

基于文本挖掘的中国电子游戏海外传播效果研究

——以《黑神话：悟空》为例

李若溪, 曹尘钊, 韩欣怡, 冯静希

深圳大学管理学院, 广东 深圳

收稿日期: 2025年4月22日; 录用日期: 2025年5月22日; 发布日期: 2025年5月31日

摘要

本研究借助文本挖掘技术, 分析《黑神话：悟空》在海外的传播成效。通过词云图、语义网络、百度情感倾向模型及LDA主题模型, 对YouTube平台《黑神话：悟空》相关视频评论数据加以分析, 明晰海外玩家的评价倾向与关注焦点, 挖掘游戏优势及待提升之处, 为国产游戏出海提供宝贵经验。研究显示, 带有中国文化特色的电子游戏可以激发外国网友的喜爱与热议, 《黑神话：悟空》在文化传播方面成绩斐然, 广受玩家赞誉, 但也在游戏玩法等方面存有进步空间。

关键词

《黑神话：悟空》, 海外传播, 文本挖掘, 电子游戏, LDA主题分类

Research on the Overseas Dissemination Effectiveness of Chinese Video Games Based on Text Mining

—A Case Study of Black Myth: Wukong

Ruoxi Li, Chenzhao Cao, Xinyi Han, Jingxi Feng

College of Management, Shenzhen University, Shenzhen Guangdong

Received: Apr. 22nd, 2025; accepted: May 22nd, 2025; published: May 31st, 2025

Abstract

This study investigates the overseas communication efficacy of Black Myth: Wukong utilizing text

文章引用: 李若溪, 曹尘钊, 韩欣怡, 冯静希. 基于文本挖掘的中国电子游戏海外传播效果研究[J]. 新闻传播科学, 2025, 13(5): 927-939. DOI: 10.12677/jc.2025.135136

mining techniques. By analyzing user comments from Black Myth: Wukong-related YouTube videos through word clouds, semantic networks, the Baidu Sentiment Orientation Model, and LDA topic modeling, we identify evaluation tendencies and focal points among international players. The research highlights the game's strengths and areas for improvement, offering actionable insights for domestic games seeking global expansion. Findings reveal that video games infused with Chinese cultural elements can elicit admiration and enthusiastic discussions from foreign audiences. While Black Myth: Wukong demonstrates exemplary achievements in cultural dissemination and garners widespread acclaim, opportunities for refinement remain in gameplay mechanics and other dimensions.

Keywords

Black Myth: Wukong, Overseas Dissemination, Text Mining, Video Games, LDA Topic Classification

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在全球数字化浪潮的强力推动下，电子游戏产业已跃升为文化传播与经济增长的核心驱动力之一。国际游戏市场长期呈现出美、日等国占据主导地位的格局，就 2015 年前后的单机游戏市场规模而言，美国高达 100 亿美元，日本亦达 50 亿美元，而中国彼时仅不足 1 亿美元。尽管如此，Steam 平台上中国单机游戏玩家占比达 30%，这一鲜明的数据对比，既凸显出中国单机游戏市场起步阶段的滞后，更蕴含着巨大的发展潜能与机遇。

近年来，中国电子游戏在海外传播方面已涌现出若干成功案例，为国产游戏的国际化进程积累了宝贵经验。例如，《原神》凭借其开放世界的奇幻设定、丰富多样的角色养成系统以及精美的二次元画风，在全球范围内收获了海量玩家的喜爱与追捧。其在海外市场的持续火爆，不仅体现在下载量与营收的亮眼数据上，更在于成功塑造了具有东方神韵的游戏文化品牌，引发了全球玩家对游戏中所蕴含的文化元素的热烈探讨与深度挖掘。

在此蓬勃发展的产业背景下，《黑神话：悟空》肩负着国产游戏突破国际市场的重要使命应运而生。自 2020 年 8 月 20 日首曝 13 分钟实机演示，便在网络世界引发轩然大波，瞬间成为全球玩家瞩目的焦点。历经数年精心雕琢，2024 年 8 月 20 日全球同步上线，旋即斩获 TGA 最佳动作游戏奖、玩家之声奖，第 42 届金摇杆奖年度最佳游戏大奖、最佳视觉设计奖等多项国际殊荣，强势跻身时代杂志 2024 年十大最佳游戏榜单第七位，并获英国电影电视艺术学院奖 7 项提名及 IGN 大奖 3 项提名。其斐然成绩不仅是游戏自身卓越品质的有力见证，更引发学界对国产游戏海外传播路径与策略的深度思索。深入探究《黑神话：悟空》海外传播现象，精准剖析其成功要素与现存短板，对于指引国产游戏国际化征程、提升中国文化全球影响力意义深远。

2. 研究设计

文章利用八爪鱼采集 YouTube 视频平台中游戏官方、Plasystation、TGA 与博主发布的相关视频下方的海外玩家评论数据，并进行翻译校准、文本去重、文本清洗、去停用词等预处理，以得到较为规范的评论数据，并统计词频，应用 WordCloud 输出词云图并进行描述性分析。

利用规范化的评论数据，通过微词云网站进行语义网络分析和 LDA 主题分类，再调用百度 API 接口对在线评论文本数据进行情感倾向分析，最终通过可视化对文本内容进行挖掘，得出结论与建议。

