

《黑神话：悟空》的文化翻译与软着陆机制研究

熊慧敏, 李佳铭

天津商业大学外国语学院, 天津

收稿日期: 2026年4月17日; 录用日期: 2026年5月12日; 发布日期: 2026年5月27日

摘要

本研究以国产游戏《黑神话：悟空》为对象，基于游戏宣传材料与公开内容开展前瞻性文本分析，探讨其依托文化翻译与“软着陆”思路所展现的中华文化国际传播潜力。本文将《西游记》詹纳尔译本与游戏《黑神话：悟空》英译版进行对比分析，从文本、视听觉、玩法三个维度解码游戏中所蕴含的中华文化，构建“理解层-适应层-共鸣层”评估框架。研究发现，游戏在神灵妖魔、法宝神通等文化负载词的翻译中灵活运用直译、音译与创译的策略，兼顾文化内涵传递与玩家接受度；同时运用东方美学视觉设计与传统音乐元素，增强文化感染力，激发玩家的探索欲。团队通过研究形成的“翻译-解析”模式，帮助国际玩家理解游戏所承载的文化内涵，有效促进了文化传播，为数字时代中国文化的国际传播提供了可借鉴的理论参考。

关键词

《黑神话：悟空》，文化负载词，神话IP的国际传播，文化软着陆，中国文化的国际传播

A Study on the Cultural Translation and Soft Landing Mechanism of *Black Myth: Wukong*

Huimin Xiong, Jiaming Li

School of Foreign Languages, Tianjin University of Commerce, Tianjin

Received: April 17, 2026; accepted: May 12, 2026; published: May 27, 2026

Abstract

This study takes the domestic game "Black Myth: Wukong" as the object, conducts forward-looking text analysis based on game publicity materials and public content, and explores its international

communication potential of Chinese culture based on cultural translation and “soft landing” ideas. In this paper, Jenner’s translation of *Journey to the West* and the English version of the game *Black Myth: Wukong* are compared and analyzed. The Chinese culture contained in the game is decoded from the three dimensions of text, audio-visual and gameplay, and the evaluation framework of “understanding layer-adaptation layer-resonance layer” is constructed. The study found that the game flexibly uses literal translation, transliteration and creative translation strategies in the translation of culture-loaded words such as gods, demons and magic weapons, taking into account the transmission of cultural connotations and the acceptance of players; at the same time, it uses oriental aesthetic visual design and traditional music elements to enhance cultural appeal and stimulate players’ desire for exploration. The “translation-analysis” model formed by the team through research helps international players understand the cultural connotation carried by the game, effectively promotes cultural communication, and provides a theoretical reference for the international communication of Chinese culture in the digital age.

Keywords

Black Myth: Wukong, Culture-Loaded Words, The International Spread of Myth IP, Cultural Soft Landing, International Dissemination of Chinese Culture

Copyright © 2026 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. 研究背景与文献综述

1.1. 研究背景与意义

本文积极响应国家政策,就国产单机游戏《黑神话:悟空》海外版中的文化负载词翻译展开讨论,结合翻译理论及跨文化传播研究开展前瞻性文本期待分析:先将詹纳尔版本的《西游记》与游戏的公开翻译文本做对比,由此厘清游戏英文翻译的整体思路,再具体分析文化负载词的翻译策略,以及其如何用外国人更易于且愿意接受的方式讲好中国故事、传播中国形象,进而探讨游戏翻译中文化“软着陆”的实现策略,让不同文化彼此尊重、彼此理解。更重要的是,本文为此提供了一个可迁移、可复制的分析框架,对应用翻译学及跨文化传播研究都具有极大的补充意义。

1.2. 文献综述

游戏产业高速发展,因此其作为“第九艺术”的文化传播作用愈加突出,游戏已成为承载中华文化、推动中华文化出海的重要数字媒介,故而自然地“折射了数字游戏在中国的社会认知乃至意识形态的转向”[1]。学者对此有十分明确、有力的论述:电子游戏作为现代文化载体,在弘扬中华优秀传统文化上有着明显优势:第一是利用互动性让玩家在体验中潜移默化地接受文化熏陶,第二是借助数字化、网络化的特点让文化内容更易于全球传播,真正促成文化交流互鉴[2]。游戏视频在跨文化传播中采用视听传播为主的形式,以技术手段强化视觉效果,将中国文化元素表现得鲜活直观,因而极大地降低了文化差异带来的认知难度,也弱化了文化边界感[3]。在我国文化“走出去”的战略背景下,国产数字游戏出海已然成为新兴研究领域,而以游戏为载体将中华优秀传统文化推向世界,实为新时代所赋予我国极为明确、重大的文化使命[4]。

