rmharticle/30021879822>
11. 张怡微：《西游记》的价值，还没全部释放--访谈--中国作家网, accessed May 14, 2025, <https://www.chinawriter.com.cn/n1/2024/1024/c405057-40345909.html>
12. 沙和尚的安全感\_建行报客户版, accessed May 14, 2025, <http://www.ccb.com/cn/ccbtoday/jhbkhb/1236069863100.html>
13. 沙僧是工具人吗？, accessed May 14, 2025, <https://xinwen.bjd.com.cn/content/s67a3515ae4b08edd28f4adc7.html>
14. [百家讲坛]西游启示录5 人性的弱点猪八戒的三大缺点 - CCTV, accessed May 14, 2025, <https://tv.cctv.com/2021/01/09/VIDEM0xIrKnAlcJk7rwuwJ4J210109.shtml>
15. 《西遊記》教會我們的事：優秀團隊需要四種人 - ShareGuru部落格, accessed May 14, 2025, <https://blog.share-guru.net/blog/post?tid=136>
16. 《西游记》中的八十一难有哪些？ | 中国文化研究院- 灿烂的中国文明, accessed May 14, 2025, <https://chiculture.org.hk/index.php/sc/china-five-thousand-years/2187>
17. 《西游记》中法宝的运行规则 - 光明网, accessed May 14, 2025, <https://news.gmw.cn/2024-11/01/content_37650568.htm>
18. 《西遊記》之敘事空間研究, accessed May 14, 2025, <https://toaj.stpi.niar.org.tw/file/article/download/4b1141f987544c34018762d926940b66>
19. 中国改革网, accessed May 14, 2025, <http://m.chinareform.net/plus/view.php?aid=4649>
20. 菩提祖师- 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%8F%A9%E6%8F%90%E7%A5%96%E5%B8%88>
21. 菩提祖師- 維基百科，自由的百科全書 - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8F%A9%E6%8F%90%E7%A5%96%E5%B8%88>
22. Journey To The West: Unveiling The Mythical Saga - Meet The Myths, accessed May 14, 2025, <https://meet-the-myths.com/chinese-mythology/journey-to-the-west/>
23. 《唐律》和《西游记》中的儒释道-妙文共赏-中国法学创新网, accessed May 14, 2025, <http://www.fxcxw.org.cn/html/76/2025-03/content-28017.html>
24. 《西游记》中的儒释道观-哲学中国网, accessed May 14, 2025, <http://philosophy.org.cn/xzwj/djgwj/201507/t20150715_2728214.shtml>
25. 如意金箍棒 - 维基百科, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%A6%82%E6%84%8F%E9%87%91%E7%AE%8D%E6%A3%92>
26. 如意金箍棒- 維基百科, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A6%82%E6%84%8F%E9%87%91%E7%AE%8D%E6%A3%92>
27. 西遊記- 維基百科，自由的百科全書 - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0>
28. 《西游记》中法宝的运行规则 - 西部网, accessed May 14, 2025, <http://m.cnwest.com/tianxia/a/2024/11/01/22849739.html>
29. 豬八戒- 維基百科，自由的百科全書, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%8C%AA%E5%85%AB%E6%88%92>
30. 猪八戒- 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E7%8C%AA%E5%85%AB%E6%88%92>
31. 《西游记》中法宝的运行规则 - 党建网, accessed May 14, 2025, <http://www.dangjian.cn/whsb/2024/11/01/detail_202411017002063.html>
32. 50 Magical Weapons and Legendary Artifacts From Chinese ..., accessed May 14, 2025, <https://owlcation.com/humanities/chinese-legendary-artifacts>
33. 法宝系统, accessed May 14, 2025, <https://xy2.baike.163.com/ziliao/432.html>
34. Weapons | Journey to the West Research, accessed May 14, 2025, <https://journeytothewestresearch.com/category/weapons/>
35. 西游记- 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0>
36. Journey to the West (1986 TV series) - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_to_the_West_(1986_TV_series)>
37. Journey to the West | Author, Summary, Characters, & Facts - Britannica, accessed May 14, 2025, <https://www.britannica.com/topic/Journey-to-the-West>
38. Journey to the ... - Mythology and Folklore UN-Textbook: Sun Wu Kung, accessed May 14, 2025, <http://mythfolklore.blogspot.com/2014/06/sun-wu-kung-journey-to-west-synopsis.html>
39. Journey to the West - New World Encyclopedia, accessed May 14, 2025, <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Journey_to_the_West>
40. 西游记思维导图，超详细经典名著大赏, accessed May 14, 2025, <https://boardmix.cn/article/xiyoujiswdt/>
41. 西游记(央视版电视剧) - 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0_(%E5%A4%AE%E8%A7%86%E7%89%88%E7%94%B5%E8%A7%86%E5%89%A7)>
