

俄语玩家对《黑神话：悟空》中国元素的认知三重性与行为影响

李诗琪, 何旭红*

新疆大学外国语学院, 新疆 乌鲁木齐

收稿日期: 2025年9月4日; 录用日期: 2025年9月26日; 发布日期: 2025年9月30日

摘要

本研究基于俄罗斯语言学家Н. Д. Арутюнова的评价语义理论, 以Steam平台200条俄语玩家评论为语料, 探讨《黑神话：悟空》中中国文化元素的跨文化认知特征。研究发现, 俄语玩家的认知呈现三重性: 趋同性表现为对建筑、音乐等高辨识度符号的美学共识; 矛盾性体现为部分玩家因认知框架差异而产生的理解偏差; 片面性则反映在深层文化的符号化简化。这些认知特征直接驱动三类行为转化: 购买《西游记》原著(消费行为)、主动检索神话知识(探索行为)及社群推荐传播(传播行为)。研究证实, 高质量数字呈现能有效降低文化折扣, 但需通过技术-叙事-交互的协同优化, 实现从“符号消费”到“价值共鸣”的认知跃迁。

关键词

《黑神话：悟空》，俄语玩家，中国文化元素

Russian Players' Tripartite Cognitive Characteristics and Behavioral Impacts Regarding Chinese Elements in Black Myth: Wukong

Shiqi Li, Xuhong He*

College of Foreign Languages, Xinjiang University, Urumqi Xinjiang

Received: September 4, 2025; accepted: September 26, 2025; published: September 30, 2025

Abstract

Based on the evaluative semantics theory proposed by Russian linguist N. D. Arutyunova, this study

*通讯作者。

文章引用: 李诗琪, 何旭红. 俄语玩家对《黑神话：悟空》中国元素的认知三重性与行为影响[J]. 现代语言学, 2025, 13(10): 188-193. DOI: 10.12677/ml.2025.13101043

analyzes 200 Russian-language player reviews from Steam to explore the cross-cultural cognitive characteristics of Chinese cultural elements in *Black Myth: Wukong*. The findings reveal that Russian players exhibit a tripartite cognitive pattern: convergence is reflected in aesthetic consensus toward highly recognizable symbols such as architecture and music; contradiction manifests as interpretive divergences arising from differences in players' cognitive frameworks; and superficiality manifests as a simplified, symbolic understanding of deep cultural connotations. These cognitive characteristics directly drive three types of behavioral responses: purchasing the original *Journey to the West* (consumption behavior), actively searching for mythological knowledge (exploratory behavior), and community recommendation and dissemination (communication behavior). The study confirms that high-quality digital representation can effectively reduce cultural discount, yet it requires synergistic optimization of technology, narrative, and interaction to facilitate a cognitive transition from "semiotic consumption" to "value-based resonance".

Keywords

Black Myth: Wukong, Russian Players, Chinese Cultural Elements

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

近年来,数字游戏作为文化传播的新兴载体,在全球范围内展现出强大的影响力。2021年10月,中国商务部等24部门联合印发《“十四五”服务贸易发展规划》,明确提出支持数字产品“走出去”,而游戏产业作为其中的重要代表,已成为中国文化海外传播的“数字名片”。据《2023年1~6月中国游戏产业报告》显示,中国自主研发游戏海外市场实际收入达82.06亿美元,用户规模同比增长0.35%,创历史新高[1]。在这一背景下,2024年8月上市的《黑神话:悟空》凭借其精湛的视觉表现与中国神话叙事,迅速引发全球关注,其海外销量占比达23% [2],俄语区玩家好评率更达89%,为研究中国文化元素的跨文化接受提供了典型案例。

然而,现有研究多聚焦于游戏产业的经济效益或宏观传播策略,对受众微观认知机制的探讨仍显不足。尤其针对俄语玩家这一特殊群体,其文化背景与中国高语境叙事之间的张力尚未被系统解析。理论层面,俄罗斯语言学家 Н. Д. Арутюнова 的评价语义理论为分析玩家评论提供了新视角,但其在游戏跨文化研究中的应用仍属空白。基于此,本研究提出核心问题:俄语玩家如何通过语言评价解码《黑神话:悟空》中的中国文化元素?其认知特征如何影响后续文化消费行为?