在《黑神话:悟空》的个案研究中,李闯从文化唯物主义视角,探讨了该游戏如何在文化体验、前沿

3A 技术与产业崛起三重因素的共同作用下, 实现对中华优秀传统文化 IP 的当代激活。研究发现, 《黑神话: 悟空》成功将中国传统文化元素与现代游戏机制和技术手段相融合, 成为全球玩家深入了解中国文化的一座独特的桥梁[5]。邓建国从“灵韵”传达的理论视角切入, 指出《黑神话: 悟空》之所以能实现中华文化的跨文化传播, 得益于三重力量的共同作用: 西方研发的虚幻引擎技术与显卡算力提供的技术支撑、中国制作团队长期的深耕投入, 以及《西游记》所蕴含的神话美学与文化传统。正是在这三者的融合中, 中华文化中那些“不可传达者”得以突破传播壁垒, 获得全球性的表达与接受[6]。

网络字幕翻译研究对跨文化传播的“首尾失衡”结构性矛盾有十分清楚、有层次地梳理: 影视作品进入国内传播领域之前引入渠道单一, 初级解码环节受严格限制, 而作品进入国内领域之后又借助网络形成裂变式扩散, 故传播后端的爆发式增长实质上是国内受众对海外影视文化巨大需求的直接体现[7]。与此形成极好呼应的是山西借《黑神话: 悟空》热度推出的“跟着悟空游山西”文旅推广行动, 游戏中 27 处场景都取自山西古建筑, 因而自然地展示了游戏文化在旅游开发中的实际价值。

综上所述, 已有研究对游戏媒介特性、《西游记》IP 改编、文化输出路径都已有十分扎实、清晰的讨论, 但是毋庸置疑, 目前学界对宏观传播效应或单一维度的分析较多, 很少有人将“文化解码理论”与具体、多维的游戏翻译实践结合起来, 因此也缺少系统性的分析框架, 而对《黑神话: 悟空》这类现象级国产 3A 大作在文化符号系统化转译上的研究尚不充分。因此本研究以霍尔的文化解码理论为起点, 以《黑神话: 悟空》为典型案例, 建构“文本-视听觉-玩法”三维度文化解码模型及“理解-适应-共鸣”三层软着陆评估框架, 由此探索神话 IP 国际传播的新路径。基于此, 本文提出核心问题: 依托霍尔文化解码理论所构建的“文本-视听觉-玩法”三维度模型, 能够展现出对《黑神话: 悟空》传统神话文化符号的何种系统性解码潜力? 又是如何通过“理解-适应-共鸣”三层软着陆评估框架, 揭示其文化软着陆的潜在路径与内在逻辑?

2. 研究内容与理论框架

2.1. 研究内容

本研究基于游戏公开宣传材料与文本内容对游戏《黑神话: 悟空》中的文化负载词和文化场景进行前瞻性文化解码, 分析其跨文化软着陆的潜在路径, 具体包括以下三个方面: 对游戏中的核心文化文本进行解码, 借助西游记原著以及詹纳尔译本, 对比分析文化词语的意义以及中英翻译策略, 探究其在文化意义传递中的得失; 解读分析游戏中关键文化场景的视觉化呈现方式以及背景音乐的文化元素, 探寻东方文化符号的跨文化视觉以及听觉转译路径。同时, 结合研究团队的实践成果, 总结“翻译-解析”模式在文化软着陆中的应用价值。

2.2. 研究方法

本文对研究方法做了十分清楚、有层次的安排: 先用文本细读法对《黑神话: 悟空》游戏文本、《西游记》原文及詹纳尔译本做细致分析, 由此挖掘文化内涵及文化意义, 继而对对比分析法对游戏文本翻译及詹纳尔译本做对比, 结合《西游记》原著与游戏的叙事差异, 理清更适于海外玩家接受的翻译策略, 再用案例分析法对游戏中诸种人物、文化场景、叙事片段做具体而有洞见的跨文化转译分析, 最后用阐释法从海外玩家及跨文化传播的角度系统地阐释游戏翻译策略中的文化逻辑。