42. The Heroes' Journey of Journey to the West – Jing Peng - University of Pennsylvania, accessed May 14, 2025, <https://web.sas.upenn.edu/storypedia/the-heroes-journey-of-journey-to-the-west-jing-peng/>
43. Is there an 81 Trials and 9 hardships list? : r/Journeytothewest - Reddit, accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/Journeytothewest/comments/xg058q/is_there_an_81_trials_and_9_hardships_list/>
44. 《西游记》读后感 - 平顶山工业职业技术学院, accessed May 14, 2025, <https://www.pzxy.edu.cn/tsg/info/1154/1281.htm>
45. 西游记团队中，需要裁掉一个人，你会先裁掉谁？ - 21财经, accessed May 14, 2025, <https://m.21jingji.com/article/20170813/herald/5cefdc6e2dfefc782d2b59698fbe0eda.html>
46. 历史另一面04：你未必知道的那些西游故事 - 新华网, accessed May 14, 2025, <https://www.xinhuanet.com/forum/zt2013/lishi/20130406.html>
47. 新西游新使命 - 中国旅游报, accessed May 14, 2025, <http://www.ctnews.com.cn/paper/content/202304/13/content_79171.html>
48. 《西游记》经济学之一\_我的网站 - 聂辉华, accessed May 14, 2025, <http://www.niehuihua.com/a/zuopin/jingjipinglunyusanwen/2016/0602/182.html>
49. 唐僧最爱猪八戒 - Malaysiakini, accessed May 14, 2025, <https://www.malaysiakini.com/columns/124506>
50. 央视为什么两次推荐这本“水煮西游记”？ - 聂辉华, accessed May 14, 2025, <http://www.niehuihua.com/a/chuban/390.html>
51. 心理学家称《西游记》暴露男人艳遇四种心态 - 生物通, accessed May 14, 2025, <https://www.ebiotrade.com/newsf/2006-8/2006810113716.htm>
52. 《西游记》里的女妖精们抓到唐僧后，为什么不先吃肉，而是要跟他成亲？ - 国家人文历史, accessed May 14, 2025, <https://www.gjrwls.com/jinghua/20201027/505782045092347904.html>
53. 信不信?《西游记》中最厉害的其实是"二师兄" 连孙悟空都不是他对手!, accessed May 14, 2025, <http://news.youth.cn/kj/201705/t20170509_9706048.htm>
54. 《蜗牛看西游：揭秘取经背后的五十个谜团》--书汇 - 中国作家网, accessed May 14, 2025, <http://www.chinawriter.com.cn/n1/2018/0408/c405084-29911439.html>
55. 西游记 - 商务印书馆, accessed May 14, 2025, <https://www.cp.com.cn/book/150454cb-6.html>
56. 西遊記角色列表- 維基百科，自由的百科全書, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E8%A7%92%E8%89%B2%E5%88%97%E8%A1%A8>
57. “酷儿”视镜下解读《西游记》 - CORE, accessed May 14, 2025, <https://core.ac.uk/download/41456613.pdf>
58. Narratives of Journey to the West in Overseas Sinology - Theoretical Studies in Literature and Art (TSLA), accessed May 14, 2025, <https://tsla.researchcommons.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=journal>
59. 寓意的評量架構： 以《西遊記》五聖解讀為中心 - 臺灣學術期刊開放 ..., accessed May 14, 2025, <https://toaj.stpi.niar.org.tw/file/article/download/4b1141f987544c3401876106893008af>
60. libap.nhu.edu.tw, accessed May 14, 2025, <https://libap.nhu.edu.tw:8081/Ejournal/AI02002003.pdf>
61. Journey to the West and its Symbolic Interpretation : r/Buddhism - Reddit, accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/Buddhism/comments/1ffo8em/journey_to_the_west_and_its_symbolic/>
62. Symbolism and representation in the novel 'Journey to the West' : r/Buddhism - Reddit, accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/Buddhism/comments/5lldcb/symbolism_and_representation_in_the_novel_journey/>
63. 西游记成立史 - 维基百科, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E6%88%90%E7%AB%8B%E5%8F%B2>
64. Steam 上的神州志西游, accessed May 14, 2025, <https://store.steampowered.com/app/1449070/Journey_to_the_West/?l=schinese&snr=1_1056_4_1056_curatorfeatureddiscount&curator_clanid=43267569>
65. MUD - 维基百科，自由的百科全书, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/MUD>
66. 紫牛荐书|它是《西游记》最玄幻瑰奇的续作，《西游补》：走进孙悟空的平行世界 - 扬子晚报, accessed May 14, 2025, <http://www.yzwb.net/zncontent/1116867.html>
67. 历史另一面04：你未必知道的那些西游故事 - 新华网, accessed May 14, 2025, <http://www.xinhuanet.com/forum/zt2013/lishi/20130406.html>
68. 《西游记》的七十二变 - 中国文艺网, accessed May 14, 2025, <http://www.cflac.org.cn/wywzt/xiyouji/>
69. 《西游记》五大管理启示, accessed May 14, 2025, <https://www.shby.cn/440/45/249/253/20128202532159.html>