本文以 Steam 平台 200 条俄语玩家评论为语料,结合定量统计与质性分析,首次将 Арутюнова 的评价语义分类框架引入游戏研究。研究发现,玩家认知呈现趋同性、矛盾性与片面性三重特征:趋同性体现为对建筑、山水等高辨识度符号的美学共识;矛盾性源于文化逻辑冲突;片面性则表现为哲学内涵的符号化简化。这些发现不仅揭示了数字时代文化折扣的消解路径,也为中国游戏“出海”如何从“符号消费”迈向“价值共鸣”提供了实践启示。

2. 理论与方法

2.1. 理论框架

本研究以俄罗斯语言学家 Н. Д. Арутюнова 的评价语义理论为核心分析工具,结合游戏传播学与文

化认知理论, 构建“语言评价-认知模态-行为反馈”的整合分析模型, 旨在系统解析俄语玩家对中国神话元素的解码机制及其衍生的三重认知特征(趋同性、矛盾性、片面性)。

Арутюнова 将语言中的评价意义分为一般评价(общие оценки)与具体评价(частные оценки)。一般评价体现为对客体的整体价值判断(如“хороший/好的”“плохой/坏的”), 而具体评价则依据评价动机进一步细分为:

感觉评价(сенсорные оценки): 评价主体主要依据评价主体本身对评价客体某一方面的感受或判断, 对评价客体做出针对性的评价, 分为感知-品味评价(如“привлекательный/有吸引力的”)和心理评价(如“интересный/有趣的”);

精神评价(сублимированные оценки): 强调精神层面的满足与愉悦, 包括美学评价(如“красный/红色的”)、伦理评价(如“аморальный/不道德的”);

实用评价(рационалистические оценки): 多与实践行为、实际利益、人的日常经验有关, 这类评价的重要标准是为完成某一功能或达到某一目的的生理或心理利益。包括功利评价(如“полезный/有用的”)、规范评价(如“правильный/合理的”)和目的评价(如“удачный/成功的”)[3]。

2.2. 研究方法

2.2.1. 语料采集与处理

数据来源: Steam 平台 2024 年 8 月至 11 月的俄语玩家评论, 经人工筛选后选取 200 条具有代表性的评论(剔除仅讨论玩法或技术的文本)。

清洗规则: 按照中国文化元素的定义将评论中提到的文化元素分为物质文化和精神文化两类, 标注具体文化元素提及频次。

2.2.2. 分析步骤

高频词统计: 提取各类文化元素高频词汇。

语义标注: 依据 Арутюнова 理论对每条评论进行人工分类(例如: “прекрасный пейзаж/绝美的风景”标注为“精神评价-美学”)。

2.2.3. 局限性

语料限于 Steam 平台, 未涵盖社交媒体讨论;

人工标注可能存在主观偏差, 通过双人校验降低误差。

3. 研究发现

3.1. 认知特征的三元格局

俄语玩家对《黑神话: 悟空》中中国文化元素的认知呈现出趋同性、矛盾性与片面性并存的三元格局, 这一特征在物质文化与精神文化维度均得到验证。

1) 趋同性认知: 高辨识度符号的跨文化共鸣

趋同性体现为玩家对具有强视觉标识的物质文化符号及广泛接受度的精神文化元素的高度共识。在物质文化层面, 建筑文化以 70.84% 的认知占比占据绝对主导(见表 1), 高频词 храм (寺庙)、архитектура (建筑) 配合感觉评价(如“красивый/美丽的”)和精神评价(如“изящный/典雅的”)等正面评价, 表明玩家精准捕捉到中式建筑飞檐斗拱的形式美学, 尤其对寺庙场景的“历史厚重感”(древний)与“艺术完成度”(тщательный)给予肯定。精神文化层面, 文学文化以 60.98% 的认知占比成为焦点(见表 2), 玩家通过 Путешествие на запад (《西游记》)、Царь Обезьян (美猴王) 等符号化表述建立叙事共识, 并赋予