2.3. 核心概念界定

2.3.1. 文化解码

斯图亚特霍尔所提出的文化解码, 是受众在跨文化、媒介传播语境下对传播者编码的文化符号、话

语信息进行意义解读、重构、实践转化的动态过程,因而这也是传播循环中连接符号接收与社会实践最直接、最重要的环节[8]。更简洁地说,文化解码可以被恰如其分地视为“读懂文化背后的密码”:看一部电影,逛一座古城,人们首先接触到的是剧情或画面,但真正打动人的往往是其中所承载的文化价值、历史背景,由此激起探索欲望,想弄清它为什么存在,代表何种价值,传递何种意义。不过,在科技与文化彼此激荡、彼此塑造的新时代,文化解码绝不是单向的意义传递,必然要考虑文化承载者与接收者的双向互动。因此,本文中所述的文化解码,明确而具体:即对《黑神话:悟空》中所呈现的中国传统文化符号及其中所蕴含的历史文化意义做系统、有层次地分析,目的是让国际受众更易于接受,也更充分地理解其文化内涵。

2.3.2. 文化软着陆

文化冲突的根本原因是文化差异,因此辨别文化差异对消除文化冲突有直接而重大的意义:让文化实现软着陆实质上就是让其跨越文化差异的鸿沟,故而要先系统、有层次地分析各文化之间的差异,再让中华文化以温和、易理解的方式融入数字媒介语境及国际文化语境。文化软着陆强调传播的吸引程度和接纳程度,其内在逻辑正是要在保留文化底蕴与引起受众共鸣之间求得相对平衡:既保留传统文化的内核及特色,又主动契合国际受众的文化认知、审美习惯。因此本文所论的文化软着陆,即《黑神话:悟空》将原著《西游记》中的传统文化内核,转化为国际受众可理解、可接受、可体验的文化形式。

2.4. 分析模型构建

2.4.1. 构建“文本-视听觉-玩法”三维度的文化解码模型

作为数字游戏产品,《黑神话:悟空》的游戏文本与传统的文学、影视文本不同,它呈现出文本、视听觉、玩法三者相融合的特征,所以本研究从三个维度深度解析游戏的转译路径。文本包括游戏中的人物名称、法宝神通、台词等语言文本,是文化内涵最集中的区域;视听觉包括游戏中的人物形象、场景设计、美术风格等视觉元素以及古典乐曲、传统乐器等听觉元素,是国际玩家最易感知的形式;玩法包括游戏战斗机制、剧情推进等设计,让玩家在互动体验中感知中国优秀传统文化的精神内核,是当代数字媒介下文化解码的独特维度。三个维度相互融合,共同构成游戏的文化解码体系。

2.4.2. 提出“理解层-适应层-共鸣层”的软着陆评估框架

文化软着陆绝不是一步就能成功的,而是有一个循序渐进、层层铺垫的过程,因此本文提出了“理解层-适应层-共鸣层”三层评估框架来达成文化软着陆的目标:在理解层面用准确的翻译、细致的解说消解海外玩家的语言障碍及文化认知隔阂,令其真正弄清所涉文化的基本内涵,继而在适应层面以类比、阐释等方式寻找中外文化的共通之处,由此自然、流畅地引导受众接纳、理解不同文化,最后在共鸣层面选取传统文化中具有普世性的主题,唤起玩家的情感共鸣,促成价值认同,也因而实现真正的文化传播。更难得的是,三层逻辑由浅入深,彼此衔接严密,故只有完成从理解到适应、从适应到共鸣的诸种转变,方能做到文化软着陆。

3. 《黑神话:悟空》中的文化符号解码与转译——基于“文本-视听觉-玩法”三维度模型

3.1. 文本维度:文化负载词的编码与内涵传递

由于文本是文化内涵最集中的载体,《黑神话:悟空》中所使用的文化负载词可被视为《西游记》神话文化的核心编码符号,故而游戏以《西游记》原著及詹纳尔译本为参照,对神灵妖魔、法宝神通诸种要素采取有层次、有区别的翻译策略,做到文化符号的文本层解码,既保留源文化本质,也有利于国际