具体实现流程如图 1 所示。

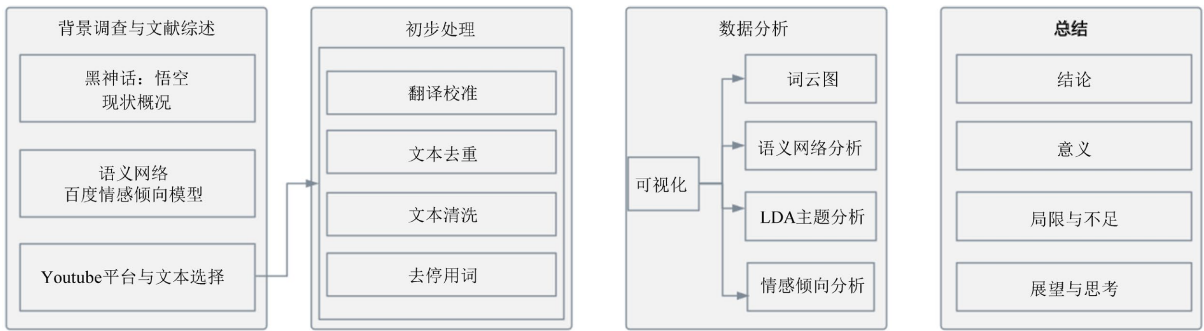


Figure 1. Experimental flowchart
图 1. 实验流程图

3. 文献综述

3.1. 文献回顾

新世纪以来，不同游戏类型渐次涌现，孙悟空的造型与功能进一步丰富。而《黑神话：悟空》作为国产游戏的里程碑式作品，展现出传统文化元素成功进行创造性转化和创新性发展的方式[1]。不少媒体报道和专家认为《黑神话：悟空》出海成功的关键在于其包含浓厚的中华优秀传统文化[2]。有研究者深入分析认为，《黑神话：悟空》通过建筑文化符号、景观文化符号、人物文化符号等视觉元素的密集搭建与运用以及融入民族音乐符号、国风音效符号等听觉元素，实现了传统文化的现代化转译与重生[3]。

但同时，有研究者担忧：《黑神话：悟空》作为一款扎根于中华优秀传统文化的数字游戏，其内蕴的文化思想可能无法被低语境文化背景下的国外玩家完全理解和接受[4]。在跨文化营销中，不同的文化背景会影响受众对营销内容的解读，甚至可能引发误解[5]。因此，海外玩家对《黑神话：悟空》如何评价并体现出怎样的情感倾向成为研究的焦点。

3.2. 相关理论

3.2.1. 词云

词云，又称文字云，是一种文本数据的图片视觉表达方式，一般是由词汇组成类似云的图形，用于展示大量文本数据。词云图可对文本中出现频率较高的关键词进行渲染，每个词的重要性以字体大小或颜色显示，频次越多字号越大，并在视觉上进行突出，能够直观看到文本的关注热点。同时，结合词云图中的形容词，能够初步探析评价和情感倾向[6]。

3.2.2. 语义网络

网络语义指互联网特定领域内数据所传达的解释和逻辑表达，通常表现为人们发表于网络平台上的评论，具有很强的直观性和时效性。通过从中提取语义，可动态研究某一区域的发展特征[7]。语义网络分析可以直观地发现和分析出各主要特征词之间的关联关系，还可以通过分析语义网络中的中心节点，进一步找寻评论文本的特征[8]。

3.2.3. 百度情感倾向模型

百度情感倾向分析是结合了现有的两种情感分析方法，即情感词典和机器学习的一种高效率的情感

分析模型[9]，通过对包含主观信息的文本进行情感倾向性判断，自动判断该文本的情感极性类别并给出相应的置信度。百度情感倾向词库中收录了各个领域的语句和文章，这些语句和文章被分为正向语料和负向语料，然后进行模型训练，原始数据训练时会切分 10%的数据用于评估，百度情感倾向模型训练成功且通用准确率高于 92%，并且支持多种开发语言可以随便调用，可用性以及准确性都很高[9]。

3.2.4. LDA 主题模型

LDA 是一种用于文本数据的概率主题模型，一般用于从大量文档中发现潜在的主题结构，其核心思想是每个文档包含多个主题，每个主题包含多个单词。它主要基于两个关键假设：文档主题混合和主题词汇混合。首先，LDA 假设每个文档都是由多个主题组成的混合体。这种混合是以概率分布的形式表示的，即每个主题在文档中的权重。其次，每个主题都是由多个单词组成的混合体，同样以概率分布表示。这意味着每个主题中每个单词的出现都有一定的概率。模型推断过程旨在找到最有可能生成观察到的文档集合的主题分布和词汇分布[10]。

4. 实验分析

4.1. 数据采集

本文利用 Python 爬取 YouTube 平台内游戏官方、PlayStation、TGA 和热门主播的《黑神话：悟空》游戏视频下一级评论及其发布时间、点赞量、回复量，并将数据保存至本地。最终得到四千余条评论数据，分别保存了.xlsx 格式与.csv 格式于本地供后续数据分析处理使用。

4.2. 数据预处理

由于 YouTube 是全球通用的平台，用户评论中存在多种语言，故统一使用 Google Sheets 中的 GOOGLETRANSLATE 函数进行翻译。在得到统一语言的评论数据后，为提高文本数据的质量，进一步通过人工和分词网站对数据进行了清洗、分词、去除停用词、口癖等操作，以提高后续词云分析、情感倾向分析、LDA 主题分析等的准确性。

