

数字时代娱乐传播的跨文化想象

——以《黑神话：悟空》为例

徐敬宏 渠润泽

[摘要] 在全球化背景下,娱乐媒介凭借其高度互动性和广泛渗透力,成为推动文化符号全球传播的重要渠道。本文以中国首款 3A 级游戏《黑神话:悟空》为例,归纳了娱乐媒介跨文化传播中的关键困境:文化传播中的语境差异与文化偏见、编码阶段的文化隔阂与符号失真,以及解码阶段的文化误读与文化折扣。而后从跨文化传播的语境适应机制、文化符号多维构建及解码过程中的误读规避三个方面,提出了多层次符号呈现与文化适应的策略。研究揭示了娱乐媒介在跨文化传播中的扩散、渗透及溢出效应,明确了其在提升中国文化软实力中的积极作用。研究结果为理解娱乐媒介在跨文化传播中的作用提供了新视角,并为中国文化产品的全球推广策略提供了理论支持与实践参考。

[关键词] 娱乐传播 跨文化传播 跨文化想象 文化符号 《黑神话:悟空》

一、问题提出

数字时代,娱乐媒介已成为文化传播的重要载体^[1]。全球化进程的加速使得文化符号的跨国流动愈发频繁,而娱乐产业凭借其大众性和渗透力^[2],成为促进文化交流与传播的关键渠道。数字技术的进步使得娱乐内容的制作与传播更加便捷,如电子游戏、网络影视等高度互动的娱乐形式,加速了文化符号的流动,在不同文化之间架起沟通的桥梁,重塑全球文化传播格局。在此过程中,文化不再局限于特定地域,而是通过全球化的传播网络扩散开来,产生了跨文化交融与碰撞。娱乐产业中的文化产品不仅具有经济价值,更承载着文化象征、民族认同与价值观念的传播功能,成为全球文化交流的主要形式之一。

作为中国首部 3A 游戏,《黑神话:悟空》通过对《西游记》中的人物与情节进行二次创作,结合精致画面、深刻故事内涵及对中国传统文化符号的现代诠释,成功吸引了全球玩家,打破地域与文化界限,成为国际受众了解和体验中国文化的重要窗口。截至 2024 年 9 月 20 日,《黑神话:悟空》发售一个月内全球销量超 2000 万份,营收超 10 亿美元,取得了

巨大的商业成功和国内外高度赞誉。《黑神话:悟空》不仅在商业上获得了巨大成功,更通过娱乐化的文化编码形式实现了跨越高低文化语境传播,为中国文化在全球娱乐市场中流动提供了极具代表性的范例。

基于此,本文以《黑神话:悟空》为例,探讨数字时代如何通过娱乐传播实现高语境文化符号的编码与重构,跨越文化语境壁垒,实现中国文化的全球传播。具体而言,研究问题一:在全球化背景下,娱乐媒介如何通过文化符号的娱乐化、简化与再创造,促进中国文化符号在全球范围内的传播与接受?研究问题二:全球受众如何通过娱乐媒介逐步解读中国文化符号的深层内涵,并在此过程中形成对中国文化的跨文化想象、认同与共鸣?这两个研究问题分别从文化编码、文化解码角度出发,旨在揭示娱乐媒介在跨文化传播中的独特优势,更深入地理解娱乐传播跨文化想象的作用效果。

《中共中央关于进一步全面深化改革 推进中国式现代化的决定》指出,中国式现代化是物质文明和精神文明相协调的现代化。必须增强文化自信,发展社会主义先进文化,弘扬革命文化,传承中华优秀传统文化,加快适应信息技术迅猛发展新形势。在此背景下,本文将



丰富娱乐传播与跨文化传播领域的理论探讨,深化对高低语境文化中符号传播机制的理解。研究结果可为中国文化产品的全球推广提供策略参考,提升中国文化在国际舞台上的影响力。鉴于全球化背景下文化交流与碰撞的加剧,探索娱乐媒介如何有效地推动高语境文化符号的跨文化传播,具有现实紧迫性和战略意义。

二、娱乐传播跨文化想象的困境表征

在全球娱乐传播体系中,文化产品不仅承载着娱乐功能,还肩负着文化符号跨境传播的重要使命^[3]。尤其对于具有鲜明本土文化特色的作品而言,跨文化想象的实现面临从设计到传播的多重挑战。《黑神话:悟空》作为一款以中国传统神话《西游记》为基础的游戏,充分展示了娱乐产品在跨文化传播中的复杂性。从符号设计的初期构思到游戏制作的编码过程,再到全球市场的发行与受众的解码,开发者不断应对跨文化传播中的诸多难题。本文将这些困境归纳为三大类:文化传播中的语境差异与文化偏见、编码阶段的文化隔阂与符号失真,以及解码过程中的文化误读与文化折扣。

