

时他觉得传统的陕北说书与年轻人喜爱的动画“不是很搭”，但没想到录制完的效果特别好，后面到2017年该动画也在国内外获得了很多奖项，这些是他没想到的。

这一次比较大胆的“试水”，让游戏创作团队注意到了陕北说书与动画的精彩碰撞，而这也恰恰成为促成陕北说书与国产游戏合作的一个重要契机。后来，游戏创作团队通过动画团队联系到了熊竹英，请他为游戏录制陕北说书的片段，他“一口答应了”。

“一开始，《黑神话：悟空》游戏中陕北说书的唱词是创作团队提供给我，曲调是我选的。在正式录制前，我根据自己的理解试着唱了下，但发现有些词不顺畅，经过了沟通调整和修改了一些唱词后，录制了几个片段发过去试听。正式录制那天是在录音棚里，一小节一小节地录制完成的。录制当天，负责老师给我详细讲解了要录制的小节唱词的内容、含义及游戏要表达的故事情节，我再从陕北说书表演和对词句理解的角度去调整唱词、曲调后演唱。大家觉得这段唱得好了，录制也没问题，我们再进行下一段唱词的讲解、配曲、演唱，全部录下来总共花了两个小时。好在最后出来的整体效果还不错，大家也都很满意、喜欢。”熊竹英说起游戏中的陕北说书录制过程道。

游戏的说书配音录制是2022年完成的，之后很长一段时间也没有什么消息，他再次知道这件事的时候，是游戏参加德国2023科隆国际游戏展，现场播放的陕北说书动画吸引了很多参观者驻足观看，有很多人排队试玩游戏。音乐老师给他发信息说，“老师，你的说书在国外很火。我们的游戏会火的，你看排队排了一里多路，在等着上手体验游戏呢！”

对于游戏“会火”，他一直都没有概念，直到8月20日10点游戏上线开售，他的手机就陆陆续续收到了朋友发来的信息和说书视频，纷纷表示听出来了他的声音，知道这是他录制的。他也没关注太多，只是顺手在媒体平台转发了一条游戏中陕北说书的视频。第二天醒来一看，他噌噌上涨的粉丝关注量、居高不下的游戏话题讨论热度，他彻底知道“游戏是真的火了！”

随着游戏爆火，陕北说书也跟着火了一把，被广大年轻人所关注。时长不到两分钟的《黄风起兮》说书片段，能在社交平台获得超千万的观看量，这足以说明通过游戏这种年轻的方式唤起了不同年龄玩家对中国传统文化的共鸣。对于把陕北说书融入到游戏里的这次跨界合作，熊竹英表示，“把说书融入游戏里，不管成不成功，你找我，我都会做这个事。通过这种方式，让年轻人喜欢传统文化，喜欢咱这地和陕北说书。”

让陕北说书走上更多舞台，熊竹英其实很早就开始了与各类文艺形式的跨界尝试。2016年，在《叮咚咙呛》的一期专门介绍陕西非遗的节目里，陕北说书就与宋小宝合作，结合现代流行音乐元素创作了一首rap融合的说书作品。2018年，陕北说书与苏州评弹合作的曲艺说唱《看今朝》在国务院举办的春节团拜会上大受欢迎，更登上了当年的央视元宵晚会，成为曲艺界一北一南、一刚一柔成功融合的案例。

正是这么多次的跨界创新融合尝试，积累了经验，才有后面“一口答应了”与年轻群体喜爱的电子游戏融合的“底气”。

对于陕北说书而言，跨界合作为其传承找到了新的发展方式，其直接的参与感和代入感是传统形式演绎难以比拟的，依靠当下网络新媒体的强大传播力和影响力，更可以助力传统民间艺术爆火出圈，走入更多年轻人的视野，是一条可以走的新路子。

大家一起走出去

国产游戏火了，陕北说书火了，当然熊竹英本人也火了。自游戏上线以来，来自多方媒体的采访邀约、线下演出的邀请从未断过。这些线上线下的“走出去”，让陕北说书和他都去了很多地方，看到了很多宣传和传承非遗文化的新方式、新路子，也让更多的人关注到了陕北说书这一民间艺术。

在参加演出活动时，舞台下面的欢呼、热情，是熊竹英从业多年前所未有的，很多年轻人自发地排队来找他签名、合影，他很意外，但也很高兴，游戏让他和陕北说书都收获了超出想象的关注。

谈及这次陕北说书的火出圈给说书行当和年轻人带来的变化，他说“陕北说书的观众年纪普遍偏大，好多年年轻人对它了解很少，甚至不愿意去了解和学习。但如今，很多年轻人通过游戏中的陕北说书片段关注、接受甚至喜欢上了这门艺术，这是一个好现象。”

越来越多的邀请，他一个人跑不过来，也忙不过来。对此，他便主动推荐了榆林其他的陕北说书艺人，需要帮忙的，他会不吝帮助，有说书艺人问他要游戏里《黄风起兮》说书的唱词，他也会大方提供。

现在，陕北说书人也火了。据榆林相关部门了解到的信息，国庆期间省内外的很多演出都安排了陕北说书，这最直接的影响是，榆林的说书人都被“抢”完了，很多陕北说书人都收到了邀请函。

“让大家都活跃起来，把陕北说书这个队伍推出去，才是真正地走出去。我一个人走出去，那不算啥，