70. 雷达金融硕士15021015 正如书中所言，领导力既有天生的成分 - 北京外国语大学国际商学院, accessed May 14, 2025, <https://ibs.bfsu.edu.cn/userfiles/2015-zx-ldl.pdf>
71. 博雅讲堂：从“西游记”中探究团队合作、人际沟通与优势发挥的秘密 - 南方医科大学, accessed May 14, 2025, <http://www.fimmu.com/info/1139/7074.htm>
72. 人格心理学与个性修养 - 苏州图书馆, accessed May 14, 2025, <http://www.szlib.com/DR/SuzhouForums/Content/276>
73. 电视剧《西游记》中的女性角色之美 - 学习强国, accessed May 14, 2025, [https://article.xuexi.cn/articles/index.html?art\_id=15961867893453358048&item\_id=15961867893453358048&reedit\_timestamp=1596020371000&to\_audit\_timestamp=2020-07-29+18%3A59%3A31&study\_style\_id=feeds\_default&related\_id=5880063665920616945&related\_type=30&ref\_read\_id=3a3c65b9-1b48-47e4-a146-5fb1d64e7cc5&reco\_id=100ecdf6ec1cc0a88419000a&pid=&ptype=-1&source=share&share\_to=wx\_single](https://article.xuexi.cn/articles/index.html?art_id=15961867893453358048&item_id=15961867893453358048&reedit_timestamp=1596020371000&to_audit_timestamp=2020-07-29+18:59:31&study_style_id=feeds_default&related_id=5880063665920616945&related_type=30&ref_read_id=3a3c65b9-1b48-47e4-a146-5fb1d64e7cc5&reco_id=100ecdf6ec1cc0a88419000a&pid&ptype=-1&source=share&share_to=wx_single)
74. 六学(网络迷因) - 维基百科，自由的百科全书 - Wikipedia, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%85%AD%E5%AD%A6_(%E7%BD%91%E7%BB%9C%E8%BF%B7%E5%9B%A0)>
75. 六學(網路迷因) - 維基百科, accessed May 14, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%85%AD%E5%AD%A6_(%E7%BD%91%E7%BB%9C%E8%BF%B7%E5%9B%A0)>
76. Thick Power: the adaptations of Journey to the West and the interaction between the Chinese youth and Black Myth: Wukong from the perspective of Cultural Empowerment Theory - ResearchGate, accessed May 14, 2025, <https://www.researchgate.net/publication/391186680_Thick_Power_the_adaptations_of_Journey_to_the_West_and_the_interaction_between_the_Chinese_youth_and_Black_Myth_Wukong_from_the_perspective_of_Cultural_Empowerment_Theory>
77. The Journey to the West: A Platform for Learning about China Past and Present, accessed May 14, 2025, <https://www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/journey-to-the-west/>
78. Juggl - An interactive, stylable and expandable graph view for ..., accessed May 14, 2025, <https://www.obsidianstats.com/plugins/juggl>
79. Data Visualization of Journey to the West, accessed May 14, 2025, <https://qixy.github.io/xyjdveng/>
80. Journey to the West: A Sentiment Analysis Exploration - Digital Kenyon, accessed May 14, 2025, <https://digital.kenyon.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=dh_iphs_prog>
81. Excalidraw - A plugin to edit and view Excalidraw drawings in ..., accessed May 14, 2025, <https://www.obsidianstats.com/plugins/obsidian-excalidraw-plugin>
82. Visual PKM Video Index - Obsidian-Excalidraw, accessed May 14, 2025, <https://excalidraw-obsidian.online/WIKI/09+Video+Transcripts/Visual+PKM+Video+Index>
83. Draw.io diagrams in Excalidraw - Obsidian 1.9.7 - YouTube, accessed May 14, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=DJcosmN-q2s>
84. diagrams - eriktuck - Obsidian Publish, accessed May 14, 2025, <https://publish.obsidian.md/eriktuck/base/diagrams>
85. Obsidian Canvas - Visualize your ideas, accessed May 14, 2025, <https://obsidian.md/canvas>
86. Eric's Notes - GitHub Pages, accessed May 14, 2025, <https://ericmjl.github.io/notes/blog_drafts/building-a-great-personal-knowledge-graph-with-obsidian/>
87. Enhancing Your Obsidian With AI - Zen van Riel - Senior AI Engineer, accessed May 14, 2025, <https://zenvanriel.nl/ai-engineer-blog/enhancing-your-obsidian-knowledge-graph-with-ai/>
88. DataviewJS - Dynamic Mermaid Relationship Chart - Obsidian TTRPG Tutorials, accessed May 14, 2025, <https://obsidianttrpgtutorials.com/Obsidian+TTRPG+Tutorials/Plugin+Tutorials/Dataview/DataviewJS+-+Dynamic+Mermaid+Relationship+Chart>