(一) 文化传播中的语境差异与文化偏见

1. 语境差异

语境差异对文化符号跨文化传播的影响,可以通过霍尔的高低语境文化理论进行解释。高语境文化(如中国文化)依赖于丰富的背景信息和隐含的文化符号传递,信息往往不直接表达,而是通过环境、象征符号等方式间接传达;相反,低语境文化(如欧美文化)更倾向于直接、显性的沟通方式,将复杂的符号简化为易于理解的形式^[4]。这种语境差异常常在跨文化传播中导致文化符号的误解与曲解。高语境文化中的符号因其隐含意义丰富,常常在低语境文化背景中难以被准确解读,影响文化传播的深度与广度。

在《黑神话:悟空》中,孙悟空这一形象便展现了明显的语境差异。孙悟空不仅是中国文化中的神话英雄,更代表了反抗压迫、不屈不挠的精神。这一形象在中国高语境文化中具

有复杂的象征意义。中国受众能够通过文化背景和《西游记》所蕴含的隐含意义,理解孙悟空所代表的文化内涵。然而,西方市场中的低语境文化受众,可能只看到孙悟空在游戏中的战斗场面,误认为他只是一个单纯的“打斗英雄”。高语境文化符号的简化呈现可能导致符号的复杂性在低语境文化中丧失,影响跨文化想象的实现。

2. 文化偏见与刻板印象

语境差异往往伴随着文化偏见与刻板印象,使得跨文化传播的复杂性进一步加剧。萨义德的东方主义理论指出,西方社会长期以来通过“东方主义”的视角来看待东方文化,将其描绘为神秘、遥远且不可知的“他者”^[5]。这种刻板印象加深了西方受众对东方文化的误解,并在全球娱乐传播中削弱了文化符号的传播深度。西方受众因长期固有的文化偏见,往往难以真正理解东方文化的复杂性,导致文化符号的跨文化传播效果大打折扣。

一个典型的例子是《黑神话:悟空》发布早期,部分西方玩家在 Steam《黑神话:悟空》社区的评论中表达了对孙悟空背景故事的误解,甚至将其与日本动漫中的角色混淆。这一现象揭示了西方受众由于长期接触日本动漫文化,对东方文化符号产生了刻板印象,进而无法准确区分中国传统文化符号与日本动漫文化。这样的文化误读反映了全球受众对中国文化背景了解不足,同时也说明文化传播中的文化偏见和预设观念加剧了跨文化理解中的文化隔阂。

此外,西方文化中对东方文化的“神秘化”倾向也是萨义德东方主义批评的一部分,这一倾向进一步影响了《黑神话:悟空》中文化符号的传播效果。比如,游戏中许多怪物形象源自中国传统妖怪文化,这些妖怪通常承载着丰富的文化内涵有别于西方妖魔,如自然、道教的阴阳观念等^[6]。然而,西方玩家可能将这些妖怪简单地理解为“东方奇幻元素”或“异域的恐怖生物”,忽略了它们背后的哲学与宗教意义。这种文化偏见不仅简化了符号的文化含义,也削弱了跨文化想象的深度,强化了

“东方神秘”的刻板印象，进一步限制了符号传播的广度与深度。

（二）编码阶段的文化隔阂与符号失真

在《黑神话：悟空》开发过程中，文化隔阂与符号失真是开发者在编码阶段面临的两大主要困境。文化隔阂促使开发者在全球市场的需求与符号的文化复杂性之间做出妥协，从而导致符号的设计变得更加普适。然而，这种妥协导致了符号失真，文化符号的原有意义被简化、扭曲，甚至丧失^[7]。

1. 文化隔阂导致的设计困境

文化隔阂是跨文化传播过程中普遍存在的现象，在设计阶段表现得尤为明显。由于文化背景的差异，全球市场中的受众对某些文化符号难以理解，这种理解障碍导致开发者不得不在符号设计中进行妥协与调整，以便符号能够被不同文化背景下的受众接受。

在中国传统语境中，追逐“长生”是道教的核心思想之一，既象征着永生的追求，又承载着关于生命与宇宙和谐的哲学思考。通过修行、内丹术和道法，个体可以达到超越生死、与天地合一的境界。然而，对于缺乏道教文化语境的西方受众来说，长生这一概念可能被简化为字面表象意义。面对这一文化隔阂，开发者需要做出设计上的调整，将这一复杂的哲学概念进行简化科普和通俗化调整。例如，“长生”在游戏中的呈现可能需要设计一种巧妙的背景叙事设定，以使全球受众更容易理解。

文化隔阂使开发者在设计过程中不断面临妥协，尤其是在文化符号的复杂性与普适性之间的矛盾。当文化符号的哲学深度无法被全球市场的玩家理解时，开发者往往会选择简化其内涵，将复杂的文化象征转化为更直观、更易理解的符号。这种调整虽然提升了符号的全球适应性，但同时也削弱了符号的文化深度。寻找复杂性与普适性之间的临界点，是开发者在编码阶段的根本性挑战。

