

文章编号: 1673-1646(2026)01-0161-08

基于扎根理论的国产游戏跨文化传播研究

——以《黑神话：悟空》为例

郭汀妍, 秦瑞丽*

(上海大学 上海美术学院, 上海 200444)

摘要: 通过扎根理论对137份海外主流游戏论坛的官媒和海外玩家评论分析可知, 中国首款3A游戏《黑神话：悟空》通过文化元素呈现、游戏机制、技术适应性与情感共鸣四个核心因素共同影响着海外玩家对中华文化的理解与接受, 并以此建构了“国产游戏跨文化传播作用机制”的理论模型。游戏跨文化传播并非文化符号的单向输出, 而是一个由游戏的内在设计与外部接受环境共同塑造的动态、层级的互动过程。文化元素呈现是吸引海外玩家注意、建立文化认知的起点; 游戏机制则是将文化符号嵌入互动体验, 引导玩家在游玩中体悟文化内涵的核心载体; 技术适应性是保障互动过程流畅、最大限度减少文化折扣的底层支撑; 情感共鸣则是激发文化认同、实现文化增值的重要锚点。国产游戏出海须在文化深度与商业适应性之间寻求动态平衡, 从而实现从文化输出到文化共鸣的跨越。

关键词: 《黑神话：悟空》; 跨文化传播; 海外玩家; 扎根理论; 情感共鸣

中图分类号: G206; G899 **文献标识码:** A **doi:** 10.62756/xbsk.1673-1646.2026023

引用格式: 郭汀妍, 秦瑞丽. 基于扎根理论的国产游戏跨文化传播研究: 以《黑神话：悟空》为例[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026, 42(1): 161-168.

Research on the Cross-Cultural Communication of Domestic Games

Based on Grounded Theory

——Taking *Black Myth: Wukong* as an Example

GUO Tingyan, QIN Ruili*

(School of Shanghai Academy of Fine Arts, Shanghai University, Shanghai 200444, China)

Abstract: Through grounded theory analysis of 137 official media posts and player comments from mainstream overseas gaming forums, this study reveals that China's first 3A game *Black Myth: Wukong* influences overseas players' understanding and acceptance of Chinese culture through four core factors: presentation of cultural elements, gameplay mechanics, technical adaptability, and emotional resonance. Based on these findings, a theoretical model of the “mechanism for cross-cultural communication of domestic games” is constructed. The cross-cultural dissemination of games is not a one-way transmission of cultural symbols, but rather a dynamic, layered interactive process shaped by both the intrinsic design of the game and the external reception environment. The presentation of cultural elements serves as the starting point for attracting overseas players' attention and establishing cultural awareness; gameplay mechanics act as the core vehicle for embedding cultural symbols into interactive experiences, guiding players to internalize cultural connotations through gameplay; technical adaptability provides the foundational support for ensuring smooth interaction and minimizing cultural discount; while emotional resonance functions as a key anchor for

收稿日期: 2024-11-16

作者简介: 郭汀妍(2001—), 女, 硕士生, 从事专业: 文艺学。E-mail: guotingyan@shu.edu.cn。

* 通信作者: 秦瑞丽(1980—), 女, 副教授, 博士, 硕士生导师, 从事专业: 艺术学。E-mail: qingruili@shu.edu.cn。

stimulating cultural identification and achieving cultural value enhancement. For domestic games to succeed globally, a dynamic balance must be sought between cultural depth and commercial adaptability, thereby accomplishing the transition from cultural export to cultural resonance.

Key words: *Black Myth: Wukong*; cross-cultural communication; overseas players; grounded theory; emotional resonance

在当今国际局势的深刻变革中,文化软实力已成为国家竞争力的重要组成部分。如何以外国人易于接受的方式讲好中国故事,展现可信、可爱、可敬的中国形象,是文化工作者亟须思考的课题。电子游戏作为一种融合了美术、音乐等多元艺术形式的媒介,在文化传播中的潜力与作用日益凸显。2022年,商务部等27个部门发布《关于推进文化贸易高质量发展的意见》,明确支持通过发展网络游戏等数字文化产品,打造具有国际影响力的中华文化符号^[1]。

近年来,中国游戏产业在海外市场取得了显著成绩,根据中国音数协游戏工委发布的《2024年1—6月中国游戏产业报告》,我国自研游戏上半年海外市场实际销售收入超80亿美元,同比增长4.24%^[2]。截至2024年10月6日,海外数据分析公司VGInsights的数据显示,《黑神话:悟空》在Steam平台的总收入已超过10亿美元^[3],这一惊人的数据引发了海内外游戏玩家的广泛关注。在海外IGN的讨论社区中获得8分评价,在Steam平台的710 128篇用户测评中,好评率高达96%^[4]。