在进行一系列数据预处理操作后，共得到 3320 条有效评论。

4.3. 词云图分析

通过分词与统计得到评论高频词表，见表 1。

Table 1. List of high-frequency words

表 1. 高频词表

关键词	词频
游戏	1311
悟空	359
Boss	344
中国	247
喜欢	213
神话	166
战斗	157
预告片	110

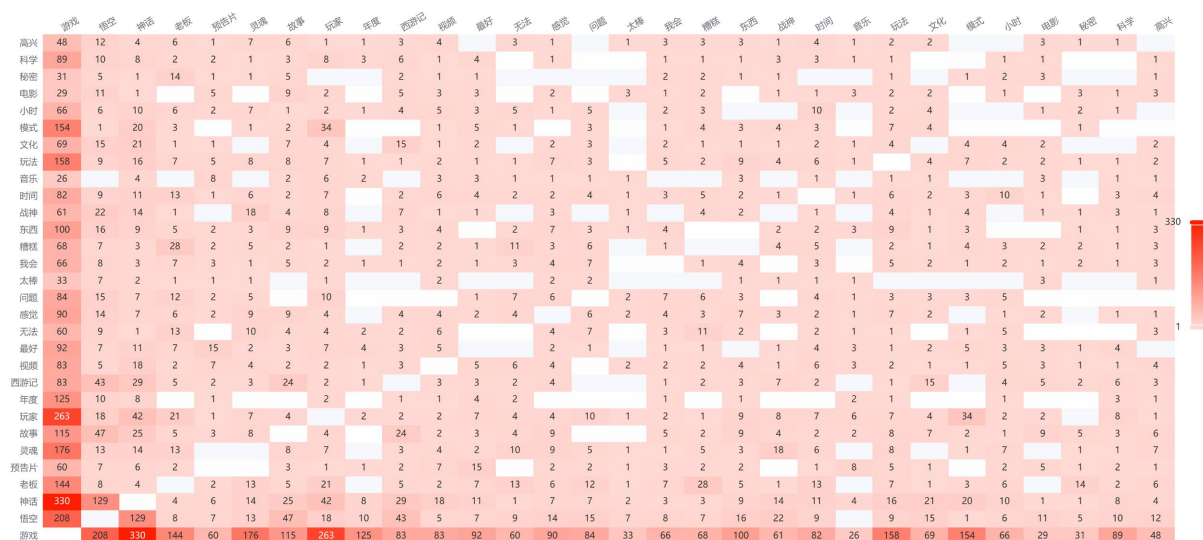


Figure 3. Heat map of the co-word matrix

图 3. 共词矩阵热力图

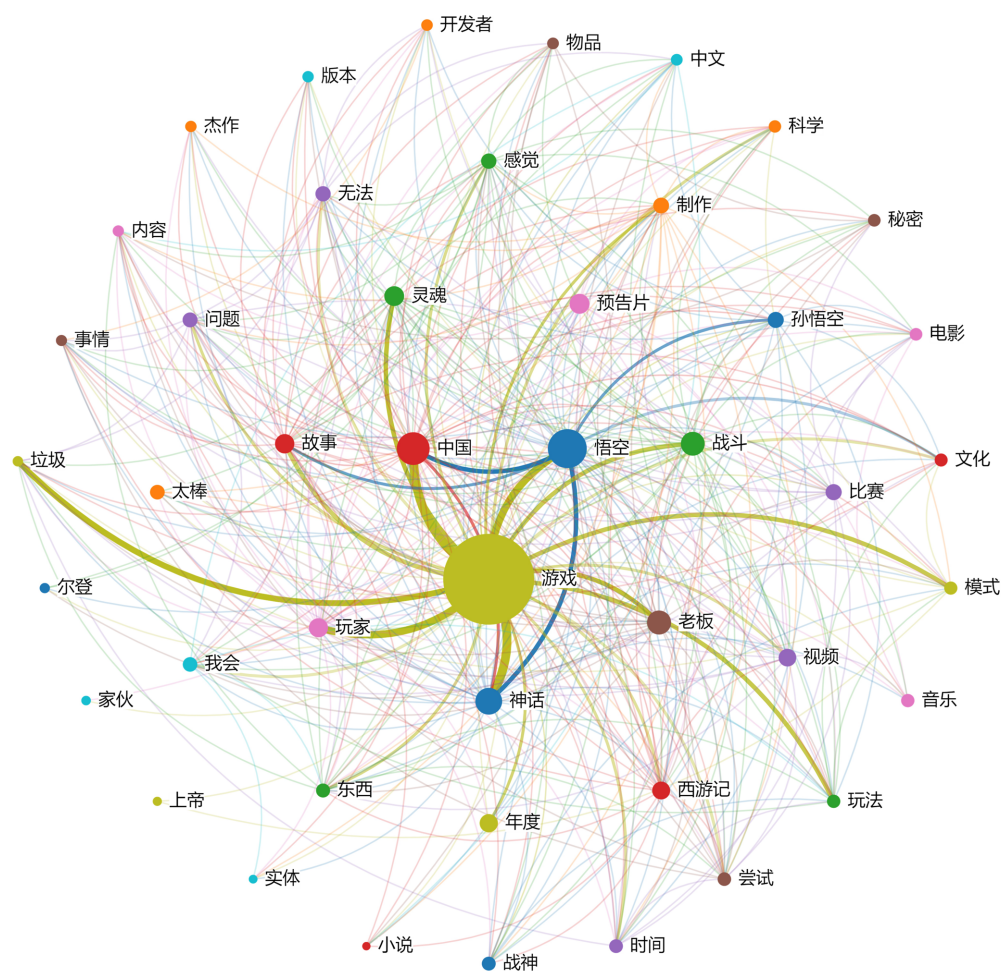


Figure 4. Semantic network diagram

图 4. 语义网络图

观察共词矩阵热力图可以发现,“游戏”和“玩法”、“玩家”和“模式”、“西游记”和“故事”、“西游记”和“文化”,“糟糕”和“老板(BOSS)”等之间有较为紧密的联系。可以判断出角色讨论游戏时往往会更倾向提及“玩法”、“模式”等游戏设计,也常常就“西游记”的题材讨论到背景故事和相关文化,还反映出了玩家在挑战 BOSS 时可能会觉得难度较大而让人感到“糟糕”等现象。