2. 文化隔阂造成的符号失真

文化隔阂不仅影响符号的设计过程，还进一步导致了符号在全球传播中的失真。符号失真指的是文化符号在跨文化传播过程中，由于

再编码或简化，其原本深刻的文化背景和象征意义被削弱或完全改变，导致受众无法正确解读其原始文化内涵^[7]。

一个具有代表性的例子是“人一妖怪一仙”这一复杂框架的文化内涵。在中国传统文化中，“人一妖怪一仙”之间的界定承载着深刻的宗教与哲学思考。“人”象征着普通人，生活在道德与自然的双重约束之下，生老病死是其必经的自然规律；“妖”则代表那些未遵循人间伦理或超越人类认知的异类生物，通常作为自然或超自然力量的具象化存在；“仙”通过修行超脱于凡人与妖怪之上，象征精神上的升华及与天地合一的境界。这一框架不仅探讨了中国文化关于修行与道德的哲学思想，也象征着人与自然力量的关系，以及人类追求超越自我局限的愿望。在跨文化传播中，这一复杂的文化框架常常受到简化和再编码的影响。为了增强游戏在全球市场的适应性，开发者可能会将这一体系简化为西方文化中更易理解的“善恶对立”或“力量等级”的符号结构。这样的简化不仅模糊了“人一妖怪一仙”之间细腻的哲学界限，还削弱了这一体系中道德修行的深层内涵，使受众难以真正理解其背后的文化意义。这种简化不仅反映了文化符号在跨文化传播中的复杂性，也揭示了不同文化背景下对符号的再解释与再编码的必要性。这种再编码可能会在一定程度上增加受众的文化接纳度，但同时也可能损害文化符号的本质深度，使其复杂的哲学与道德含义被浅化为简单的力量冲突或二元对立，限制了文化传播的深度与广度。

（三）解码过程中的文化误读与文化折扣

在跨文化传播过程中，受众的文化背景和认知框架影响了他们对外来文化符号的理解。文化误读和文化折扣是解码过程中可能面临的两大主要困难表征。文化误读指的是受众在解码某一文化符号时，因文化语境差异或知识缺乏而产生的错误解读；文化折扣则是由于符号的文化内涵无法被完全理解，导致其文化价值被低估或贬低^[8]。这两种现象共同影响了受众的解码效果，限制了文化符号在全球市场中的传播深度与广度。



1. 文化误读

文化误读往往源于不同文化背景下受众对符号的理解差异,尤其是在解读某些富有文化象征意义的符号时,这种误读现象尤为明显。例如,《黑神话:悟空》中的金箍就是一个可能被误解的符号。

在中国文化语境下,金箍不仅是一个限制孙悟空力量的法器,它还象征着力量的约束与反抗精神的压制,反映了中国文化中复杂的权力与服从关系。在《西游记》原著中,金箍由观音大士施加,体现了孙悟空在反抗天庭的力量后,被天命所压制的状态。这种象征背后反映了中国传统文化中反抗与服从之间的张力,以及个人力量在面对更高权力时所受到的约束。因此,金箍不仅仅是一件道具,更代表了孙悟空从桀骜不驯到接受约束的精神历程。

然而,在西方市场中,受众对金箍这一符号的解读可能会截然不同。由于西方文化中对这一象征背景的陌生,金箍可能被误解为一种普通的“头饰”或“某种王冠”。特别是在游戏《黑神话:悟空》的第一结局中^[9],当金箍重新出现并戴在天命人^[10]头上时,西方低语境文化的受众可能会将这一场景误解为某种“加冕”的象征,欢呼雀跃,认为角色通过这一仪式获得了力量或地位的提升。与之相反的是中国高语境文化受众会将这个场景解读为失败,沮丧万分:金箍的重新出现代表了力量的再次压制,以及反抗精神的失败,角色再次屈从于更高权力的命运轮回。

这种截然不同的解读,正是由于受众的文化背景和认知框架不同所导致的。金箍这一符号的多义性在不同文化中的解读反映了文化误读的典型特征:受众在不了解符号的深层文化背景时,容易通过自身熟悉的文化框架进行类比,从而产生误解。这种误读不仅使符号的原始文化内涵被曲解,还可能进一步导致受众对文化产品的整体体验产生偏差。

2. 文化折扣

文化折扣发生在受众未能全面解读文化符号的情况下,符号的深层文化价值未能得到应有的认可或理解^[11]。文化折扣往往发生在高

语境文化符号到低语境文化的传输过程,表现为符号在传播中被表面化处理,其文化内涵被简化甚至被视为次要元素。这并非文化误读造成的错误理解,而是文化背景的缺失使得符号的深层次含义无法得到应有的重视。

以《黑神话:悟空》中的天庭为例,天庭在中国文化中具有极为丰富的哲学和宗教内涵。它不仅仅是神话故事中的场景,更承载了道教对宇宙秩序、权力结构和天命的深刻思考。天庭是道教宇宙观中至高无上的存在,象征着天地与人间的秩序,代表了天道对人类社会的监督和主宰。天庭作为宇宙秩序的象征,体现了道教关于天命与权力平衡的哲学观念。

然而,在跨文化传播中,由于文化折扣的作用,天庭的深层次文化价值往往被低估或忽略。西方市场中的受众可能无法全面理解天庭背后的道教哲学和伦理观念,因此在解码这一符号时,天庭被简化为一个“神话宫殿”或“天堂般的世界”。这种折扣不是因为受众误解了天庭的含义,而是由于他们缺乏对天庭背后一整套文化语境的了解,天庭的文化内涵未能被有效传达。天庭作为宇宙秩序的象征,失去了其在中国文化中的复杂意义,而仅仅被视为一种“奇幻背景”或视觉上壮丽的场景。