классический (经典的)、эпичный (史诗的)等价值标签。声乐元素的趋同尤为显著: 音乐(музыка)以 потрясающий (震撼的)、приятный (愉悦的)、красивый (优美的)等评价被推崇, 而中文配音(китайская озвучка)以 атмосферный (氛围感)证明语音载体有效传递了文化独特性。

Table 1. Specific categories of high-frequency words in material culture

表 1. 物质文化高频词的具体分类情况

类型	服饰文化	建筑文化	民间工艺
数量	2	17	5
比例	8.33%	70.84%	20.83%

Table 2. Specific categories of high-frequency words in spiritual culture

表 2. 精神文化高频词的具体分类情况

类型	哲学文化	文学文化	艺术文化
数量	9	75	39
比例	7.32%	60.98%	31.7%

2) 矛盾性认知: 文化符号与认知框架差异导致的误读

矛盾性源于游戏所呈现的文化符号系统与玩家自身认知框架之间的差异, 导致部分核心元素被系统性误读。物质文化评价中, 中式建筑“留白”美学(如庭院空间布局)被贬义解读为 пустой (空洞的), 玩家抱怨“巨大空洞的场景需奔跑十分钟”(огромные пустые локации... бегать буквально по 10 минут), 这反映出一种注重实用性和效率的认知方式, 与强调意境与想象空间的审美理念之间存在张力。精神文化层面, 角色价值遭遇价值重构: 孙悟空被标签化为 хитрый (狡猾的); 猪八戒则被简化 комичный (滑稽的) 丑角。

3) 片面性认知: 交互与叙事限制导致的文化浅层接收

片面性表现为玩家对文化符号的浅层消费, 精神内核因交互机制不足遭到系统性忽视。物质文化中, 服饰文化认知占比仅 8.33% (见表 1), 玩家仅以模糊词 костюм (服装)或泛化评价 гармоничный (和谐的)提及, 龙鳞铠甲等纹样因战斗视角遮蔽及叙事缺位而未引起深入关注。民间工艺虽涉及 статуя (雕像)、фреска (壁画)等元素, 但评价止步于 красивый (美丽的)、необычный (奇特的)等表层审美, 未触及技法或象征内涵。精神文化中哲学文化占比仅 7.32% (见表 2), Инь и Ян (阴阳)、Дао (道)等概念仅被简单提及, 其深层含义被忽略: 诗歌(стихи)在游戏中亦未引起玩家普遍注意。

3.2. 俄语玩家的认知对行为层面的影响

俄语玩家在《黑神话: 悟空》中形成的认知模态——趋同性聚焦美学共鸣、矛盾性反映认知差异、片面性简化符号意义——系统性地驱动了三类文化实践行为。这些行为既是认知差异下的主动补偿, 也是跨文化接受效能的直接显影。

1) 激发文化产品消费行为: 从虚拟体验到实体占有

游戏作为强有力的文化载体, 显著激发了玩家主动消费与中国文化相关的实体产品的行为, 其中以购买《西游记》原著小说最为突出。玩家在深度沉浸于游戏所构建的瑰丽神话世界后, 普遍产生了强烈的“溯源”需求, 将购买和阅读原著视为深化理解游戏内涵、弥补文化背景知识空白的必要途径。这种由认知缺口和游戏激发出的浓厚兴趣所驱动的消费行为, 清晰地反映在众多评论中。玩家明确表达了购