基于共词矩阵表可以绘制出对应的语义网络图,如图 4 所示。

通过语义网络图可以很直观地察觉出关键词之间的亲疏关系,连线越粗说明两个关键词之间的联系越紧密,如“神话”和“悟空”等,其本质与共词矩阵表中的色块深浅一致。通过观察语义网络图还可以分析发现,“游戏”处于绝对核心的位置,而“悟空”、“神话”、“老板(BOSS)”、“预告片”处于核心圈层,“故事”、“玩家”、“年度”、“西游记”、“灵魂(《黑神话:悟空》相近的游戏种类)”等词处于次核心圈层,又进一步辐射出了“模式”、“玩法”、“音乐”等关键词。

“悟空”辐射出了“神话”、“故事”等词,说明这一角色形象鲜明立体,让玩家充分讨论,并乐意去挖掘其背后的文化故事。“灵魂”辐射出了“玩法”、“视频”等词,说明不少用户会依据视频而去感受游戏的玩法,《黑神话:悟空》游戏片段在网上的传播可能会对很多在犹豫是否购买游戏的玩家造成重要影响。

4.5. LDA 主题分析

本文将分词后的评论数据进一步进行 LDA 主题分类并展开分析。在进行 LDA 主题分类前,首先根据 LDA 困惑度曲线确定最佳主题数。

困惑度随主题数目的变化情况

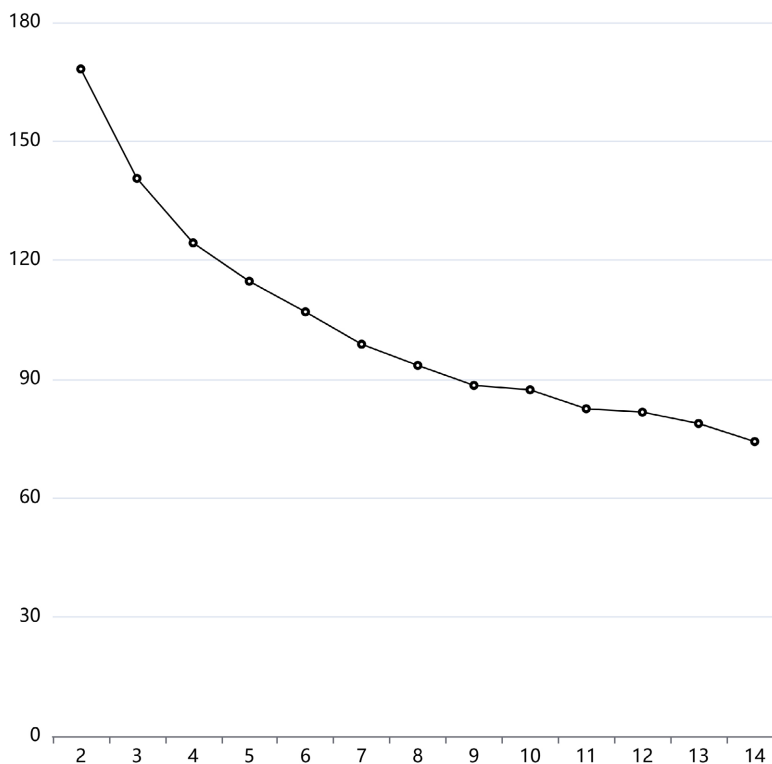


Figure 5. LDA confusion curve

图 5. LDA 困惑度曲线

由图 5 可知，当主题数为 9 时得到 LDA 困惑度曲线拐点，由此可确定最佳主题数为 9。在确定分类成 9 个主题后，通过 LDA 模型对评论文本进行主题挖掘，分类结果如下表 2 所示。

Table 2. Text topic clustering table
表 2. 文本主题聚类表

主题号	特征词
Topic #0	中国、悟空、神话、西游记、故事、文化、历史……
Topic #1	游戏、灵魂、战斗、玩法、战神、设计、动作……
Topic #2	悟空、孙悟空、战神、菩提、祖师、名字、伙计……
Topic #3	模式、年度、垃圾、玩家、上帝、有史以来……
Topic #4	比赛、视频、小时、时间、我会、无法、评论……
Topic #5	中文、版本、家伙、实体、配音、数字、预告片……
Topic #6	制作、科学、开发者、玩家、太棒、杰作、体验……
Topic #7	老板、战斗、秘密、物品、尝试、黄龙、问题……
Topic #8	预告片、音乐、视频、玩家、内容、剧情、电影……