89. Dataview queries from internal links - Help - Obsidian Forum, accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/dataview-queries-from-internal-links/57160>
90. Simplify Data View Queries with AI Assistance in Obsidian - Toolify.ai, accessed May 14, 2025, <https://www.toolify.ai/ai-news/simplify-data-view-queries-with-ai-assistance-in-obsidian-1538545>
91. Can Dataview query select quotes from a note containing many quotes? : r/ObsidianMD, accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/ObsidianMD/comments/14el2fq/can_dataview_query_select_quotes_from_a_note/>
92. Dataview - List books from everywhere - Share & showcase ..., accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/dataview-list-books-from-everywhere/52174>
93. seburbandev/obsidian-dataview-cheatsheet: This ... - GitHub, accessed May 14, 2025, <https://github.com/seburbandev/obsidian-dataview-cheatsheet>
94. A Custom GPT to Help You Write Dataview & DataviewJS Queries in ..., accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/ObsidianMD/comments/1jwpa5v/a_custom_gpt_to_help_you_write_dataview/>
95. obsidian-dataview/docs/docs/api/code-reference.md at master ..., accessed May 14, 2025, <https://github.com/blacksmithgu/obsidian-dataview/blob/master/docs/docs/api/code-reference.md>
96. I present to you: Obsidian - the Database Management System ..., accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/i-present-to-you-obsidian-the-database-management-system-emulator/95828>
97. Advanced Dataview Query - Help - Obsidian Forum, accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/advanced-dataview-query/51355>
98. DQL, JS and Inlines - Dataview - GitHub Pages, accessed May 14, 2025, <https://blacksmithgu.github.io/obsidian-dataview/queries/dql-js-inline/>
99. Expressions - Dataview - GitHub Pages, accessed May 14, 2025, <https://blacksmithgu.github.io/obsidian-dataview/reference/expressions/>
100. Obsidian Dataview Js - Hananoshika Yomaru, accessed May 14, 2025, <https://yomaru.dev/700+Knowledge/Obsidian+Dataview+Js>
101. Contribution Graph - generate interactive gitxxx style contribution graph for obsidian, use it to track your goals, habits, or anything else you want to track. - Obsidian Stats, accessed May 14, 2025, <https://www.obsidianstats.com/plugins/contribution-graph>
102. Dataview query for all tasks in folder with custom status - Help - Obsidian Forum, accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/dataview-query-for-all-tasks-in-folder-with-custom-status/56076>
103. Structure of a Query - Dataview - GitHub Pages, accessed May 14, 2025, <https://blacksmithgu.github.io/obsidian-dataview/queries/structure/>
104. Creating custom views - Help - Obsidian Forum, accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/creating-custom-views/51435>
105. Custom Renderer · blacksmithgu obsidian-dataview · Discussion #491 - GitHub, accessed May 14, 2025, <https://github.com/blacksmithgu/obsidian-dataview/discussions/491>
106. Plugins - Obsidian, accessed May 14, 2025, <https://obsidian.md/plugins?id=dataview>
107. Just starting tagging: best practices? - Help - Obsidian Forum, accessed May 14, 2025, <https://forum.obsidian.md/t/just-starting-tagging-best-practices/100273>
108. Tags vs properties, what should I use and when? : r/ObsidianMD - Reddit, accessed May 14, 2025, <https://www.reddit.com/r/ObsidianMD/comments/1hg6otw/tags_vs_properties_what_should_i_use_and_when/>
109. Worldbuilding with Obsidian - organisation tips and plugins - TJ Trewin, accessed May 14, 2025, <https://www.tjtrewin.com/blog/worldbuilding-with-obsidian>