《黑神话:悟空》作为国产游戏中首款3A级游戏,巧妙地将中国古典名著《西游记》和现代游戏科技相结合,在国内外赢得了较好的口碑,更是带动了地方旅游的发展。本文以该游戏为例,从文化传播的主体与客体角度出发,基于扎根理论,深入探讨游戏这类文化产品在出海过程中呈现出的文化元素,以及中华文化元素鲜明的国产游戏如何被海外玩家理解和接受。

1 文献综述

1.1 中国游戏海外传播与接受

电子游戏对玩家(尤其是青少年玩家)的影响一直是国内外学者关注的焦点。然而,随着游戏作为一种新型媒介在出海过程中面临的诸多跨文化传播挑战,学界关于游戏与跨文化传播的研究也随之兴起。

针对国内几款出海较为成功的游戏,已有学者关注其跨文化传播情况。何雨晴基于全球本土化

视角,揭示了游戏内容的全球迁移、本土文化的设计创新及中国文化在泰国市场的接受度^[5]。针对《王者荣耀》的研究,黄华三等指出,其技术虽达国际水平,但在民族特色与意象构成上存在不足,尤其在神话角色的文化及艺术内涵表达方面有待提升^[6]。朱丹红强调了符号化传播与互动式参与在文化对外传播中的重要性,并指出《原神》如何成功提升了海外用户对中华优秀传统文化的兴趣与认知^[7]。

近年来,中国网络游戏逐步突破技术与文化壁垒,通过投资、产品、IP授权等多种商业模式进行输出,向更为广阔的海外市场拓展^[8]。《原神》游戏以开放世界和奇幻冒险为核心,融合了中国传统文化元素与西方幻想世界设定,通过鼓励玩家参与创作与互动的游戏机制,增强了玩家对于多样化文化的理解和接受^[9]。海外版《王者荣耀》的文化融合策略是其成功的关键之一,与国内版相比,国际版在设计上更契合西方玩家的文化观念与审美偏好。例如,女性角色的形象不再过于妩媚,而是更加注重个性和独立性;男性英雄则更加突出力量与勇气^[10]。林玉佳指出,文化差异会对海外玩家的游戏接受产生影响。因此,与中国本土文化更接近的东亚、东南亚文化圈对国产游戏的接受度更高^[11]。

1.2 扎根理论在游戏研究中的应用

扎根理论作为一种从数据中归纳出理论的研究方法,已被应用于游戏研究领域。高超民等人运用扎根理论建构了电子游戏激励机制模型^[12]。刘懿璇等人基于扎根理论,对移动游戏玩家如何在游戏中构建自我认同进行了深入研究,并从具身、镜像两个角度进行了详细分析^[13]。林玉佳通过扎根理论进行三级编码,提出了“国产游戏的跨文化传播影响因素及其作用机制的概念模型”的理论构想,并阐述了其多重维度^[11]。这些研究表明,扎根理论能有效帮助研究者理解玩家的游戏行为与心理,以及游戏如何影响玩家的现实生活 and 社交互动。

学界关于跨文化传播理论的充分研究,为后来各领域相关研究提供了大量的理论支撑。然而,将游戏作为跨文化传播新兴媒介的研究,仍存在不

足。当前关于《黑神话：悟空》这一成功案例的研究，有学者关注到它在海外的影响、经典名著《西游记》的文学传播和中华文化遗产，但主要局限于对游戏本体的案例分析。

2 研究设计

2.1 研究方法

扎根理论是由巴尼·格拉泽与安塞尔姆·斯特劳斯最早提出的，它强调从经验资料出发，通过开放性编码、选择性编码、理论编码的系统程序对某一现象进行深入研究，从而归纳并引导出相关的理论。该方法主张研究者从实际数据中直接归纳理论，而非依赖预设框架，适用于理论体系尚不完善或需要解释新现象的领域^[14]。目前，关于国产游戏跨文化传播的研究尚未形成完善的理论框架、明确的变量界定及相应的测量工具。因此，本文选择实证主义的扎根理论作为研究方法，旨在从理论角度剖析国产游戏跨文化传播现象的本质，进而建构一套贴合实际的理论体系与模型架构。目的是形成可供其他国产游戏跨文化传播借鉴的方法论，助力中华优秀传统文化创造性转化和创新性发展。

2.2 研究对象

本文聚焦《黑神话：悟空》的海外玩家群体，通过系统收集与分析 IGN 和 MC 等海外主流游戏论坛中海外玩家的讨论内容（包括文章、评论等形式），旨在围绕研究问题，厘清海外玩家对国产游戏理解逻辑与接受机制。选择从外媒论坛采集原始文本，亦基于玩家的喜爱与支持对游戏发展的重要性。例如，该游戏近期获得的“游戏界奥斯卡”TGA 奖项，其最终评选便由全球玩家投票决定。