受众的理解。

3.1.1. 神灵妖魔体系：音译编码，锚定文化本源

神灵妖魔体系是《西游记》神话 IP 最根本、最突出的文化符号，故而游戏对该类词汇采用以音译为清晰的编码方式：“孙悟空”译为“Wukong”，“唐僧”译为“TangSeng”，“八戒”译为“Bajie”。更重要的是，该游戏的编码策略符合文化解码的双向互动原理：首先保留了中国神话人物名称的文化本源，确保所得英语词汇符号有明确的中国意味，其次所选词汇本身已有相当好的国际传播基础，所以国际受众解码时的障碍极小，受众从词汇符号即可联想到相应的神话人物形象。

3.1.2. 法宝与神通：直译 + 创译编码，兼顾形意解读

法宝与神通是《黑神话：悟空》战斗系统与文化体验的核心符号，其编码既需要传递文化内涵，又要让受众解码出道具与技能的实际功能。游戏采用直译 + 创译的复合编码方式：对如意金箍棒(游戏第六章花果山的主线剧情，集齐神珍大圣套装后于水帘洞内触发剧情获取的核心武器)的编码为“the as - you - will gold - banded cudgel”，以直译还原法宝的材质与形制，以创译“as - you - will”解码出其“随心变化”的核心功能，实现形式与意义的双重编码；对七十二变(游戏第一章的黑风山观音禅院区域解锁的核心变身法术体系)则摒弃简单直译，保留数字“72”的文化符号，以创译阐释“百变”的核心寓意，让国际受众在解码时既能感知中国传统神话的数字文化内涵，又能结合游戏玩法理解技能的核心特征，完成文化符号的深度解读。

3.2. 视听觉维度：文化场景的符号化编码与感知解码

由于视听觉是国际玩家最容易感知、便于解码的文化维度，所以游戏以《西游记》经典场景为蓝本，用视觉、听觉两种形式对中国传统建筑、佛像艺术、志怪美学、古典音乐诸种文化元素做了有层次的符号化编码，这能让受众借视觉之形、闻听觉之音来直接解码文化内涵。

3.2.1. 视觉编码：文化场景的符号重组与沉浸式解码

游戏对小雷音寺、盘丝洞等场景做了十分明确的视觉符号编码，且严格按“保留文化内核 + 适配跨文化审美”的原则来设计文化场景的沉浸式解码方式：小雷音寺(游戏第三章夜生白露(极乐谷)核心场景)以唐代佛教建筑为编码蓝本，对院落、殿宇、佛像诸要素予以极其细腻的还原，因此中国佛教文化的空间符号自然地转化为游戏中的可视场景，受众在体验中便能潜移默化地解码佛教文化的空间内涵。与此形成极佳呼应的是盘丝洞(游戏第四章盘丝岭核心地下场景)，其完成了跨文化审美符号的重组，以中国传统溶洞形制、志怪美学为基本编码，又巧妙地引入刺绣、剪纸等民间艺术符号，再辅以西方哥特风格中典型的阴森、压抑审美符号，形成了既有东方神采又具跨文化共通性的完整视觉体系，故国际受众可凭自身审美经验充分地解读中国志怪美学，从而体会到东方审美意境的独特魅力。

3.2.2. 听觉编码：传统音乐的符号转化与意境解码

游戏中的听觉编码以中国传统音乐元素为根本，以“传统乐器采样 + 跨文化音乐融合”的方式将中式音乐的意境符号自然转化为听觉信号，能让受众从听觉出发解码其中的文化内涵及精神意境。编钟音效(见于游戏全章节场景配乐，制作组使用曾侯乙墓编钟文物音频采样，在天宫、佛寺、灵山诸重要剧情场景反复出现)把中国先秦礼乐文化的符号生动转化，受众由此直观地解码出中式音乐古朴厚重之感。与此形成呼应的是《英雄气概等时休》(游戏第三章小雷音寺黄眉老祖 BOSS 战主题曲)，其以五声音阶为基本框架，保留“宫 - 商 - 角 - 征 - 羽”的传统音乐符号，又巧妙加入失真吉他等西方音乐要素，放慢速度、强化压抑感，便于受众理解“秩序崩坏”的精神内涵，更难得的是，乐曲中各处留白均暗合道家“大