三、娱乐传播跨文化想象的策略构建

《黑神话:悟空》不仅展示了文化符号在跨文化传播中的复杂性,还通过精心设计的叙事、符号编码和解码机制,构建了行之有效的策略来克服这些困境。为了应对娱乐传播中的跨文化想象困境,确保文化符号的准确传达与全球受众的认同,本文将在这一部分从跨文化传播的语境适应与理解机制、文化符号编码的多维构建、符号解码中的误读规避与文化折扣优化策略三个方面,详细探讨《黑神话:悟空》在跨文化传播中的具体策略构建。

(一) 跨文化传播中的语境适应与理解机制优化

1. 叙事层面的语境重塑

在跨文化传播中,文化符号的传播效果常

常受限于原始文化语境的独特性。为此,《黑神话:悟空》通过对叙事结构的全球化适应性调整,有效消除了文化语境之间的隔阂。游戏中的孙悟空形象不仅再现了《西游记》中的经典角色,还被赋予普遍性的主题,例如对抗压迫、追求自由、挑战权威等精神。这些主题通过叙事设计被重构为具有全球共鸣的价值观念,使得全球玩家能够从更普遍的层面理解和认同孙悟空的反抗精神。

这种叙事重构符合传播学中关于“文化适应理论”(Cultural Adaptation Theory)的观点,即通过将源文化中的符号适应于目标文化的语境,能够增加符号在异质文化中的接受度^[12]。《黑神话:悟空》通过这种叙事上的语境重构,将孙悟空的文化符号从其本土文化环境中抽离出来,赋予其普遍价值,使之能够跨越文化界限,在全球范围内获得认同。这种策略不仅扩展了中国文化符号的适用范围,还为文化传播提供了一个更广泛的叙事框架,使文化符号能够在不同文化背景下得到有效传播。

2. 叙事结构留白

为解决符号在不同文化语境中容易产生误读这一问题,《黑神话:悟空》采取了叙事结构留白策略,提供给受众足够的符号解读空间,使其能够根据自身的文化背景自主解读符号的深层含义。游戏每一章节结束后的过场动画均采用了寓言类故事的形式,进行剧情深度上的链接,这些寓言故事并不直接解释游戏中的情节或符号,而是通过隐喻和象征手法,展现了文化背后的深层哲学和道德寓意。

这些过场动画通过隐喻的方式探讨了贪嗔痴、因与果等主题,虽然这些主题根植于中国传统文化的哲学框架中,但通过叙事留白的手法,全球玩家可以基于他们的文化背景,自由解读这些寓言。正如霍尔所述,高语境文化中的符号往往依赖于隐含的背景信息与语境理解^[4],而《黑神话:悟空》正是通过这种高语境符号的留白设计,让全球受众在解码文化符号时能够根据个人经验进行多义解读。这不仅避免了强制性的文化灌输,也增强了受众对符号的认同感和参与感。

叙事结构留白的设计还可以避免过度解释,给予受众足够的解读空间,使得受众能够在文化符号的多义性中找到与其自身文化经验的契合点,增强跨文化传播的灵活性与包容性。这种策略既尊重了原始文化符号的复杂性,又允许符号在不同文化语境下进行再解码与再创造,确保了文化传播的深度与广度。

3. 视觉符号的中式美学设计

视觉符号不仅传递信息,还通过其情感与美学的内涵触及观众的情感认同^[13]。《黑神话:悟空》通过中式美学的视觉设计与情感叙事,成功实现了文化符号的跨文化审美传递,并通过隐含的情感表达,增强了全球受众对中国文化符号的共鸣。

中式美学强调含蓄、内敛与自然,这些特质在游戏中的场景设计和互动机制中得到了充分体现。例如,游戏中设计的蒲团打坐冥想机制,玩家通过打坐冥想来获得技能点,这不仅仅是游戏中的一个功能性设计,还通过这一机制传递了中国传统文化中的道教和佛教思想。在打坐过程中,玩家可以观看风景,感受自然的宁静与和谐,这种设计不仅让玩家体验到游戏的沉浸感,还传达了中式美学中天人合一的哲学理念。打坐冥想作为一种象征,不仅使玩家在视觉和情感层面上体验到了宁静,还传递了中国文化中关于内在修炼与精神升华的思想。

游戏还通过山水画风格的场景设计、古典建筑及自然与人文的融合,构建了一个充满中式美学意蕴的世界。这种视觉上的静谧与力量相结合的设计,不仅体现了中式美学中的平衡与和谐,还通过情感上的隐含表达触动了全球受众。通过中式美学的跨文化审美传递,《黑神话:悟空》成功地将中国文化中的审美特质与全球市场结合,不仅为文化传播增添了情感层次解读,还通过视觉与情感的双重共鸣提升了全球受众对中国文化符号的认同感。这种审美传递不仅依赖于视觉上的设计,更通过情感叙事使得中国文化中的浪漫与哲学意境在全球范围内得以传播。