3 研究过程

3.1 编码规则

在编码操作上，考虑到游戏评论的变化会不断指出新的内容，为了明确概念指向，本文采用了程序化扎根理论方法的编码步骤，通过三级编码对原始文本进行标签提取和范畴形成，最终构建理论模型。

3.2 编码结果

3.2.1 开放性编码

首先，本文于 2024 年 8 月选取了 37 家海外主流游戏论坛^①的官方评论文章内容，同时截取了 IGN “BEST” 排序下的前 200 条玩家评论内容；接着进行数据清洗，去除评论内容的特殊符号、表情符号等，仅保留纯英文文本，考虑本文的研究问题是关注海外玩家的接受，依据 IP 地址和表达内容筛选了来自中国的用户评论，最终保留了前 100 条有效评论（有效评论指海外玩家基于游戏本身，相对客观地讨论游戏设计及文化内容的评论^[15]）；最后，将外媒评论和玩家评论翻译成中文，编辑代码 F001 至 F137，并借助 Nvivo 软件对文本资料进行梳理和编码。

开放性编码，又称一级编码，是将收集的资料打散、赋予概念，再以新的方式重新组合的操作化过程^[16]。开放性编码不作预设，以开放的心态，尽可能广泛地收集潜在的理论方向，对数据开展逐行编码。为了尽可能减少研究者的主观影响，需从资料原有语句中凝练概念^[17]。考虑到初始概念的复杂性，本文对有交叉的初始概念进行了范畴化，并剔除了出现频次较低（低于 2 次）的概念，经过多次分析与整理，得到 53 个标签，并由此进一步抽象、上升，最终形成了 15 个初始范畴，见表 1。

3.2.2 主轴编码

主轴编码是扎根理论研究中的核心步骤，其目的是发现和建立这些范畴之间内在的逻辑关联，从而形成更高层级的理论范畴。本文基于研究问题进行主轴编码，提炼出 4 个核心范畴。由此，形成实质性编码体系，见表 2。

3.2.3 选择性编码

经过主轴编码后，各个主范畴之间的关系逐渐显现出来，经过系统整合后，围绕研究问题，形成完整的故事线，从而建构起理论模型。研究期望发掘影响国产游戏跨文化传播过程中的关键性因素及其关联。为此，编码过程中需要厘清承载中华文化元素的国产游戏在跨文化传播过程中呈现了哪些内容，这些内容如何影响玩家的体验，玩家在游戏体验中如何理解和接受中华文化元素。

① 37 家游戏主流外媒：IGN 总部、GS、MC、HardcoreGamer、ScreenRant、CGMagazine、GLHF、GameRant、Pocket-lint、TheSixthAxis、RPGsite、EveryEye（意大利）、TheGamer、GameBolt、PCGamer、WindowsCentral（软媒）、Wccftch、Twinfinite、Voxel、PCgamesN、Slant、Stevivor、NoisyPixel、multiplayerit、IGN 巴西、heypoorplayer、godisageek、GamersRadar、GamersRD（西班牙）、GameSkinny、Gamersky（游民星空）、COG、DOTEsports、digitaltrends、CheckPointGaming、butwhytho、AreaJugones（西班牙）。

表 1 开放性编码范畴化的过程

开放性编码标签化	开放性编码初始范畴	开放性编码标签化	开放性编码初始范畴
《西游记》的后续 角色与事件引用 缺乏背景介绍,故事有些模糊 需要额外研究理解	故事背景	节奏慢与流程长 故事叙述脱节	游戏节奏
玩过的同类游戏比较 中国游戏市场的第一款 3A	市场定位	震撼与沮丧并存 雄心勃勃且印象深刻 挑战性与满足感 文化独特性 沉浸感与体验	情感体验
环境细节 动画流畅性 艺术风格多样性 华丽的游戏画面 令人耳目一新的环境 独特而浓郁的中国文化	视效动画	围绕游戏工作室争议 性别歧视报道 游戏包容性 动作游戏元素 与传统魂类游戏比较 资源管理与反应速度 战斗系统简单优雅 法术与变身系统	社区争议
战斗主题动态音乐 交响乐与东方作曲结合 音效和声音设计反映危险程度 音乐混音与压力水平	声音设计	敌人多样性 Boss 挑战性	任务设计
地面穿模与死亡 对话音频丢失 存在卡顿、崩溃和冻结问题	技术稳定	每个区域都有大量探索价值 稀有材料与装备 精神技能及强化 收集资源制作物品	探索奖励
PC 移植质量 着色器编译问题 语言切换问题 本地化未完成 唇瓣不匹配问题	游戏移植	缺乏地图支持 探索困难 开放区域与隐形墙 线性体验与探索限制	游戏导航
难度波动 技能与挑战平衡	游戏平衡	装备升级系统 装备替换问题	装备升级