音希声”的思想, 因此国际受众亦能从音乐的留白中体会到中国传统哲学的浩渺意境。

3.3. 玩法维度: 互动体验的文化编码与实践解码

玩法是数字游戏特有的文化解码维度, 所以游戏把《西游记》的神话文化内涵与现代 3A 游戏机制结合起来, 以战斗机制、剧情推进等多种方式完成文化符号的实践编码, 其也让玩家在互动中完成文化内涵的实践解码, 所以可称之为“体验式文化解读”, 也是文化解码从“认知”到“实践”的切实环节。游戏战斗系统很好地将《西游记》中“降妖除魔、修行悟道”的文化内核做了系统地编码, 把“七十二变”“筋斗云”等神通转化为游戏技能, 让玩家在战斗操作中能够实践解码“神通广大、不畏艰险”的悟空精神。此外, 剧情发展以《西游记》取经故事为蓝本, 又采用非线性叙事设计, 让玩家在探索剧情时潜移默化地解码《西游记》中“修行”“成长”“对抗”的根本文化内涵。游戏的探索玩法本身即融入中国传统古建筑、神话场景诸种元素, 玩家在探索游戏世界时便在主动解码中国传统建筑文化及志怪文化的细节, 因此文化解码与游戏体验真正融为一体, 玩家在游玩之中可以完成对中国神话文化的全方位、多角度解读。

3.4. 三维度的融合解码逻辑

《黑神话: 悟空》的文化符号解码并非单一维度的独立运作, 而是“文本-视听觉-玩法”三维度的深度融合与相互支撑。文本维度为视听觉与玩法维度奠定文化内涵基础, 视听觉维度为文本与玩法维度提供直观的感知载体, 玩法维度则让文本与视听觉的文化符号转化为玩家的实践体验, 三者形成“内涵锚定-感知体验-实践理解”的融合解码逻辑, 让国际受众能从“认知”到“感知”再到“实践”, 完成对《黑神话: 悟空》中中国传统神话文化符号的系统性、全方位解码。

4. 《黑神话: 悟空》的文化软着陆路径——基于“理解-适应-共鸣”三层评估框架

4.1. 理解层: 精准解码与多元阐释, 消解跨文化认知壁垒

理解层是文化软着陆的基础层级, 其根本目的就是先做系统的文化解码, 再就内在含义加以清楚、准确地阐释, 由此消解海外玩家的语言障碍及文化隔阂, 让国际受众掌握游戏中所呈现的中国传统文化的基本内涵, 也为之后的文化适应做好准备。游戏以“文本-视听觉-玩法”三维度的精准文化解码为基本思路, 在文本层面用直译、音译、创译等方式对文化负载词加以翻译, 这能很好地平衡好“文化内涵传递”与“语言易懂”, 海外玩家也能从英文文本清楚地了解神灵妖魔、法宝神通的基本内涵。视听觉层面用视觉场景、听觉设计让玩家不用掌握具体文化背景知识就能感知中国传统美学及音乐的基本特征。玩法层面巧妙地采用现代 3A 游戏常用的审美机制, 使游戏玩法本身即成为文化内涵的极好载体。同时, 游戏团队所推出的“翻译-解析”模式在理解层有十分明确的补充阐释作用, 即就佛教文化、道家思想、传统建筑诸种海外玩家难于掌握的文化内涵, 在官方翻译的基础之上主动添加文化背景、符号内涵的解说, 具体而言是对小雷音寺佛教建筑特点、佛像艺术内涵作了严谨的英文阐释, 以便海外玩家在解码文化符号之后能了解其历史文化背景, 利于跨文化认知壁垒的消解。

4.2. 适应层: 跨文化共通性挖掘, 引导文化接纳与理解

适应层是文化软着陆的过渡层级, 其根本目的很明确: 在海外玩家弄清文化基本内涵之后, 发掘中外文化中所共有的跨文化共通性, 以文化符号的类比、融合、阐释等方式引导国际受众接纳、理解中国传统文化, 由此从“认知文化”过渡到“接纳文化”。游戏对各维度的跨文化共通性都作了很深的挖掘: 视觉上盘丝洞把中国志怪美学与西方哥特风格融为一体, 以哥特风格在西方受众中已有的审美基础为支