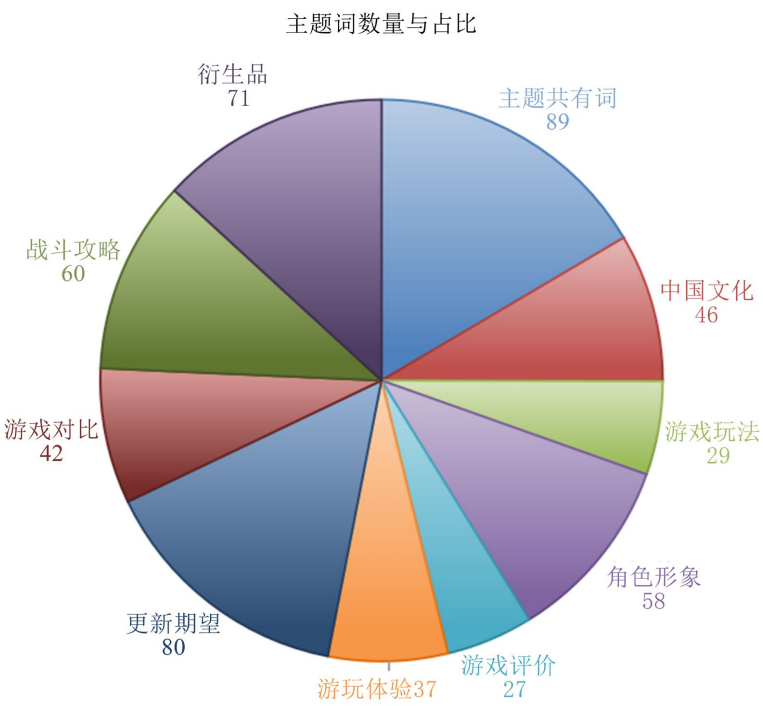


Figure 6. Proportion chart of subject terms
图 6. 主题词占比图

根据分类结果，可以发现 Topic #0 主要反映了对于中国文化及其历史故事的关注；Topic #1 主要反映了对于游戏类型及玩法的讨论；Topic #2 主要反映了游戏中会出现的角色与 NPC；Topic #3 主要反映了玩家对该游戏好玩程度与地位的评价；Topic #4 主要反映了玩家游玩或观看游戏后对游戏的想法；Topic

#5 主要反映了玩家对于游戏未来更新的期望; Topic #6 主要反映了对该游戏制作团队的看法; Topic #7 主要反映了大家对于游戏中战斗系统及攻略的探讨; Topic #8 主要反映了大众对游戏相关衍生品的讨论。因此,人为将 Topic #0~8 分别确定主题名为“中国文化”、“游戏玩法”、“角色形象”、“游戏评价”、“游玩体验”、“更新期望”、“游戏对比”、“战斗攻略”、“衍生品”。通过分析可以得到,以上九个主题是海外玩家对《黑神话: 悟空》的主要讨论内容和关注点。见图 6、图 7。