(二) 文化符号编码的多维构建与传播真实性策略

在跨文化传播过程中,文化符号的编码面



面临着文化隔阂和符号失真的挑战。文化符号的简化或再编码,往往会导致其深层次文化内涵的丧失或歪曲,无法在全球受众中准确传达原始文化的意义。《黑神话:悟空》通过对文化符号的多维构建,利用游戏机制驱动文化探索,以及符号的多层次嵌入与解锁机制,成功保留了文化符号的丰富性与复杂性,使其在跨文化传播中避免了失真。

1. 基于游戏机制的文化探索驱动策略

在跨文化传播中,文化符号的传播效果不仅依赖于符号的设计,还取决于其通过互动性和参与性传递给受众的方式。《黑神话:悟空》巧妙地通过游戏机制,将文化探索自然融入玩家的娱乐体验。通过战斗招式、法术系统等核心玩法,游戏不仅增强了玩家的沉浸感,还通过隐性呈现的文化符号激发了玩家对其背后文化内涵的好奇心。通过逐步解锁天命人战斗能力的机制,游戏让玩家在体验过程中逐渐理解文化符号的深层含义,避免了直接灌输式的文化传播。

这种依托游戏机制的文化探索策略契合当代传播学中的参与式传播理论,强调通过互动和参与增强受众对符号的理解和接受度^[14]。玩家在获得正向反馈的过程中,自然而然地深入文化符号背后的哲学与文化背景,提升了文化符号的传播深度。相比于传统的文化灌输方式,这种机制在增强玩家文化探索欲望的同时,也确保了文化符号在传播过程中的保真性,避免了符号因文化隔阂而遭到简化或误解。

2. 文化符号的多层次嵌入

《黑神话:悟空》采用多层次的符号嵌入与呈现方式,将文化符号通过不同的维度展示给全球玩家,使符号的多重意义在不同的语境中得以保留。以“齐天大圣”的称号为例,这一称号在《西游记》中象征着孙悟空挑战天命、反抗天庭权威的精神。在游戏早期阶段,玩家可能仅将这一称号视为孙悟空的自称或炫耀性的头衔,类似于许多其他英雄角色的称号。然而,随着游戏叙事的逐步展开,“齐天大圣”这一符号的文化内涵逐渐展现出来。它不仅象

征着孙悟空对天庭的反抗和独立精神,还代表了中国传统文化中“反抗压迫、追求自由”的思想。玩家通过游戏中的剧情与角色对话,逐渐意识到这一称号的深刻文化背景。

游戏通过一系列任务和情节推进,将“齐天大圣”的称号与孙悟空的成长经历紧密结合。例如,在游戏第二结局动画中,孙悟空面对天庭的压制与敌对势力时,“齐天大圣”这一称号不仅仅是标志性的名称,更象征着孙悟空不断抗争命运、追求自我解放的精神。玩家通过游戏的叙事发展,逐渐理解到这个称号不仅仅是角色的装饰性符号,还承载了深厚的文化与哲学内涵。这种多层次的符号嵌入设计,让全球玩家不仅能通过符号的表层功能性认知角色,还能逐步发现其文化深度,理解孙悟空在中国文化中作为“反抗者”的象征意义。

3. 文化密码的解锁机制

在跨文化传播中,文化符号的解读往往依赖于受众的文化背景和知识储备。对于高语境的文化符号,尤其是涉及复杂宗教、哲学内涵的符号,受众需要逐步深入理解其背后的文化与哲学意义。为了确保受众能够准确理解这些符号,《黑神话:悟空》巧妙地设计了一种文化密码解锁机制,引导玩家在游戏过程中逐步深入解读文化符号。这种机制不仅增强了游戏的探索性,还有效保留了文化符号的复杂性与深度,使其在全球传播中避免被简化或失真。

一个典型的例子是游戏中关于长生之谜的解锁过程。长生不老的追求贯穿了中国道教与佛教的思想体系,而在《黑神话:悟空》世界观中,长生不仅仅代表个体对永生的追求,还涉及更广泛的权力与秩序的压迫。玩家在游戏初期对“长生”的认知可能仅停留在物质上的永生追求,但随着任务的推进和线索的解锁,长生背后的文化意义逐步展现出来。通过隐藏任务、对话和场景设计,玩家逐渐了解到长生并非简单的长寿象征,而是仙佛对三界六道的压迫。在这个过程中,玩家发现,长生的获取往往伴随着对个体生命、意志和自由的压制,反映更深层次的对权力、阶级以及宿命的哲学思考。随着玩家解锁更多的游戏内容,这种哲

学上的张力逐渐显现，长生从表面的生命延续象征，转化为对个体精神和反抗力量的深刻隐喻。

通过这种渐进式解锁机制，玩家在游戏中对文化符号的认知从表层逐步深入到内在含义。这种设计不仅增加了游戏的探索深度，还避免了文化符号的浅层解读，使得全球玩家能够更全面地理解高语境符号中的复杂文化背景。