点, 让海外玩家更易于用自身审美经验接纳中国志怪美学的独特价值。听觉上又将中国传统五声音阶与西方现代音乐元素极好地结合, 《云宫迅音》改编版用电子乐形式融合传统民乐, 因此海外玩家能借熟悉的音乐形式去接受中式音乐的意境及内涵。文本及玩法上更见功力, 把《西游记》中“对抗邪恶”“追求理想”的核心主题与西方游戏中“英雄冒险”的经典叙事模式结合起来, 海外玩家借助熟悉的叙事逻辑接入口, 接受中国神话的故事内涵。由于“翻译-解析”模式在适应层是以文化类比的方式阐述跨文化共通性的, 把道家“大音希声”的思想与西方极简主义音乐理论作类比, 把悟空的“修行悟道”与西方英雄的“成长蜕变”作类比, 让海外玩家以自身文化认知为支点, 切实理解中国传统文化的内涵。

4.3. 共鸣层: 普世性主题提炼, 促成跨文化价值认同

共鸣层是文化软着陆的核心层级, 也是跨文化传播的最终目标, 其核心是在海外玩家接纳文化的基础上, 提炼中国传统文化中具有普世性的主题与精神内涵, 唤起国际玩家的情感共鸣, 最终促成跨文化的价值认同, 实现真正的文化软着陆。游戏对《西游记》中“不畏艰险、勇于抗争”的奋斗精神, “自我修行、不断成长”的人生理念, “追求正义、坚守本心”的价值追求等主题做了普世性挖掘, 因为这些主题本身超出文化、地域的限制, 属于全人类共通的精神追求。游戏用“文本-视听觉-玩法”三者融合的方式, 将普世性主题转化为可感、可玩、可体会的具体游戏内容: 悟空降妖除魔的剧情体现“勇于抗争”, 角色成长进阶的过程体现“自我修行”, 非线性剧情的选择体现“坚守本心”。因此海外玩家在游戏过程中便能切实地感受中国传统文化与自身文化之间的精神共通之处, 也因而生出真挚的情感共鸣。由于“翻译-解析”模式在共鸣层对普世性主题作了提炼和解析, 故能把游戏中所涉文化与人类共同的情感、价值很好地结合起来, 因此海外玩家从游戏的文化体验中感受中国传统文化的精神内核, 由此达成对中国传统文化的价值认同。

4.4. 三层级的递进软着陆逻辑

《黑神话: 悟空》的文化软着陆遵循“理解-适应-共鸣”的层层递进逻辑, 三个层级彼此衔接、相互支撑, 形成完整的跨文化传播体系。理解层为文化传播奠定认知基础, 解决“懂不懂”的问题; 适应层为文化传播搭建过渡桥梁, 解决“接不接受”的问题; 共鸣层为文化传播实现核心目标, 解决“认不认同”的问题。而“翻译-解析”模式则贯穿三个层级, 在理解层补充文化背景阐释, 在适应层强化跨文化类比, 在共鸣层提炼普世性主题, 成为游戏实现文化软着陆的重要支撑, 让《黑神话: 悟空》的文化传播从“符号传递”升级为“内涵传递”, 最终实现神话 IP 的跨文化软着陆。

5. 结论与展望

5.1. 研究结论

本文以《黑神话: 悟空》公开内容为研究对象, 以霍尔文化解码理论为基础, 构建“文本-视听觉-玩法”三维文化解码模型与“理解-适应-共鸣”三层软着陆评估框架, 围绕提出的核心研究问题, 从跨文化视角系统探究了神话 IP 的文化转译与软着陆机制, 结合研究团队实践成果总结了“翻译-解析”模式的应用价值, 最终得出以下核心结论:

借助“文本-视听觉-玩法”三维文化解码模型, 《黑神话: 悟空》对中国传统神话文化符号做了十分有层次、有逻辑的系统解码: 游戏在文本维度以音译、直译+创译诸种方式对文化负载词作了准确编码并予以内涵传递, 在视听觉维度以文化场景中符号重组、传统音乐中符号转化的方式促成沉浸式感知解码, 在玩法维度又以互动方式设计文化编码, 形成了“内涵锚定-感知体验-实践理解”的融合解码逻辑, 因此具备对《西游记》神话 IP 的文化内核进行精准解码和当代转译的潜力。