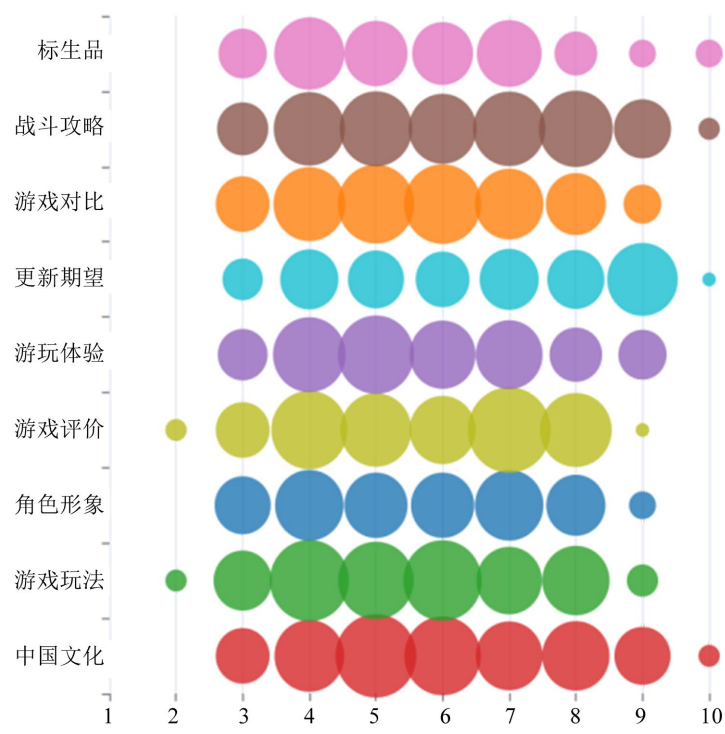


Figure 7. Score of the text on the topic
图 7. 主题中文本的得分情况

4.6. 情感倾向分析

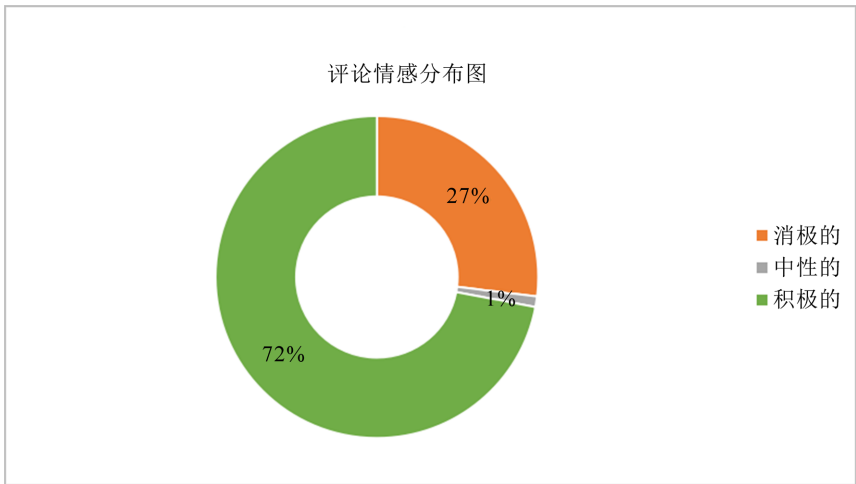


Figure 8. Comment emotion distribution map
图 8. 评论情感分布图

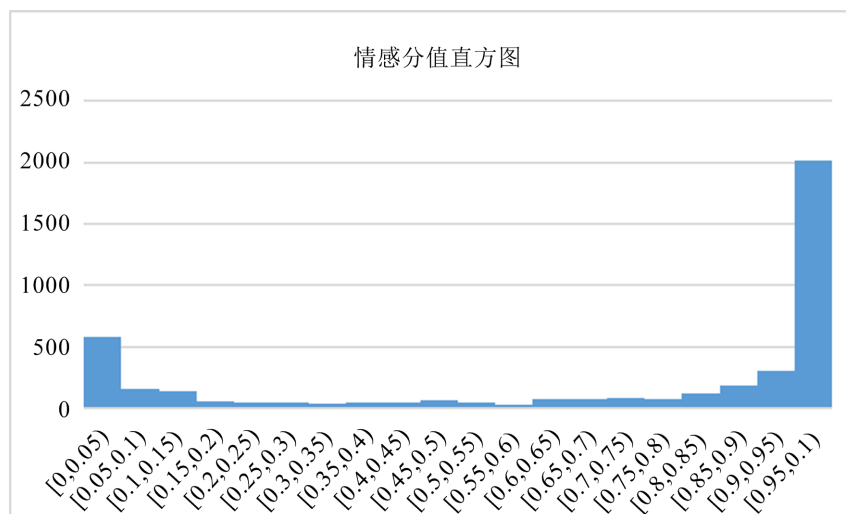


Figure 9. Histogram of emotional scores

图 9. 情感分值直方图

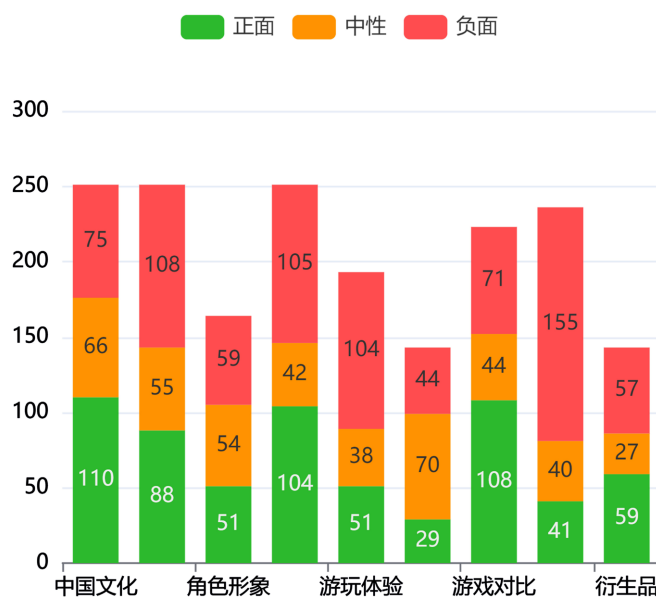


Figure 10. Bar chart of the distribution of emotional tendencies of each theme

图 10. 各主题情感倾向分布柱状图

本文利用 Python 调用百度 AI 开放平台提供的 ERNIE 大模型的 API 进行情感倾向分析。导入 3320 条评论数据得到每条评论的情感积极概率、消极概率和置信度，并以此判断该评论的情感倾向，最终将情感倾向结果以 CSV 格式存至本地。规定积极概率为 $[0, 0.4)$ 的评论为消极评论，积极概率为 $[0.4, 0.6)$ 的评论为中性评论，积极概率为 $[0.6, 1.0]$ 的评论为积极评论。

由图 8 可知，评论的情感倾向以积极居多，达到了 72%，说明《黑神话：悟空》受到了大多数海外玩家的认可。

由图 9 可知，评论的情感分值较为极端，消极评论的分值主要集中于 0~0.1 区间，积极评论的分值则主要集中在 0.9~1 区间，说明《黑神话：悟空》给大多数玩家带来的体验是较为沉浸的，无论好坏均能激发玩家强烈的情感。此外，中性评论的占比较少，原因可能是该游戏对不同类别玩家而言体验差距较

大,喜欢的很喜欢,而讨厌的很讨厌,同时由于背后蕴含的文化标签等,可能部分玩家在体验前就已经有了积极或消极的情感偏向。

此外,在LDA主题分类的基础上,进一步通过微词云情感词典对各类主题的评论进行了情感倾向分析,如图10所示。

分析可以发现,大多数玩家对“中国文化”持积极态度,说明游戏的文化内涵与世界观受到了海外玩家的认可,游戏可作为中国文化向海外传播的良好媒介。在“游戏玩法”上用户的观点较为对立,有部分玩家较为认可,也有部分玩家表示失望。在“游戏评价”上,大多数的玩家都有着积极或中性的情感倾向。而“游戏体验”负面情感居多,人工阅读这些评论后发现主要是玩家在游玩后对游戏提出的改进建议。“更新期望”以中性情感为主,其内容主要是部分海外用户表示自己无法完全理解中国文化,觉得无法达到最佳的游戏体验,希望未来制作团队可以对游戏的故事背景等做更多的讲解。“游戏对比”时大多数玩家为正面的情感倾向,说明了大多数用户认为《黑神话:悟空》相较其他游戏更为出色。“战斗攻略”主要为负面情绪,原因可能为大多数用户在评论时都强调了敌人的强大与战斗的困难。在“衍生品”上也是多数用户持积极的情感倾向,说明在通过各类媒介传播游戏的过程中取得了良好的效果。