（三）跨文化解码中的符号误读与“文化折扣”规避策略

1. 非物质文化遗产的生动运用

《黑神话：悟空》通过将中国非物质文化遗产融入游戏的核心叙事和机制设计中，成功为文化符号提供了深厚的语境支持，使全球受众能够在体验中逐渐理解文化符号的背景与意义。

游戏第二章中贯穿全章的陕北说书人便是非物质文化遗产生动运用的典型例子。陕北说书作为一种传统的口述艺术，结合了民间故事与说唱表演，具备极强的叙事张力和文化传播力。在游戏中，陕北说书人不仅通过叙事引导玩家理解剧情的关键发展，还通过独特的讲述风格为游戏的文化符号提供了富有韵味的解读途径。玩家在游戏过程中，与说书人的互动不仅推动了故事情节的展开，还得以感受中国传统文化中的讲述方式、故事结构及其所承载的历史和伦理观念。

这种设计通过将非物质文化遗产与游戏核心机制紧密结合，使文化符号具备了“活态”传播的特质^[15]，避免了传统符号在跨文化传播中的静态化和表面化呈现问题。通过说书人的叙事，玩家不再局限于被动接受符号的表面含义，还能够深入了解这些符号的文化背景。这种互动性的设计减少了文化误读，因为玩家通过沉浸式的互动体验得以在语境中理解符号，而非孤立地解读复杂的文化概念。

2. 文化解释功能与背景补充

为了应对跨文化传播中的文化理解障碍，《黑神话：悟空》引入通过文化解释功能，为玩家提供了深入了解文化符号背景信息的机会，

同时也确保了游戏体验的流畅性和灵活性。通过这种机制，玩家可以自由选择是否查看符号背后的详细文化信息，从而使不同文化背景的玩家都能够根据自身需求进行解码。

游戏中的“影神图”系统是这一策略的典型应用。玩家在击败游戏中的角色后，会自动生成与该角色相关的影神图，并附带详细的背景解释。影神图不仅展示了角色的基本信息，还进一步解读了其背后的文化、宗教或神话内涵。例如，某些角色与道教神话或中国古代神灵有关，玩家可以通过影神图系统查看这些角色的起源故事、文化背景、游戏设定，以及其在中国文化中的象征意义。这种文化解释功能为那些对中国文化符号缺乏了解的玩家提供了一个便捷的途径，让他们能够主动选择是否深入探索文化背景。

这一功能通过为玩家提供多层次的文化解读路径，解决了文化符号在全球市场中可能遭受的“文化折扣”问题。全球受众可以根据自己的兴趣和理解能力，自由选择是否获取文化符号的解释与补充信息，从而有效避免了文化符号因缺乏背景而被误解或低估。可选的文化解释功能不仅提高了文化传播的包容性，也减少了文化信息过度灌输带来的抵触情绪，确保了文化符号在不同文化背景下能够被多样化地理解和接受。

3. 寓教于乐的文化传播

《黑神话：悟空》通过寓教于乐的方式，将文化传播与娱乐内容有机结合，创造了一种在娱乐过程中自然获取文化知识的机制。游戏通过将文化符号融入任务、解谜和探索新区域的过程中，让玩家在不知不觉中接触到中国文化的背景信息和历史故事。这种设计策略不仅增强了游戏的沉浸感和娱乐性，还有效规避了传统文化灌输中可能导致的抵触情绪。例如，在第三章中，要求玩家执行古老的仪式（上香拜佛），才能解锁新的区域。玩家在这些任务过程中不仅获得了游戏内的成就感，还潜移默化地学习到与文化符号相关的背景知识。

这种寓教于乐的文化传播方式，使玩家在享受娱乐体验的同时，无形中吸收了文化符号



背后的历史与哲学意义。通过这种方式，文化传播变得更加轻松和高效，避免了文化符号在跨文化传播中的简化或误读，有效降低了文化折扣现象产生的概率。

四、娱乐传播跨文化想象的理想效应

（一）娱乐传播跨文化想象的扩散效应：中国文化符号全球化

《黑神话：悟空》通过娱乐媒介的互动性、数字化特性和沉浸式体验，推动了中国文化符号在全球范围内的流动和扩散。这些特性使得高语境的中国文化符号得以超越文化壁垒，迅速进入全球市场，并获得广泛的认可与接受。

首先，娱乐媒介的互动性增强了文化符号的全球传播力。与传统的文化传播媒介不同，游戏作为一种高度互动的媒介，通过玩家的主动参与，使文化符号的体验更为深入。在《黑神话：悟空》中，玩家通过操控角色、完成任务和解锁技能，不仅享受游戏的乐趣，还通过与文化符号的互动，逐步加深对中国神话、道教和佛教等文化背景的理解。这种互动性使文化符号的传播不再是单向的知识灌输，而是通过游戏机制与玩家的互动，激发了全球玩家对中国文化的兴趣与探索欲望，加速了文化符号的传播进程。

其次，数字化传播特性加速了文化符号的全球扩散。在现代数字媒体和社交平台的支持下，《黑神话：悟空》的预告片、试玩视频和玩家直播内容迅速传播至全球。游戏中的中国文化符号通过这些数字化内容，迅速渗透到不同的文化圈层，打破了语言和地域的障碍。例如，孙悟空这一形象以及长生不老的道教主题，通过数字平台为全球玩家所熟知和讨论。通过这种高速的全球化扩散，中国文化符号迅速进入全球玩家的文化视野，极大地提升了其在全球市场的传播力。