买意图或已完成购买行动,例如:“после игры планирую приобрести книгу про Сунь Укуна ‘путешествие на запад’”(游戏后我计划购买关于孙悟空的书《西游记》);“купил книги ‘путешествие на запад’ (первоисточник игры, если кто не знал)”(我购买了《西游记》书籍(游戏的原始素材,如果有人不知道的话));“заказал свежее издание ‘Путешествие на запад’ в двух томах!”(我订购了新鲜出炉的两卷本《西游记》!)。这种消费行为可能不仅限于《西游记》,游戏对中国神话(“Китайская мифология”)和民俗文化(“весь этот китайский фольклор”)的精彩呈现,以及如“смотрю туры в Китай”(我正在查看去中国的旅游团)这样的表述,暗示了其激发更广泛中国文化产品(如影视、旅游)消费兴趣的潜力,标志着玩家从虚拟体验向实体文化占有跨越的行为转变。

2) 驱动文化知识探索行为:从被动接受到主动研究

游戏体验深刻驱动了玩家投入时间和精力主动探索、学习中国文化知识的行为,这超越了被动接受,表现为深度的信息搜寻和系统性的知识构建,旨在解决理解障碍并满足被点燃的好奇心。玩家在评论中明确提到利用外部资源进行信息检索和学习,例如:“пересмотрел все видео об этой игре, ее лоре, механиках и секретах”(我重新观看了所有关于这款游戏、其故事背景、机制和秘密的视频);“начал гуглить упущенное к середине игры”(到游戏中段,我开始用谷歌搜索遗漏的内容);“старайтесь просто выполнить как можно больше достижений... удачи:”(尽量完成尽可能多的成就……祝好运:),后者隐含了查阅攻略(常包含文化解释)的行为。更重要的是,玩家不满足于碎片化信息,而是积极寻求对《西游记》故事脉络、核心人物关系及中国神话体系的整体性、系统性理解,如评论所示:“ознакомится с лором Китайской мифологии заранее”(提前熟悉中国神话的背景知识);“узнать краткий сюжет Китайского романа ‘Путешествие на запад’. Поможет в понимании сюжета и лора игрового мира”(了解中国小说《西游记》的简要情节。将有助于理解游戏世界的剧情和背景设定);“прочитайте краткий пересказ Путешествия на запад”(阅读《西游记》的简要概述)。部分评论还显示出玩家探索文化元素背后逻辑和意义的倾向,例如思考游戏战斗风格(“игра предлагает разные стили боя, уместные в различных боевых ситуациях”游戏提供不同的战斗风格,适用于不同的战斗情境)与中国武术哲学的可能联系。玩家“жду DLC”(我等待DLC)的期待,也体现了对承载文化内容的游戏本身进行持续性探索的意愿。

3) 促进文化体验传播行为:从个体认知到社交分享

玩家在游戏中的积极体验和对中国文化元素的认可,强烈地转化为向他人推荐和分享的行为,使其成为中国文化在俄语玩家社群中进行二次传播的关键节点。这种行为主要通过线上评论和线下交流实现,其核心特征是高频且充满热情的推荐意愿。大量评论本身就是强有力的推荐声明:“Всем рекомендую ознакомиться с этим произведением”(我推荐所有人熟悉这部作品);“100% РЕКОМЕНД. Одна из лучших игр года”(100%推荐。年度最佳游戏之一);“Однозначно это моя любимая игра на ближайшее время”(毫无疑问这是我近期最喜爱的游戏);“рекомендую данную игру к прохождению!”(我推荐体验这款游戏!);“советую эту игру всем любителям Soulslike”(我向所有类魂游戏爱好者推荐这款游戏);“К покупке и прохождению строго обязательно”(强烈要求购买并通关);“играйте в хорошие игры по типу этой”(去玩像这样的好游戏吧)。在推荐时,玩家普遍聚焦于游戏所呈现的中国文化带来的独特体验和卓越美学价值,将其描述为“глоток свежего воздуха”(一股新鲜空气——对比其他游戏)、“редкая жемчужина”(稀有的珍珠)、“самобытная”(独具特色的)、“уникальная”(独一无二的),并极力推崇其“визуал выше всяких похвал”(视觉表现无可挑剔)、“графика на 10/10”(画面10/10)、“восхитительная игра во всех смыслах”(各方面都令人赞叹的游戏)。尤为值得注意的是,玩家在传播过程中会特别强调并推广最能体现原汁原味中国文化体验的设置——中文配音,引导他人选择最大化文化沉浸感的方式:“Очень атмосферно (советую врубить китайскую озвучку)”(非常有氛围感(建议开启中文配音));

