

# 黑神话悟空英译版的传播与影响

马俊哲

新疆大学外国语学院, 新疆 乌鲁木齐

收稿日期: 2025年11月7日; 录用日期: 2025年12月12日; 发布日期: 2025年12月24日

## 摘要

“黑神话: 悟空”是由中国游戏开发团队Game Science制作的一款动作角色扮演游戏, 基于中国古典文学《西游记》的故事, 讲述了孙悟空的传奇冒险。自其发布预告片以来, 该游戏在全球范围内引发了广泛关注, 成为中国游戏文化输出的重要代表之一。其传播主要依赖于社交媒体、游戏展会和视频平台等多种渠道。其精美的画面、流畅的战斗机制以及深厚的文化底蕴吸引了大量玩家和媒体的关注, 尤其在西方市场, 游戏因其独特的中国元素和引人入胜的故事情节, 成功打破了文化壁垒。通过英译版的推出, 游戏不仅让外国玩家体验到中国传统文化的魅力, 还促进了对《西游记》这一经典文学作品的再认识。整体来看, 该游戏的传播与影响展示了中国数字文化产业的潜力, 促进了全球玩家对中国文化的理解与欣赏。

## 关键词

游戏本地化, 合作原则

# The Spread and Influence of the English Translation of the Black Myth of Wukong

Junzhe Ma

School of Foreign Languages, Xinjiang University, Urumqi Xinjiang

Received: November 7, 2025; accepted: December 12, 2025; published: December 24, 2025

## Abstract

“Black Myth of Wukong” is an action role-playing game developed by the Chinese game development team Game Science. Based on the classic Chinese literary work *Journey to the West*, the game recounts the legendary adventures of Sun Wukong. Since the release of its trailer, the game has garnered widespread global attention, becoming a significant representative of Chinese gaming culture in the international market. Its dissemination has primarily relied on various channels such as social media,

文章引用: 马俊哲. 黑神话悟空英译版的传播与影响[J]. 现代语言学, 2025, 13(12): 561-566.

DOI: 10.12677/ml.2025.13121297

gaming expos, and video platforms. With its exquisite graphics, smooth combat mechanics, and profound cultural depth, the game has attracted considerable attention from both players and media. Particularly in Western markets, its unique Chinese elements and captivating storyline have successfully transcended cultural barriers. Through the release of its English version, the game not only allows international players to experience the charm of traditional Chinese culture but also fosters a renewed appreciation for the classic literary work *Journey to the West*. Overall, the game's dissemination and influence demonstrate the potential of China's digital cultural industry and promote global players' understanding and appreciation of Chinese culture.

## Keywords

Game Localization, Cooperative Principle

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. 中国传统文化的深度呈现

游戏以《西游记》这一中国古典文学巅峰之作作为故事蓝本，将原著中的经典情节、人物形象以及蕴含的哲学思想巧妙地融入游戏设计之中。玩家在游戏过程中，能够亲身经历孙悟空从大闹天宫到西天取经的传奇旅程，直观地感受到中国神话故事的奇幻与魅力。例如，游戏中的花果山场景，再现了原著中描述的“水帘洞”奇观，那飞流直下的瀑布、幽深神秘的洞府，以及洞中石桌、石椅等细节的刻画，都让玩家仿佛置身于一个真实的神话世界，领略到中国古典文学中对自然景观的绝美描绘。

同时，游戏还深入挖掘了中国传统文化中的哲学思想和道德观念。《西游记》中蕴含的忠诚、勇敢、智慧、慈悲等品质，在游戏中得到了充分的体现。孙悟空的忠诚不仅体现在他对唐僧的保护上，更在于他对正义的坚守和对邪恶势力的勇敢抗争。在面对强大的敌人和重重困难时，他始终不屈不挠，展现出了中国传统文化中崇尚的英雄气概。此外，游戏中的其他角色，如唐僧的慈悲为怀、猪八戒的憨厚可爱、沙僧的任劳任怨等，也都传递了中国传统文化中的道德理念，让玩家在游戏的同时，能够感受到中国文化的深厚底蕴。

## 2. 跨文化理解与认同的促进

虽然出海的游戏厂商一批接着一批，但“死”在半路上的不在少数，游戏出海并非只是海外发行那样简单。史团委表示，游戏的本质是内容，而内容在海外的接受度更与当地的文化背景、价值观、政策法规等息息相关<sup>[1]</sup>。黑神话：悟空的英译版为全球玩家打开了一扇了解中国文化的窗口，打破了文化隔阂，促进了跨文化的理解与认同。在游戏的传播过程中，许多西方玩家对中国传统文化产生了浓厚的兴趣，他们开始主动去了解和學習中国的神话故事、历史文化和哲学思想。游戏中的中国元素，如京剧脸谱、中国书法、传统服饰等，都引起了玩家的好奇和喜爱，促使他们去探索这些元素背后的文化内涵。