表 2 主轴编码过程

开放性编码初始范畴	主轴编码主范畴	主轴编码概念化
故事背景 市场定位 视效动画 声音设计	文化元素呈现	包含故事与背景的传达、游戏市场中的定位、视听元素的沉浸。围绕研究问题核心中的文化传播,该范畴的概念侧重文化内核,是海外玩家理解和接纳中国文化的基础。游戏如何通过故事、角色、声音、环境设计呈现中国文化元素,直接影响玩家的认知和理解
技术稳定 游戏移植	技术适应性	包含技术稳定性表现和游戏移植适配。决定了游戏的可访问性和玩家的初始体验。技术问题和本地化质量影响玩家的沉浸感和对文化元素的接受度
情感体验 社区争议 游戏平衡	情感共鸣	包含玩家情感体验、社区争议。是玩家与游戏内容建立联系的关键。玩家的情感体验和社区互动影响他们对文化元素的深层理解和长期记忆
战斗系统 任务设计 游戏节奏 装备升级 探索奖励 游戏导航	游戏机制	包含互动与参与、探索与奖励。该范畴侧重游戏本身框架搭建,为中性词,无明确文化含义,是玩家互动和探索游戏世界的基础。游戏的核心玩法和探索奖励机制影响玩家对文化元素的探索和学习

3.2.4 理论饱和度检验

为保障研究效度,需进行理论饱和度检验。当新的研究资料进行相同扎根程序却无法形成新的理论内容时,视为理论饱和。137 份数据样本中,预留 45 份材料用于检验,经过开放式编码、主轴编码和选择性编码后形成的因素依然符合四个核心因素,没有形成新的二级范畴,因此可认定研究理论饱和度较好。

3.3 模型建构与阐释

在研究国产游戏跨文化传播时,研究对象聚焦游戏与玩家的互动关系,而非孤立地考察游戏或玩家。运用扎根理论三级编码方法建构的“国产游戏的跨文化传播作用机制”理论模型,揭示了玩家体验受游戏机制、技术适应性、文化元素呈现及情感共鸣四个核心因素影响。其中,游戏机制与文化元素呈现属于内

部因素,技术适应与情感共鸣则属于外部因素。

内部因素指游戏本身的设计与内容,它直接影响着玩家的游戏体验与文化理解。游戏机制通过其独特的平衡性、战斗系统、探索奖励、装备升级、节奏控制、任务设计及导航系统,增强玩家的参与

感与沉浸感,使他们能更深入地体验中华文化。文化元素呈现则借助故事背景、市场定位、视觉动画与声音设计等方式,生动地传递中华文化,提升玩家的文化认同感。

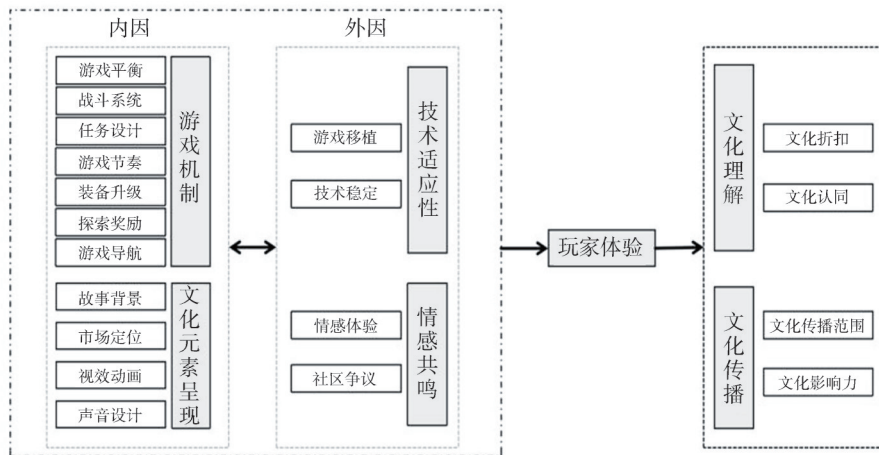


图1 国产游戏的跨文化传播作用机制的理论构架模型

外部因素是指游戏在传播过程中所面临的外部环境和条件,它影响玩家的使用体验和文化接受效果。技术适应性通过高质量的本地化翻译移植和技术稳定性表现,减少玩家在使用过程中的障碍,确保游戏能够顺畅运行。情感共鸣则通过玩家对文化、角色的情感体验与社区玩家的争议讨论,增强玩家对游戏的情感投入,使他们更愿意接受和传播中华文化。内因和外因相互影响,共同作用于玩家体验,从而提升玩家对文化的理解,促进中华文化传播。