最后，娱乐媒介的沉浸式体验提升了文化符号的传播深度。在《黑神话：悟空》中，玩家通过游戏的沉浸式设计，能够更加深刻地体验到中国文化的独特魅力。游戏中的每一场战

斗、每一处场景设计都嵌入了丰富的文化符号，玩家在探索游戏世界的同时，也在与中国文化进行深层次的互动。沉浸式的体验不仅让玩家从感官上接受中国文化符号，还通过角色发展和叙事推动，使其逐步理解符号背后的文化价值与意义。这种沉浸感为文化符号的传播提供了深度支持，使得符号不仅能够广泛传播，还能够在全球受众中形成长期的文化记忆和认同。

（二）娱乐传播跨文化想象的渗透效应：文化认同的建构与增强

渗透效应是指文化符号通过娱乐媒介逐渐进入全球受众的日常生活，潜移默化地影响他们的认知，最终构建起对该文化的认同感与共鸣。以《黑神话：悟空》为代表的文化产品，借助娱乐媒介的渗透效应，成功推动了中国文化符号在全球范围内的传播与认同，增强了中国的文化软实力。

首先，娱乐传播通过情感共鸣增强了文化认同感。娱乐产品的沉浸式体验能够让受众在游戏中与特定文化符号建立情感联系，进而逐渐对该文化产生认同感。在《黑神话：悟空》中，玩家通过操控经典角色孙悟空，深入体验其在追求自由和反抗命运中的成长与挣扎，既认同了角色的故事，也无形中对承载这一角色的中国文化符号产生了认同感。这种情感共鸣的渗透效应使文化符号不再只是异国文化的象征，而成为全球受众日常文化体验的一部分。

其次，娱乐传播通过长期的符号渗透，潜移默化地塑造全球文化认同。与传统的文化输出方式不同，娱乐媒介具备长期、持续渗透的特点，使文化符号得以逐步进入全球受众的文化认知中。在《黑神话：悟空》中，中国文化符号不仅通过叙事和角色塑造展现，还利用玩家的持续游戏体验不断强化和渗透。全球玩家在反复的互动、探索和游戏中，逐渐对中国文化产生潜在的认同。这种长期的文化符号渗透过程有助于文化认同的自然构建，使中国文化在全球范围内逐渐渗透到主流文化语境中，增强文化软实力。

最后，娱乐媒介作为全球文化流动的载

体，提升了中国文化在国际社会中的影响力。作为全球文化传播的重要工具，娱乐产品能够快速且广泛地传播文化符号。通过《黑神话：悟空》这样的媒介，传统的中国文化符号成功进入国际主流市场，并在全球范围内获得了广泛的好评。特别是游戏中叙事结构的留白设计，使全球受众能够根据各自的文化背景对符号进行解码与再创造。通过这种参与式的符号解读，文化符号不再是单向传递，而是成为全球文化交流中的动态部分，不断激发新的生命力，形成文化认同构建。

（三）娱乐传播跨文化想象的溢出效应：文化价值的延伸与拓展

溢出效应是指文化符号在跨文化传播中通过娱乐媒介的作用，逐渐渗透并延伸至其他文化、经济和社会领域，超越其原有传播范围，进而扩展其全球影响力。《黑神话：悟空》作为典型的娱乐产品，通过跨文化传播展示了中国文化符号的独特性，并借助溢出效应推动了中国文化在多个领域的影响力延伸。

首先，溢出效应推动了中国文化符号在全球文化创意产业中的再创造与流动。娱乐产品所承载的文化符号，往往通过跨文化传播，成为其他文化产业创作的源泉与灵感。《黑神话：悟空》中的核心符号（如孙悟空、道教思想和神话传说）已不再仅仅局限于游戏领域，而是逐渐渗透到影视、文学、艺术等创意产业。许多西方电影、动画和小说创作开始借鉴游戏中的中国文化元素，将其重新诠释并应用于全球市场。这种溢出效应通过符号的再创造，使得中国文化符号不仅仅停留在中国文化的传统解读中，还通过不同文化背景下的创意与解读，进一步扩展其全球影响力。

其次，溢出效应增强了中国文化符号在全球公共话语体系中的影响力。娱乐产品作为文化载体，具有广泛的跨文化吸引力，能够打破传统的文化传播壁垒，推动中国文化符号进入全球公共话语体系。通过《黑神话：悟空》，全球公众和媒体开始讨论中国文化符号背后的哲学思想、社会价值与文化内涵。例如，孙悟空的反叛精神和长生不老的追求不仅仅是游戏中

的叙事元素，还被广泛讨论为象征着中国文化中的复杂哲学与伦理价值。中国文化符号通过溢出效应，成为全球文化讨论和公共话语中的重要议题，进一步增强了中国文化的国际话语权。