“реально интереснее” (真的更有趣); “звучит намного лучше и делает игру более уникальной” (听起来好得多, 让游戏更独特); “рушит атмосферу, включил на китайскую, все встало на свои места” ([英文配音]破坏氛围, 换成中文后, 一切都对了)。此外, 如建议 “советую ознакомиться с лором Китайской мифологии заранее” (建议提前熟悉中国神话背景知识)所示, 积极的评价和推荐行为自然会在玩家社群中引发讨论, 促进文化背景知识的分享与传播, 形成次级知识网络。

4. 结论与启示

本研究表明,《黑神话: 悟空》作为中国文化输出的数字载体, 成功触达俄语玩家群体, 但其对中国文化元素的解码过程呈现出复杂的趋同性、矛盾性与片面性三重认知模态。趋同性体现在玩家通过感觉与精神评价, 对高辨识度的物质符号与普适性精神元素达成跨文化共鸣; 矛盾性则源于玩家基于自身认知框架与游戏内文化符号系统之间的差异, 尤其体现实用性、功能导向的评价与注重意境与象征的表达方式之间的张力; 而片面性主要表现为深层文化元素的浅层化接收: 服饰纹样、阴阳哲学等因游戏内交互机制或叙事表现的局限, 较多引发表面化的审美评价或未获充分关注, 一定程度上削弱了文化表达的深度。需指出的是, 上述认知模态并非在所有玩家中均匀呈现, 其具体表现因人而异, 但整体上趋同性为文化传播提供了情感接入点, 矛盾性提示了解码过程中认知框架的差异, 片面性则反映出当前呈现方式对文化深度传递的制约。

理论层面, 本研究验证了 Арутюнова 评价语义框架解析跨文化解码机制的有效性。玩家通过语言评价外化的认知模态——感觉评价锚定感官共鸣、精神评价反映价值认知差异、实用评价揭示理解偏差——不仅精细化呈现了数字时代文化接受的多层次性, 更揭示了“高语境文化”在全球化传播中的核心挑战: 视觉符号易引发广泛审美共鸣(趋同), 而哲学与观念内核则更容易出现理解上的分歧(矛盾), 当交互表达不够充分时, 文化意义的传递往往趋于表面化(片面)。

实践启示上, 俄语玩家的三重认知直接驱动了从虚拟体验到实体实践的行为转化: 趋同性激发对游戏美学与中文配音的热忱传播, 矛盾性与片面性触发的认知缺口则转化为《西游记》原著购买、神话知识检索等主动探索。这印证了优质游戏作为“文化转化枢纽”的潜力——它不仅能激发消费行为, 更能培养“研究者型玩家”。基于此, 中国游戏出海需实现三重跨越: 其一, 善用趋同性, 持续强化建筑、音乐等高共鸣符号的视听品质, 巩固“数字名片”效应; 其二, 化解矛盾性, 将文化逻辑转化为可感机制——例如通过环境叙事解释“留白”的哲学意涵, 或借角色支线丰满孙悟空的多维形象, 减少因文化差异导致的误读; 其三, 弥补片面性, 在玩法中深度嵌入文化基因: 如以纹样解谜承载服饰象征, 用诗词碑刻传递文学厚度, 或通过扩展内容深化哲学主题的表达。唯有推动玩家从“符号消费”走向“价值共鸣”, 方能真正实现中华文化的创造性转化与全球化扎根。

参考文献

- [1] 程冰. 中国游戏“出海”助力中华文化传播[J]. 中国对外贸易, 2024(2): 57-59.
- [2] 杨奇光, 张宇. 国产游戏“出海”的可能性空间与策略启示——以《黑神话: 悟空》的火热出圈为例[J]. 对外传播, 2024(10): 45-49.
- [3] Арутюнова, Н.Д. (1988) Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт. Наука, 76-77.