5. 结果讨论与展望

5.1. 研究结论与建议

5.1.1. 研究结论

1) 认知方面

通过词云图与词频分析,可以发现海外玩家对《黑神话:悟空》的认知主要聚焦于游戏本身、主角悟空、Boss战斗等核心元素,同时玩家对游戏所蕴含的中国传统文化元素有清晰认知,体现了玩家对中国传统文化元素的认同与兴趣,为深入了解游戏传播效果提供了重要依据。

2) 情感方面

海外玩家在不同主题上呈现出多样的情感态度。整体而言,游戏的传播效果良好,虽然玩家对游戏主题认可,并对文化输出内容持积极态度,但在玩法、体验等方面仍有改进空间。

3) 整体感知方面

综合而言,《黑神话:悟空》在海外传播方面取得了显著成效,尤其是在文化传播方面备受赞誉,海外玩家对《黑神话:悟空》整体感知积极,对游戏的文化特色给予肯定。未来,游戏开发团队应继续深化文化内涵的阐释,同时注重游戏玩法和体验的优化,以满足不同玩家的需求,进一步提升游戏的海外传播效果。

5.1.2. 建议

1) 文化特色融入

中国文化博大精深,在游戏中融入独特的中国文化元素对于文化传播出海有着重要作用。《黑神话:悟空》成功地将中国传统神话《西游记》作为故事蓝本,构建了一个充满东方魔幻色彩的游戏世界。而如何在已有的文化宝藏上深化玩家对中华文化的喜爱呢?那么在角色设计方面,可参考古代神话中的神灵、妖怪形象,使角色造型别具一格;场景设计、故事内核上也都可以参考中国历史中的各个经典。

2) 有选择地听取用户反馈

在游戏开发与改进过程中,用户反馈至关重要,但需有选择地听取。部分用户可能由于个人偏好或其他因素,存在对游戏的天然偏见,这类用户的反馈往往缺乏建设性。对于用户反馈,应当进行系统的分析与筛选。首先,可以通过大数据技术对用户反馈进行分类,区分出正面评价、建设性负面评价和恶

意负面评价。对于正面评价，总结其中对游戏优点的认可，以便在后续开发中继续保持；对于建设性负面评价，深入分析其中指出的问题，例如游戏机制、画面表现、剧情漏洞等方面，将这些问题作为重点改进方向；对于恶意负面评价，则可以忽略不计，避免其干扰开发团队的决策。同时，建立核心玩家群体，这些玩家对游戏有深入的了解和热情，这类玩家的反馈往往更具价值，那么我们通过与核心玩家的交流与调研，就可以获取更有针对性和可行性的改进建议。

3) 关注游戏玩法、内容与体验

游戏玩法、内容和体验是决定一个跨文化游戏成功与否的关键因素，也是《黑神话：悟空》开发与运营过程中最需要重点关注的点。

在玩法上，应不断推陈出新，结合现代游戏设计理念，打造独特的游戏机制。例如，《黑神话：悟空》中的战斗系统以孙悟空的棍术为核心，结合法术、神通与变身技能，创造出多样化的战斗体验。在开发其他游戏时，可以从中国传统武术、技艺等文化元素中汲取灵感，设计具有创新性的战斗或操作玩法。同时，要注重游戏难度的平衡，通过玩家测试和数据分析，调整游戏不同阶段的难度，避免游戏难度过高或过低，确保玩家在游戏过程中既能感受到挑战，又不会产生过度的挫败感。

游戏体验涵盖操作手感、视觉和听觉效果等多个方面。在操作手感上，确保游戏操作流畅、响应及时。在视觉效果上，利用先进的图形技术，呈现出精美的游戏画面，逼真地还原中国文化场景和元素。在听觉效果方面，精心制作符合游戏风格的音乐和音效，如中国传统乐器演奏的背景音乐、妖怪的独特音效等，营造出沉浸感十足的游戏氛围，同时也可以对一些经典的音乐进行改编后融入游戏，如《黑神话：悟空》就改编了 86 版《西游记》电视剧的主题曲《云宫迅音》，甚至将其带上了 TGA 颁奖典礼，使之成为该游戏的代表性符号之一。

4) 加强文化内涵阐释

对于基于中国文化的游戏，对文化内涵进行充分阐释能够提升玩家的满意度和对文化的认同感。在游戏内部，可以通过多种方式对文化内涵进行解释。例如，当玩家在游戏中遇到特定的文化元素时，利用人物对白和台词引入文化介绍，像遇到中国传统的奇门遁甲机关时，可利用对话解释其原理和在中国文化中的意义；当玩家获得具有中国文化特色的道具时，在道具描述页中阐述其文化背景和象征意义，帮助玩家更好地理解中国文化。