研究资料来源于海外平台的玩家评论。玩家在游戏体验后会产生文化理解、文化传播行为,但也需关注到不同论坛平台的规则及敏感词汇。因此,玩家不可避免地受到文化政策等社会背景的影响,以及不同教育背景下的文化冲突,从而在文化理解时发生文化折扣和文化认同,对文化传播范围和影响力产生影响。

4 研究发现

4.1 文化元素呈现的多维度

游戏作为一种文化商品,有其自身必须遵循的市场逻辑。在游戏中呈现文化元素时,选择合适的元素和呈现方式至关重要。这不仅关系到游戏的可玩性和吸引力,也关系到文化元素的传播效果和接受度。

在《黑神话:悟空》中,游戏开发者精心选择了《西游记》中的经典角色、故事和场景作为文化元符号,并通过创意性的转化和呈现方式,使其在游戏中焕发新的生命力。例如,IGN玩家评论指出“背景设定独

特而清新,充满了丰富的中国文化”,stevivor官方媒体(评分7.5/10)在评论中提及中国山西的寺庙等古建筑,游戏成功地将中国文化元素与现代审美相结合,增强了其在海外的传播接受度^[18]。游戏中的怪物设计在保留原著形象特征的基础上,融入了现代审美与恐怖元素,使其既具中国特色又不乏惊悚感。同时,游戏通过艺术性的植入方式,将中国音乐元素与风格融入游戏音乐中,使得玩家在玩游戏的同时也能感受到中国文化的魅力。

中华文化博大精深、源远流长,在游戏设计上体现在角色设计、场景布置、互动玩法、情节设计等方面,如“天人合一”的战斗设计理念、山水写意的画风、角色服饰中的如意云纹等。在探讨《黑神话:悟空》引发的跨文化传播现象时,有研究发现游戏在文化元素呈现时出现了简化、异化与同质化。

4.1.1 简化与文化符号化

《黑神话:悟空》成功地将《西游记》中的经典符号(如孙悟空、金箍棒等)转化为具备强烈视觉冲击力的游戏元素。在137条文本资料中,有98条提及“Chinese”,并多次出现“journey”“West”“Wukong”等词汇,这表明玩家注意到了游戏的中国文化背景;此外,“buddha”(出现17次)等佛教词汇与梵文表达的出现,体现出佛教文化在全球范围内的传播更为广泛;而“Guiguai”“demon”“ghost”“monster”等多种对于“妖魔鬼怪”的指代方式,则表明中式鬼怪文化在海外缺乏广泛的文化认知基础,往往只能依赖音译或语义相近的词汇进行表述。

上百年来,关于《西游记》及孙悟空形象的研究延续至今,众说纷纭,学者从宗教、美学、社会学、哲学等多个角度探究其深刻蕴意,如民族英雄象征说、超我意识说等^[19]。孙悟空的形象在游戏中被赋予了新的生命力,其鲜明的形象与独特的技能设计吸引了大量玩家的关注。然而,孙悟空作为一个文化符号,许多海外受众仅关注到其表面的形象和技能,而其背后的文化背景与精神内涵在全球传播过程中则被忽视或误解。

4.1.2 异化与文化剥离

文化异化是指文化符号在跨文化传播过程中,被剥离其原有的文化背景与意义,转而成为全球市场的消费品。大多数西方玩家仅将孙悟空视为东方奇幻的象征,对其在中国文化中的深层含义则知之甚少。这种文化剥离不仅会削弱文化传播的效力,还可能引发文化的误读与曲解^[20]。例如,游戏中对《西游记》剧情的改编,就曾引发诸多质疑与争议。GamersRadar官媒(评分8/10)的文章中提及:“对于不了解这个故事文本的人来说,像是从第200页开始看一本书,不知所云。”^[21]这反映了文化剥离对跨文化传播的负面影响。此类改编虽旨在适应全球玩家的口味,却在一定程度上消解了原著的文化内涵。

4.1.3 同质化与文化工业

法兰克福学派提出的“文化工业”概念指出,在资本主义体系下,文化产品被大规模生产,并通过市场机制进行分发和消费。在这一过程中,文化产品逐渐丧失了其作为思想和价值载体的功能,更多地被视为消遣与娱乐的工具^[22]。在《黑神话:悟空》中,同样可以看到文化工业的扩张以及资本主义商业化逻辑的影响。游戏将复杂的传统文化元素简化为适合全球市场的通用符号,从而弱化了其原有的文化背景与历史脉络。这些文化符号往往以碎片化、片段化的形式呈现,使得玩家难以形成对文化的整体深刻理解。此外,受国内版号审核环境等因素影响,为迎合国际市场需求并通过审核,游戏开发者会对某些文化元素进行删减或改编,这进一步削弱了东方文化的传播效果。