同时，游戏还为不同文化背景的玩家提供了一个交流和互动的平台。在游戏社区中，来自世界各地的玩家可以分享自己对游戏的理解和感受，交流对中国文化的看法和认识。这种跨文化的交流不仅增进了玩家之间的友谊，也促进了不同文化之间的相互理解和尊重。通过游戏这一载体，中国传统文化得以跨越国界，被更多的人所了解和接受，为全球文化的多样性和融合性做出了积极的贡献。

### 3. 文化碰撞与创新的激发

近年来,5G的推进和网络的普及化推动了游戏产业蓬勃发展,游戏本地化已成为本地化翻译服务的主体业务之一。游戏本地化的对象不仅是游戏文本,还有游戏音频、游戏界面、游戏动作等各种元素。国内已有针对目标市场的游戏本地化研究,针对海外引进的游戏在中国的本地化研究也屡见不鲜。但这些研究多以在线多人竞技类游戏的本地化实证研究为主,少见大型单机游戏本地化的相关研究[2]。当前大型单机游戏又称3A游戏(Triple-A Game)的说法最早起源于美国,在游戏中的“3A”是指大量的金钱(A lot of money)、大量的资源(A lot of resources)、大量的时间(A lot of time)。3A游戏通常表征着精美的制作质量、顶尖的技术以及巨大的影响力,是娱乐、科技、产业、艺术与文化的有机融合。作为国内首款3A游戏,“黑神话:悟空”的主要有以下几个特点。在全球游戏市场格局中,黑神话:悟空打破了西方游戏在3A领域的垄断局面,为全球游戏市场带来了新的竞争者和创新力量。它的出现让全球玩家和游戏产业看到了中国游戏的独特魅力和强大潜力,促使国际游戏开发团队更加重视中国市场和中国玩家的需求,推动全球游戏产业朝着更加多元、开放、包容的方向发展。黑神话:悟空的成功也为其他国家和地区的本土游戏开发提供了借鉴和参考,鼓励他们挖掘和利用自身的文化资源,打造具有本土特色和国

际竞争力的游戏作品,共同推动全球游戏产业的繁荣与进步。

游戏开发者的工作不是讲故事,而是以故事可能发生的形式去创造无数的世界,为思想修建游乐场。数字游戏不仅仅是虚拟的叙事平台,也是虚拟的文化空间,它正逐渐成为当代文化景观中的一股强大力量[3]。在文化传播的过程中,黑神话:悟空的英译版也引发了文化的碰撞与创新。游戏在将中国传统文化传递给全球玩家的同时,也吸收和融合了其他文化的元素。例如,在游戏的音乐创作中,除了使用传统的中国乐器,如古筝、笛子等,还融入了西方的交响乐元素,创造出一种独特的音乐风格。这种中西合璧的音乐不仅增强了游戏的氛围感,也为玩家带来了全新的听觉体验,体现了文化的包容性和创新性。

另一方面,游戏的成功也激发了对中国传统文化的创新性诠释和演绎。在游戏的衍生作品创作中,许多艺术家和创作者开始尝试用现代的视角和手法来重新诠释《西游记》的故事和人物。例如,在一些同人漫画、小说作品中,孙悟空被赋予了新的性格特点和故事情节,展现出了更加多元和丰富的文化内涵。这种创新不仅为传统文化注入了新的活力,也为文化的传承和发展提供了新的思路 and 可能性。

黑神话:悟空的英译版在文化传播方面发挥了巨大的作用,它不仅让全球玩家领略到了中国传统文化的博大精深,还促进了不同文化之间的交流与融合,激发了文化的创新与发展,为全球文化的多样性和丰富性做出了重要贡献。

### 4. 案例分析

#### 案例 1

原文:太上老君急急如律令。

译文: Thus be Lord Lao's decree.

分析:太上老君一词被翻译为“Lord Lao”,太上老君作为中国神话故事人物术语文化负载词,无法在目标语言中找到合适的对应词汇,只属于中国文化,与日本的hakuna matata, amaterasu等词相似,应当使用拼音形式来保留其发音特征。而将其直接翻译为“Lao”则极易与老挝的英文国名混淆。

#### 案例 2

原文:不杀生,仇恨永无止息。

不偷盗,强弱如我何异。

不邪淫,一切有情皆孽。

不妄语，梦幻泡影空虚。

不饕酒，忧怖涨落无常。

不耽乐，芳华刹那而已。

不贪眠，苦苦不得解脱。

不纵欲，诸行了无生趣！

译文：Thou shalt kill, lest feuds instill.

Thou shalt kill, lest feuds instill.