最后，娱乐传播中的溢出效应有助于推动中国文化软实力的构建。通过《黑神话：悟空》等娱乐产品，文化符号以更具亲和力和吸引力的方式进入全球市场，增强了全球受众对中国文化的兴趣和认同。这种溢出效应不仅提升了文化符号的经济价值，还通过其广泛的社会影响力，助推了中国文化的全球传播和软实力建设。中国文化符号不再局限于娱乐产品，而是通过娱乐媒介的溢出效应，渗透进全球文化产业、学术研究和社会话语的各个层面，形成多层次的文化影响力。

五、结语

《黑神话：悟空》的成功不仅是中国首款3A级游戏在国际市场上取得的商业成就，更标志着中国文化产品全球化传播的重要转折点。正如游戏科学首席执行官冯骥所言：“踏上取经路，比抵达灵山更重要。”^[16]该游戏通过娱乐媒介的互动性和符号叙事，成功将中国高语境的文化符号跨越地域和文化壁垒，带入全球玩家的视野。通过文化符号的简化与再构建，游戏在全球市场获得了广泛接受。然而，跨文化传播过程中，文化简化不可避免地带来了文化内涵的削弱与误读。针对这一问题，游戏的设计团队通过多层次的文化符号呈现和丰富的互动机制，让玩家在沉浸体验中逐步解锁文化符号背后的深刻内涵，进而实现跨文化想象与文化认同的建立。

游戏作为“第九艺术”，不仅是一种娱乐媒介，更是一种具有强大表达力和艺术价值的文化载体。通过精心设计的视觉元素、文化符号和叙事结构，游戏能够在全球范围内传递复杂的文化与情感内涵。《黑神话：悟空》通过多层次的符号表达与叙事机制，不仅呈现了中国传统文化中的经典故事，还借助互动体验增强



了玩家的文化认同。游戏的成功展示了数字艺术在全球化背景下的巨大潜力，为讲好中国故事提供了一种多维度的文化传播方式。通过这种创新的符号构建和叙事方法，文化符号不仅通过娱乐的外衣被全球玩家接受，还逐渐引导他们深入探索中国文化的深层内涵。这种文化传播模式有效增强了受众对中国文化的认知与共鸣，提升了文化符号的全球适应性，增强了中国文化软实力。

随着全球文化交流的日益加深，中国文化产品的跨文化传播需要进一步探索如何在符号简化与文化深度之间取得平衡。《黑神话：悟空》所展示的策略为后续的文化产品提供了宝贵的经验。在全球市场中，文化作品的成功不仅仅依赖于其娱乐性，还需要通过符号设计、叙事构建和互动体验来深入传递文化内涵。通过这样的创新模式，中国文化作品有望在全球市场中继续发挥其独特的文化价值，实现更广泛的文化理解与认同。

《黑神话：悟空》的全球化成功展示了娱乐媒介在跨文化传播中的强大潜力。它不仅为中国文化符号的全球传播开辟了新的路径，也为未来的文化作品提供了有益的参考。在未来发展中，文化作品如果能够在设计中更加注重文化内涵的表达与全球适应性之间的平衡，将更好地促进全球受众对中国文化的理解与认同，进一步推动中国文化软实力的提升。

注释：

- [1] 晏青. 泛娱乐时代的传统文化传播：困境、方法与走向. 广西师范学院学报（哲学社会科学版），2015（3），144-147.
- [2] VOGEL H L. Entertainment industry economics. Cambridge: Cambridge Books, 2015.
- [3] 江小涓. 数字时代的技术与文化. 中国社会科学，2021（8）：4-34.
- [4] HALL E T. The hidden dimension. New York: Doubleday, 1966.
- [5] SAID E W. Orientalism. New York: Pantheon

Books, 1978.

- [6] 苏筱. 数字再生与差异互通——当代中国妖怪学的新发展. 探索与争鸣，2022（7）：149-157.
- [7] BOURDIEU P. The market of symbolic goods. Poetics. 1985（14）：13-44.
- [8] 曾培伦，邓又溪. 从“传播载体”到“创新主体”：论中国游戏“走出去”的范式创新. 新闻大学，2022（5）：94-104.
- [9] 《黑神话：悟空》根据不同的前置条件，有两个结局，第一结局为“坏”结局，金箍被重新戴上，第二结局为“好”结局，金箍脱落。
- [10] 游戏《黑神话：悟空》的主角。
- [11] 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. 中国出版，2014（8）：8-12.
- [12] KIM Y Y. Becoming intercultural: an integrative theory of communication and cross-cultural adaptation. Thousand Oaks: Sage Publications, 2001.
- [13] 孟建. 视觉文化传播：对一种文化形态和传播理念的诠释. 现代传播，2002（3）：1-7.
- [14] JENKINS H. Convergence culture: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.
- [15] 孙发成. 非遗“活态保护”理念的产生与发展. 文化遗产，2020（3）：35-41.
- [16] 悟空破石记：踏上取经之路，比抵达灵山更重要.（2024-08-21）. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1807950533738212938&wfr=spider&for=pc>.

[本文系国家社科基金重点项目“习近平总书记关于国际传播重要论述的理论建构与媒体实践研究”（24AXW001）阶段性成果]

（作者单位：北京师范大学新闻传播学院）

[责任编辑：赵耀]