为破解这些困境并推动中国文化的有效传播,需要深化文化内涵的挖掘与呈现、加强文化适应性的灵活调整,并推动跨媒介融合的创新发展。同时,也需警惕文化工业扩张与资本主义商业化逻辑对文化传播的负面影响,努力在商业化与文化传承之间寻求平衡。

4.2 游戏机制与文化理解的互动关系

玩家通常更关注游戏机制本身,具有吸引力的游

戏才能留住玩家,接着才有进一步文化传播的可能。《黑神话:悟空》的游戏机制通过战斗系统、探索机制和任务设计等,激发了玩家的探索欲与挑战精神,不仅增强了玩家的参与感与沉浸感,使游戏过程更为紧张刺激,也促进了玩家对中华文化的理解与接受。例如,IGN的玩家评论指出“华丽的战斗非常精彩”,其敌人设计与战斗策略均蕴含中国文化的韵味,如妖魔鬼怪的形象、法术及变身系统等^[23]。

4.3 技术适应性对文化传播的保障作用

技术适应性在《黑神话:悟空》的跨文化传播中也起到了关键作用。如果游戏存在技术问题,如画面卡顿、音效失真等,会严重影响玩家的沉浸感和接受度。根据霍夫斯泰德的文化维度理论,在不同的文化维度中,玩家对技术问题的容忍度及反应可能各异^[24]。例如,IGN的玩家评论指出“PC版多次崩溃”和“对话音频会完全消失”,这些问题在跨文化传播中会诱发非中文玩家对游戏的负面评价^[23]。在不确定性回避较高的文化中,玩家对技术问题更加敏感,而在容忍度较高的文化中,玩家更愿意接受并适应这些问题。即便是斥资巨大的《黑神话:悟空》,在目前针对游戏设计本身的负面评价中,大多数海外玩家仍有谈及翻译本地化的问题,这也使得非中文玩家对游戏中的问题更为敏感。

在跨文化传播的语境下,蕴含丰富中华文化元素的文化产品会不可避免地遭遇文化折扣现象。文化折扣,这一概念源自霍斯金斯和米卢斯于1988年提出的理论,它揭示了文化产品在脱离原有文化语境进入异国市场时,会因其文化内涵、价值观念及行为模式的差异而遭遇理解障碍,导致其吸引力和影响力大打折扣^[25]。

《黑神话:悟空》中的孙悟空形象、故事情节以及文化背景,对于海外玩家而言,因缺乏相应的历史文化知识而难以充分理解。这种文化差异导致海外玩家在游戏体验中难以深入领略其背后的文化意蕴,从而产生文化折扣。大多数海外玩家由于不熟悉中国古典名著《西游记》的情节与人物关系,难以对游戏中的剧情和角色产生强烈的共鸣。同时,游戏中的某些文化符号和隐喻也因缺乏相应的文化解释而显得晦涩,进一步加剧了文化折扣。这一点在PRGsite官媒(评分7/10)的评论中有所体现,“许多日记条目详细介绍了游戏中遇到的各种妖怪,但这些条目并未从中文翻译而来,这让玩家无法阅读故事”^[26],这反映出游戏叙事的本土化工作仍显不足。

文化折扣不仅影响海外玩家对游戏内容的理解和接受度,还易导致信息损耗。由于文化差异带来的理解障碍,海外玩家大概率无法准确捕捉游戏所传达的文化信息和价值观,从而导致游戏的文化价值在传播过程中被削弱或误解。这种信息损耗不仅降低了游戏的传播效果,还可能影响中国文化的国际传播与国家形象塑造。从IGN玩家评论^[23]、The Sixth Axis官媒(评分6/10)评论^[27]、PC Gamer官媒(评分86/100)评论^[28]、Stevivor官媒(评分75/100)评论^[18]等中可见外国玩家揣测该游戏制作团队存在“性别歧视”。

GamesRadar官媒(评分8/10)指出悟空这个角色是来自中国,是一部讽刺官僚主义的冒险小说中的主角,其广为人知很大程度上源于《龙珠》^[21]。需要明确的是,《黑神话:悟空》所传播的,是基于《西游记》的“现代化”传统文化表达,而非原著历经百年阐释史所积淀的全部哲学内涵。前者凭借其视听语言与互动体验,实现了文化的高效传播;后者则需依赖对文本的深度研读与公共辩论,方能领悟其人生哲理。二者路径虽异,却共同展现了传统文化在当代的生机。

为降低文化折扣与信息损耗,游戏开发者应注重技术适应性,以增强游戏的跨文化传播能力。通过高质量的本地化翻译、设备兼容性和稳定的网络连接,显著减少玩家使用障碍,提高游戏的可接受度与传播范围,增强玩家黏性。通过添加文化背景介绍、提供多语言支持、设计易于理解的界面与交互方式等手段,帮助海外玩家更好地理解与接受游戏内容。同时,开发者还可以积极利用社交媒体、游戏论坛等线上平台,与海外玩家进行互动交流,回应其疑问与困惑,从而增进其对游戏文化的理解与认同。