从“理解-适应-共鸣”三层软着陆评估框架出发可以看到《黑神话：悟空》所设计的层层递进的文化软着陆路径：理解层用解码和“翻译-解析”模式加以阐释的方式消解跨文化认知壁垒，适应层以跨文化共通性挖掘、融合的方式引导海外玩家接纳中国文化，共鸣层以普世性主题提炼的方式唤起情感共鸣，由此解决跨文化传播中“懂不懂”“接不接受”“认不认同”的核心问题，故能顺利实现神话 IP 的跨文化软着陆。

“翻译-解析”模式是游戏实现文化软着陆极为有力的支撑框架，因为它贯穿“理解-适应-共鸣”三个层级，又根据不同层级的传播需要分别发挥文化背景阐释、跨文化类比、普世性主题提炼这类功能，因此弥补了官方翻译在文化解读上的种种不足，把文化传播从“符号传递”真正达到“内涵传递”，也由此论证了翻译在跨文化传播中的根本价值。

本文所提出的“文本-视听觉-玩法”三维度文化解码模型、“理解-适应-共鸣”三层软着陆评估框架以及由此引出的“翻译-解析”实践模式彼此衔接、互相补充，形成了较为完整、逻辑清晰的神话 IP 跨文化传播理论体系，这自然而然地成为同类文化产品海外推广的可借鉴的参照，也更能给数字时代中国文化国际传播提供新的思路。

5.2. 不足与展望

虽然本文对文化翻译及软着陆已有十分扎实、清晰的实践分析，但是目前文中所论主要以《黑神话：悟空》为案例，尚缺乏与其他跨文化转译案例的对比分析，因此所得结论的普遍性尚有待严格论证。与此相应，所建立的文化词库尚处在初建阶段，词汇覆盖面及剖析深度都仍有提高余地。同时，《黑神话：悟空》在跨文化传播过程中也面临诸多潜在挑战与风险，包括文化符号易被海外受众误读、东西方审美差异带来的接受门槛、国际市场舆论环境的不确定性，以及文化表达与海外本地化之间的平衡难题，这也使得本研究探讨的文化软着陆策略更具现实必要性。研究团队可以从几个明确、有层次的方向展开系统补强：第一，把《黑神话：悟空》与《哪吒之魔童降世》《长安三万里》等成功的文化 IP 跨文化传播案例作对比，由此归纳不同案例的跨文化传播规律。第二，完善术语词库，扩大词汇覆盖面，提高解析的专业化、精细化程度，同时结合数字时代的传播特点，把词库转化为短视频形式。第三，把研究对象延展到其他国产 3A 游戏，厘清国产游戏在文化转译及跨文化传播中的成功路径。数字时代的到来给讲好中国故事带来了新的重大机遇，《黑神话：悟空》的成功只是开始，今后数字技术迅猛发展、文化创作百花齐放，因此更多有中华文化根脉、有文化价值内核的文化产品必然走向世界。文化翻译及跨文化传播研究也当主动求变、顺势而为，系统、有计划地为中国故事的国际传播架设桥梁，让中华优秀传统文化在世界文化舞台上大放异彩。

参考文献

- [1] 何威, 曹书乐. 从“电子海洛因”到“中国创造”:《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁[J]. 国际新闻界, 2018, 40(5): 57-81.
- [2] 卢岳, 王鑫坤. 游戏承载文化“出海”初具成效[N]. 消费日报, 2024-06-28(B04).
- [3] 汪玉迪. 浅析跨文化传播视域下游戏视频《黑神话：悟空》的“文化出圈”[J]. 科技传播, 2023, 15(13): 115-119.
- [4] 吕清远. 目的论视角下国产游戏文化负载词本地化策略研究[D]. [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2025.
- [5] 李闯. 文化唯物主义视角下文化、技术与产业的共生演进——以《黑神话：悟空》为案例[J]. 北京工业大学学报(社会科学版), 2024, 24(6): 83-95.
- [6] 邓建国. “不可传达”的传达: 元宇宙技术与中国文化灵韵——以《黑神话：悟空》为例[J]. 文化艺术研究, 2024(5): 11-18+111.
- [7] 王青. 网络字幕翻译组在跨文化传播中的作用[J]. 新闻战线, 2016(10): 147-148.
- [8] 斯图亚特·霍尔, 肖爽. 电视话语中的编码与解码[J]. 上海文化, 2018(2): 33-45+106+125-126.