除了游戏内的文化解释，还应拓展文化传播渠道。在游戏官方网站上发布与游戏文化相关的专题文章、视频等内容，详细介绍游戏中所涉及的中国文化元素，包括历史背景、文化典故、艺术风格等。此外，可以制作游戏文化手册或电子资料，供玩家下载阅读，让玩家在游戏之余，能够深入了解游戏背后的文化底蕴。

建立活跃的游戏官方社区，在社区内开展丰富的文化互动活动。例如，举办中国文化知识竞赛，鼓励玩家参与，对表现优秀的玩家给予游戏内奖励或荣誉称号；邀请文化专家在社区中开设讲座或进行在线交流，解答玩家对游戏文化的疑问，解读游戏中的文化内涵，通过这些方式增强玩家对中国文化的认同感，同时也提升玩家对游戏的喜爱程度。

5.2. 研究局限与展望

本研究在探究《黑神话：悟空》海外传播效果方面虽取得了一定成果，但仍存在诸多局限。在数据采集方面，仅选取了 YouTube 平台的评论数据，尽管该平台具有广泛的用户基础和较高的国际影响力，但无法涵盖专业海外玩家的声音，可能存在样本偏差。比如其他游戏社区、社交平台或专业游戏论坛上的独特观点未被充分纳入分析，这会一定程度影响研究结论的普适性。分析方法上，微词云情感词典更新滞后，难以精准捕捉新兴情感词汇和复杂语义变化，致使部分情感判断出现偏差，对玩家情感的细微

差别和动态演变剖析不够深入,无法全面反映玩家态度的多样性和复杂性。

未来可增大数据的爬取量以增强研究的说服力,除 YouTube 平台外,可尝试获取 Steam 等平台的更多用户评价,并通过横向对比得到不同平台上用户关注点的差异。在数据的清洗方面可加强筛选,并直接对英语原数据进行处理分析,避免翻译所带来的内容失真。通过更进一步的聚焦研究可以为中国游戏出海与文化传播提出更多指导。

综上所述,对《黑神话:悟空》海外玩家的在线评论数据进行数据挖掘与情感分析,可使我们更好地了解海外玩家的游戏需求和文化偏好,分析结果可为国产游戏的出海发展提供决策依据。同时,《黑神话:悟空》游戏的推出也向我们展示了国产游戏对推动中华优秀传统文化走向世界的重要作用。

6. 结语

在全球数字化浪潮下,电子游戏产业成为文化传播与经济增长的重要驱动力,然而国际游戏市场长期由美、日等国主导。在此背景下,《黑神话:悟空》作为国产游戏的代表,其海外传播的成功引发广泛关注,深入研究该游戏对国产游戏国际化乃至中国文化传播意义重大。其在海外的成功,无不彰显了中国传统文化元素在电子游戏领域的强大魅力与潜力,不仅让中国文化的博大精深远耕海外,亦在文化传播层面收获广泛赞誉。

通过对 YouTube 平台评论数据的文本挖掘分析,研究发现海外玩家对《黑神话:悟空》的认知聚焦于游戏核心元素与中国传统文化,整体情感积极,但在玩法和体验等方面有改进空间。游戏在海外传播尤其是文化传播上成效显著,获得了海外玩家的认可。

基于研究结论,建议国产游戏开发者进一步深化文化特色融入,有选择地听取用户反馈,重点关注游戏玩法、内容与体验的优化,加强文化内涵阐释。期望未来中国电子游戏产业能够更好地通过中国优秀传统文化作为载体,丰富游戏内涵,进一步提高游戏的文化性与吸引力。同时,保持对海外玩家声音的倾听,接纳玩家建议,满足用户需求,实现海外市场开拓和文化声量提高的两开花。

参考文献

- [1] 曹书乐,刘宣伯.从《西游记》到《黑神话:悟空》:孙悟空的游戏形象变迁与跨媒介叙事[J].中国数字出版,2024,2(5):27-34.
- [2] 曹书乐,石闯龙,何威.玩法为器,文化为魂:《黑神话:悟空》的国际传播与游戏推动文化走出去的创新机制[J].福建师范大学学报(哲学社会科学版),2024(6):119-131.
- [3] 丁东,庄睿,储瑞杰.悟空何以“西行”:电子游戏跨文化传播中文化符号的运用及其价值研究[J].视听界,2024(6):29-39.
- [4] 陈逸轩,秦宗财.青年文化认同生成机制研究——基于《黑神话:悟空》青年游戏玩家的扎根理论分析[J].中国青年研究,2024(12):91-100.
- [5] 侯月阳,周杨科.跨文化传播的进击:《黑神话:悟空》的全球化营销挑战与策略[J].中原文学,2024(39):33-35.
- [6] 肖锐,张邝弋,袁睿廷.国际中文教材高质量发展的读者评价与需求——基于网络短评的情感分析视角[J].云南师范大学学报(对外汉语教学与研究版),2023(6):81-89.
- [7] 刘建军,马铭岐,刘长安,赵鹏飞,刘思睿.基于网络语义分析的城市市场更新研究——以山东省济南市579百工集市场为例[J].住宅与房地产,2024(30):46-50.
- [8] 张公让,鲍超,王晓玉,等.基于评论数据的文本语义挖掘与情感分析[J].情报科学,2021,39(5):53-61.
- [9] 谭春辉,陈晓琪,梁远亮,等.隐私泄露事件中社交媒体围观者情感分析[J].情报科学,2023,41(3):8-18.
- [10] 朱丁.基于LDA主题模型的虚假信息文本分析[J].网络安全技术与应用,2024(12):45-47.