4.4 情感共鸣与文化传播的协同效应

在全球化背景下,电子游戏已成为跨文化交流的重要载体。研究发现,与文字相比,图像和影像在跨越文化障碍、促进跨文化传播方面更具优势。然而,人们的观看方式及其所见内容,实际上深受其社会文化背景的影响,不存在完全客观、未经筛选的视觉视角,这反映了视觉经验是基于文化构建的^[29]。

在《黑神话:悟空》的视觉设计和玩法上,海外玩家认可其作为一款角色扮演游戏,玩家不再是被动的旁观者,而是积极参与故事发展的主体。当玩家产生情感共鸣时,会对游戏机制及其所承载的文化元素有更深刻的理解,并在互动探索中,发生文化共建与增值。这也体现了文化产品在不同文化语境中传播时,其影响力与价值的提升。在跨文化传播的语境下,目

标受众不仅认可文化产品所蕴含的文化内涵,还会增进对文化来源国相关信息的了解^[30]。

海外玩家在体验中国游戏时,其游戏行为受到游戏规则的引导。这些规则不仅规范了玩家的操作,也在无形中塑造了其游戏习惯,从而潜移默化地促进了中国文化的传播^[11]。无论玩家最初出于何种动机参与游戏,在游戏体验中,视觉效果与游戏玩法都持续地向其传递着游戏文化。这一点在HARDCOREGAMER官方媒体(评分90/100)的评论中亦有体现,该评论指出:“这是一场视觉盛宴,以前所未有的方式将古代中国和中国神话栩栩如生地呈现在玩家眼前,故事虽然有些模糊,但由于其富有创意的呈现价值,玩家会被迫继续前进。除此之外,世界设计和任务设计也十分了不起,因为每个区域都具有大量的探索价值,并将始终保持战役的新鲜感”^[31]。游戏设计影响的是海外玩家的认知,而文化融合则更需要技术、宣传与商业运作的协同。文化增值所依托的,不仅是游戏过程中的文化传播能力,更在于游戏之外的跨文化沟通能力。

5 结 语

本文通过扎根理论,深入探究海外玩家对于游戏《黑神话:悟空》的接受与认同,揭示了具有中华文化特色的国产游戏在全球化背景下的跨文化传播现象及其作用机制。首先,数字时代文化传播范式的转变,游戏作为一个由规则、叙事、技术与美学构成的复合系统,不仅通过视听语言叙事,更通过其核心玩法进行程序修辞^[32],将文化逻辑(如《西游记》中的修行与磨难)内化为玩家的行动逻辑,从而实现更深层次的说服。其次,在跨文化传播中,技术本身也能成为新的滤网,扭曲乃至中断文化意义的传递。最后,在全球化市场逻辑下,文化传播不可避免地面临深度与广度的两难困境,理论模型的四个核心因素间存在内在张力,为追求更广传播,有时不得不牺牲文化的深度与复杂性;而过于执着于文化原教旨的深度,又会因高昂的理解成本而丧失传播的广度。

《黑神话:悟空》的跨文化传播表明,成功的文化出海并非在原汁原味与全盘西化间的二选一,而是在动态平衡中,寻找能将文化内核创造性转化为全球性互动体验的临界点。模型中揭示的核心因素在《原神》《逆水寒》等出海的类似游戏中均有迹可循,这表明该框架对于中华文化色彩鲜明的国产游戏具备良好的解释力与可迁移性,为理解其跨文化传播提供了分析

工具。此外,文化传播的过程非常复杂,不同游戏因其文化背景、目标受众与市场策略的差异,其传播效果与作用机制必然存在个案特殊性。因此,国产游戏跨文化传播作用机制的理论模型并非一个封闭的结论,而是一个开放的、可供后续研究检验与修正的起点。