Thou shalt kill, lest feuds instill.

Thou shalt boast, for prestige and legacy it doth host.

Thou shalt drink, and drenched unease shall sink.

Thou shalt revel, prime year shan't be spent to settle.

Thou shalt dream, to reach in bleak void the sole gleam.

Thou shalt indulge, or life is but a scourge!

分析：原文为游戏中的反派角色对佛教八戒进行反说，该译文通过使用古英语使得其拥有与原文一样的复古效果，但并未使用原文的双重否定形式对一些不当行为表示肯定。仔细观察我们会发现其结构与基督教十诫相似，在犹太宗教和基督宗教中，十诫具有至高无上的权威性，被信徒视为金科玉律和伦理行为的圭臬，认为恪守它是一种神圣的职责和义务[4]。通过模仿十诫的形式对不正当行为进行肯定，这一方法对来自欧美及其他基督教传播广泛的地区的玩家来说效果会更好。

Thou shalt not kill. 不可杀人。

Thou shalt not steal. 不可偷盗。

Thou shalt not covet. 不可贪图。

Thou shalt not commit adultery. 不可邪淫。

### 案例 3

原文：外炼成丹，内炼成法。

译文：Seek from within to ascend, seek from without to craft pills.

分析：原文本意表示道教所讲究的外丹和内丹，前者是吃的丹药，后者是精气神，而肉体是炼丹炉，对于东亚等深受道教文化影响的地区的玩家来说这并没有任何歧义，但以美国玩家为主的人群容易将其理解为“在外面得到某种物质，使用后让内在升天”，这个炼丹的角色就变成“drug dealer”。西方文化作品中没有炼丹的概念，加上游戏内该场景下四个 NPC (None-Player Character) 中只有戌狗(炼丹 NPC) 像癯君子一样亢奋，就更加加重了美国玩家为主的人群对戌狗是毒枭的印象了。而炼金丹“elixir”在古代西方的作品中与戌狗的丹药也缺乏对应，它在绝大多数情况下是液体形式的药水，“potion”同理，因此“elixir”作为液体反而更像申猴给玩家提供的药酒，这部分更适合拼音“danyao”。

### 案例 4

原文：云卷 云舒 风清 雨骤 从立春到立秋。

译文：days warm, days hot, days mild, days chill, with you from spring to fall.

分析：该段歌词在游戏中描写八戒被贬前对仙娥的感情，云风雨表达的任何情况下各种描写的人物都相爱，而立春到立秋则用于表达任何时间之内也都如此，英文中没有适合云卷云舒的表达，译者使用表示温度的排比表达出了任何情况的意思，并且用温度也暗示了下一句的四季，弥补了英文中没有四字

词语的遗憾。

#### 案例 5

原文：晚霜 朝露 昙花 苍狗 黑夜不过白昼。

译文：like mist, like dew, like frost, like snow, it dies in the morning glow.

分析：在中文歌词中该仙娥用了两个夜晚意向，猪八戒用了两个白天的意向表示两人中不是同一世界中的人不会有长久的爱情，英文歌词中则是说他们的爱情向雾气露水或者霜雪转瞬即逝，见光就死，说法不同但表达了相同的意境，是欧美玩家也能够通过歌词感受到这二人之间身份的悬殊。

#### 案例 6

原文：欢喜 或者哀愁 绽放或不朽 有缘无分 下一世莫回眸。

译文：the joy, or the sorrow, ephemeral or eternal, told us that it's false, that in next life, say no.

分析：第二个 that 不是前面 “it's false” 的从句而是单独句，从 “the joy 到 it's false” 是一句话用于表示他们在一起时所有的感情都是错的，“that in next life, say no” 中 “say no” 是祈使句，缺失主语，作为 that 引导的定语从句的一部分有语法问题，但作为歌词符合 “poetic license”，如 “do not go gentle into that good night” 中 “gentle”，用于增强诗人想表达的情感。

#### 案例 7

原文：小西天极乐谷。

译文：Valley of Ecstasy.

分析：极乐的英文版有以下选项：

Sukhavati 西天极乐净土。

Bliss，基督教用词但过于接近 Sukhavati，有正面意义。

Euphoria，偏向精神快乐，与肉体无关。

Ecstasy，偏向纯肉体，还有毒品的意思。

游戏背景中该极乐谷是黄眉的假极乐，且联想到黄眉的反说八戒言论后名先 Ecstasy 更为合适。

## 5. 总结

黑神话：悟空作为中国首款 3A 单机游戏，其意义非凡，标志着中国游戏产业在技术、艺术、文化等多个层面实现了质的飞跃，打破了长期以来西方游戏在 3A 领域的垄断地位，为全球游戏市场注入了新的活力与多样性。