参考文献

- [1] 商务部,等. 关于推进对外文化贸易高质量发展意见[R/OL]. 2022-07-30[2024-10-20]. https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2022-07/30/content_5703621.htm.
- [2] 中国音像与数字出版协会. 2024年1-6月中国游戏产业报告[R/OL]. 2024-07-25[2024-10-24]. <https://new.cgigc.com.cn/details.html?id=08dcac7-6753-4d1e-8938-f61cd1acd37b&tp=report>.
- [3] Vginsights. 黑神话: 悟空-steam数据[EB/OL]. 2024-08-21[2024-10-06]. <https://app.sensortower.com/vgi/game/black-myth-wukong>.
- [4] Steam. 黑神话: 悟空[EB/OL]. 2024-08-20[2024-10-06]. https://store.steampowered.com/app/2358720/_/#app_reviews_hash.
- [5] 何雨晴. 泰国版《王者荣耀》对中国手游全球本土化跨文化传播的启示[D]. 南宁: 广西大学, 2022.
- [6] 黄华三, 陈睿琪. 元图像视野下MOBA神话角色的形与心: 以《王者荣耀》为例[J]. 美术观察, 2022(9): 30-32.
- [7] 朱丹红, 武艳. 从网络游戏《原神》看中华优秀传统文化的符号化对外传播[J]. 出版发行研究, 2023(11): 73-78.
- [8] 郑焕钊, 陈雅佳. 中国网络游戏海外传播的路径、效果与困境[J]. 粤海风, 2024(1): 42-52.
- [9] 唐洁. 参与式文化视野下的跨文化传播研究: 以国产游戏《原神》为例[J]. 传播与版权, 2023(6): 89-92.
- [10] HE M. 数字游戏在跨国文化传播中的价值: 以《王者荣耀》为例[J]. 新闻传播科学, 2024, 12(5): 1341-1346.
- [11] 林玉佳. 《王者荣耀》是怎样被海外玩家接纳的?: 一项基于国产游戏出海的扎根研究[J]. 当代传播, 2024(1): 97-102.
- [12] 高超民, 罗文豪, 张锦飞. 电子游戏的激励机制研究: 基于扎根理论的游戏者访谈数据质性分析[J]. 中国人力资源开发, 2016, 33(1): 30-39.
- [13] 刘懿璇, 何建平, 高原. 具身、镜像与认同: 基于扎根理论的移动游戏玩家身份构建研究[J]. 北京青年研究, 2021, 30(1): 28-36.
- [14] 王锡苓. 质性研究如何建构理论?: 扎根理论及其对传播研究的启示[J]. 兰州大学学报(社会科学版), 2004, 32(3): 76-80.
- [15] IGN. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-20[2024-09-15]. <https://www.ign.com/articles/black-myth-wukong-review-pc>.
- [16] 凯西·卡麦兹. 建构扎根理论: 质性研究实践指南[M]. 边国英, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2009.
- [17] 陈向明. 扎根理论的思路和方法[J]. 教育研究与实验, 1999(4): 58-63.
- [18] WRIGHT S. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-16 [2024-08-30]. <https://stevivor.com/reviews/black-myth-wukong-review-easy-now-destined-one/>.
- [19] 梅新林, 崔小敬. 《西游记》百年研究: 回视与超越[J]. 文艺理论与批评, 2002(2): 100-109.
- [20] 陆敏, 陈燕. 国际传播中的文化共享、文化折扣与解读偏移: 基于中国历史文化纪录片海外观众解读的分析[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2022, 44(12): 65-69.
- [21] WOOD A. Black myth: Wukong review—A great action RPG that feels like God of War for Chinese mythology[EB/OL]. 2024-08-16 [2024-08-30]. <https://www.gamesradar.com/games/action-rpg/black-myth-wukong-review/>.
- [22] 马克斯·霍克海默, 西奥多·阿多诺. 启蒙辩证法: 哲学断片[M]. 渠敬东, 曹卫东, 译. 上海: 上海人民出版社, 2020.
- [23] SALTZMAN M. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-20 [2024-08-30]. <https://www.ign.com/articles/black-myth-wukong-review-pc>.
- [24] 陈东平. 以中国文化为视角的霍夫斯泰德跨文化研究及其评价[J]. 江淮论坛, 2008(1): 123-127.
- [25] 爱德华·霍尔. 无声的语言[M]. 侯勇, 译. 北京: 中国对外翻译出版公司, 1995.
- [26] MIYAI J. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-16[2024-08-30]. <https://www.rpgsite.net/review/16157-black-myth-wukong-review>.
- [27] COLES J. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-16[2024-08-30]. <https://www.thesixthaxis.com/2024/08/16/black-myth-wukong-review/>.
- [28] COLP T. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-16 [2024-08-30]. <https://www.pcgamer.com/games/rpg/black-myth-wukong-review/>.
- [29] MICHELL W J T. Iconology: Image, Text, Ideology[M]. Chicago: University of Chicago Press, 2013.
- [30] 胥琳佳, 刘建华. 跨文化传播中的价值流变: 文化折扣与文化增值[J]. 中国出版, 2014(8): 8-12.
- [31] BECK A. Black myth: Wukong review[EB/OL]. 2024-08-16 [2024-08-30]. <https://hardcoregamer.com/review-black-myth-wukong/>.
- [32] 刘涛, 张媛媛. 通往数字人文的游戏之路: 游戏叙事中的传统文化符号再现及其程序修辞机制[J]. 南京社会科学, 2023(11): 123-136.