在技术层面，黑神话：悟空展示了中国游戏开发团队在图形渲染、物理引擎、人工智能等核心技术领域的雄厚实力。游戏采用了先进的图形引擎，呈现出堪比电影级别的画面效果，无论是角色的细腻纹理、光影的自然变化，还是复杂场景的精细渲染，都达到了国际顶尖水平。物理引擎的运用让游戏中的战斗、破坏等动作更加真实流畅，增强了玩家的沉浸感。人工智能技术的加持，使得游戏中的敌人和 NPC 行为更加智能，能够根据玩家的行为做出合理反应，提升了游戏的可玩性和挑战性。这些技术突破不仅让黑神话：悟空在视觉和操作体验上与国际 3A 大作比肩，更为中国游戏产业的技术进步树立了标杆，激励着国内游戏开发团队不断探索和创新，推动整个行业向更高水平发展。

从艺术角度来看，黑神话：悟空将中国传统文化与现代游戏艺术完美融合，打造出了独特的艺术风格。游戏在视觉设计上汲取了大量中国古典美学元素，如角色造型参考传统戏曲脸谱、服饰借鉴古代服饰的精美纹饰，场景构建融入山水画的意境与布局，配乐则结合了传统乐器与现代音乐创作手法，营造



出浓郁的东方神秘氛围。这种艺术风格不仅让中国玩家感到亲切和自豪，也让国际玩家眼前一亮，为他们呈现了一个充满魅力与创意的东方奇幻世界。黑神话：悟空的艺术成就证明了中国游戏在艺术创作方面的深厚底蕴和创新能力，提升了中国游戏在全球艺术领域的地位和影响力。

文化层面上，黑神话：悟空承载着丰富的中国文化内涵，是向世界传播中国文化的有力使者。游戏以《西游记》这一中国古典名著为背景，将原著中的经典故事、人物形象、文化理念等进行了现代化的演绎和呈现。通过游戏这一互动性强、传播范围广的媒介，中国传统文化得以跨越语言和地域的界限，让全球玩家在享受游戏乐趣的同时，深入了解和体验中国文化的博大精深。例如，玩家在游戏过程中，不仅能领略到孙悟空的勇敢无畏、忠诚坚定等品质，还能感受到中国传统文化中对师徒情谊、团队协作等价值观的重视。这种文化的传播与交流，有助于消除文化隔阂，增进国际社会对中国文化的认知与理解，促进不同文化之间的相互尊重与融合。文化产业发展优势的形成，对内可推动文化产业高质量发展，满足人民日益增长的美好精神文化 生活需要，推动物质文明和精神文明的协调发展；对外可供给大量、优质的文化产品，推动 文化产品出海，推动中外文明交流互鉴，切实 提升国家文化软实力和国际话语权[5]。

黑神话：悟空的成功还为中国游戏产业的发展带来了深远的启示和积极的推动作用。它证明了中国游戏开发团队具备打造国际一流 3A 游戏的能力，增强了国内游戏产业的自信心和凝聚力。黑神话：悟空的市场表现和口碑反响，吸引了更多的资本和人才投入到中国游戏产业，为行业的持续发展注入了强劲动力。同时，它也激励着国内游戏开发团队不断提升自身的技术水平、艺术修养和创新能力，以更高的标准和更严的要求去打造精品游戏，推动中国游戏产业向更高质量、更高水平的方向发展。黑神话：悟空不仅是一款成功的游戏，更是中国传统文化在全球传播的重要载体。通过对文化价值的传递与碰撞，中国传统文化得到了深度呈现。游戏所展现的角色、故事和视觉元素，不仅让玩家体验到了中国古典文化的魅力，也促进了跨文化理解与认同。随着该游戏的进一步推广，预计将会有更多国际玩家对中国文化产生兴趣，推动文化的多元交流与融合。通过这样的文化传播与交流，中国传统文化将在全球范围内获得更广泛的认可与尊重。

## 参考文献

- [1] 董静怡. 本地化能力是游戏出海突围关键[N]. 21 世纪经济报道, 2023-08-24(011).
- [2] 赵思琦. 生态翻译学视角下的游戏字幕翻译分析[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2023.
- [3] 沈溪源. 数字游戏《黑神话: 悟空》的符号叙事研究[J]. 今古文创, 2025(2): 86-89.
- [4] 什么是“天主十诫”[J]. 中国宗教, 2019(11): 57.
- [5] 张新新, 黄笑语, 李志飞, 等. 由《西游记》到《黑神话: 悟空》: 文化资源优势转化为文化发展优势的现象、机理与策略[J/OL]. 中国编辑, 2025(3): 1-15. <http://kns.cnki.net/kcms/detail/11.4795.G2.20250106.0935.002.html>, 2025-01-06.