

游戏《黑神话：悟空》在拉美西班牙语国家的传播 及其在文化传播中的意义

张锦宽 马 超^{*通讯作者}

吉林外国语大学 吉林 长春 130117

摘 要：2024 年 8 月 20 日，中国首款 3A 级游戏《黑神话：悟空》问世。凭借着其深厚的文化底蕴和技术创新，游戏一经发售便带来空前的回响，尤其在拉丁美洲地区。本文将通过结合游戏在拉美西班牙语国家的传播现状，分析其文化传播的因素与挑战，并探讨其对中拉文化交流的意义。

关键词：3A 级游戏；《黑神话：悟空》；拉美西班牙语国家；传播

一、《黑神话：悟空》概述

《黑神话：悟空》是游戏科学工作室自主研发的一款动作冒险类角色扮演游戏。游戏改编自中国四大名著之一——明代经典章回体小说《西游记》。剧情讲述取经之后，孙悟空因放弃佛位而引发天庭对其再度讨伐的故事。玩家将扮演主角“天命人”，为了探寻昔日真相并寻找自己的身份认同，重走取经之路。游戏开发采用虚幻五引擎与光线追踪技术，大部分场景与建模参考中国名胜古迹，栩栩如生地向玩家展现出中国的大好河山。在玩法上，游戏采用第三人称视角，以金箍棒为核心武器，提供多种棍法、秘术与变身能力，战斗兼具策略性与操作感，为玩家所广泛接受。

二、游戏《黑神话：悟空》在拉美地区的传播渠道

在拉美地区，游戏《黑神话：悟空》的主要传播路径有以下三种：游戏平台宣发、国外社交媒体以及国外游戏直播平台。

首先，《黑神话：悟空》在拉美地区的广泛传播得益于游戏平台的宣发。尽管游戏科学工作室设计了官方网站，但拉美地区玩家获得一手游戏信息的主要方式是通过游戏平台。游戏科学工作室与 Steam、Epic 等大型国际游戏平台达成合作，在游戏发售之前便在商店中上架，并开放了预售。这一策略使得《黑神话：悟空》能够在平台首页获得曝光，即便玩家未立即购买，也在一定程度上提升了该游戏在拉美地区的知名度。

其次，《黑神话：悟空》的广泛传播同样离不开社交媒体平台的蓬勃发展和创作者群体的持续输出。在游戏正式推出前，Twitter 和 Instagram 上已涌现大量相关话题，引发玩家热议；在 TikTok 上，截至 2024 年

8 月，关于《黑神话：悟空》的视频播放量已突破 1800 万次，足见社交媒体平台已为拉美地区玩家接触该游戏的重要渠道之一。

此外，游戏直播平台同样功不可没。游戏上线当日，在全球知名游戏直播平台 Twitch 的在线观众峰值高达 17.2 万人，一跃成为当时观看人数最多的游戏类别之一。该平台当季度的总观看时长更是突破了 3930 万小时。进一步凸显了《黑神话：悟空》在全球玩家群体中的热度与影响力。

三、《黑神话：悟空》在拉美地区的传播因素

（一）促进传播的因素

1. 游戏《黑神话：悟空》背后所蕴含的中华文化吸引力

《黑神话：悟空》背后的中华文化吸引力，本质在于其通过游戏媒介将中国古典神话、哲学思想与艺术美学转化为全球玩家可感知的视听语言与互动体验。游戏以《西游记》的故事为内核，采用了丰富的神话叙事与东方神秘主义，重构了“天庭—人间—地狱”的神话宇宙。通过“黑熊精”“黄风怪”等经典妖怪形象，以及“大闹天宫”“真假美猴王”等剧情隐喻，展现了中国神话的奇幻性与哲学深度。这种对“未知东方”的想象，激发了拉美玩家对中华文化的好奇。例如：游戏中的众多场景融合道教建筑风格与敦煌壁画元素，成为玩家探索中国文化的重要符号。

2. 游戏所传递的价值观与拉美地区文化的共鸣

拉丁美洲的整个历史，是一段及其血腥的殖民史。拉丁美洲的西班牙语国家曾经都被西班牙所殖民。因此孙悟空“反抗天命”“追求自由”的精神内核，与拉美文化中对殖民的历史、崇尚个人英雄主义的叙事产生

跨文化共鸣。游戏通过“金箍束缚—打破枷锁”的符号化表达，将中国式“破执”哲学转化为普世情感，使玩家在战斗体验中自发理解角色动机，而非被动接受文化灌输。同样的，主角“天命人”在游戏中集齐“六根”寻找自己身份的过程也符合拉美人在长期的独立运动过程中坚定对自己的身份认同的价值观。综上，《黑神话：悟空》通过“反抗天命”的精神内核与“身份重构”的叙事引起拉美玩家的共鸣，使得其在拉美地区传播较为顺利，接受程度相对较高。

3. 游戏中所蕴含中华文化的游戏设计

从游戏设计角度看，在游戏中有许多中国传统艺术与非遗元素的现代转译。这些游戏设计高度还原中国传统文化符号。

从视觉层面来看，黄金锁子甲、凤翅紫金冠等服饰参考明代甲冑形制；场景设计融入大足石刻、山西晋祠、敦煌石窟等古迹的雕刻纹样，甚至通过3D扫描技术复刻山西玉皇庙二十八星宿泥塑，将非遗数字化。游戏采用虚幻5引擎，精美的游戏建模与场景还原给玩家带来一场虚实交织的文化体验。游戏不仅呈现神话故事，更通过“实景扫描+虚幻引擎”技术，将中国现实中的古迹（如重庆大足石刻）融入虚拟世界，形成“数字文旅”效应。以上游戏设计拉美玩家在探索游戏场景时，同步触发对现实中国的地理与文化认知，甚至主动搜索“游戏取景地”进行文化溯源。

从听觉层面来看，陕北说书、古琴音效等非遗音乐贯穿剧情，强化文化沉浸感。这些元素以现代技术重构传统美学，形成独特的“东方赛博朋克”风格，兼具陌生化与艺术感染力。这些优秀传统文化的现代转译，不仅丰富了游戏本身内容，也让广大拉美地区玩家能够在屏幕前一略中式风格的视听盛宴。

（二）阻碍传播的因素

1. 以《西游记》为原型的故事在拉美地区国家传播的壁垒

《黑神话：悟空》在拉美地区传播虽较为顺利，但仍面临着诸多挑战。首当其冲的便是游戏背景《西游记》所带来的文化壁垒。拉美西语地区的主要文化背景是西班牙带来的欧洲文化，加上原住民的传统，以玛雅文化和阿兹特克文化为背景的游戏对拉美地区的玩家来说接受程度会更高。而《西游记》作为中国古典文学，其中的神话体系和人物关系对他们来说相对陌生。比如孙悟空、唐僧这些角色，在拉美没有对应的文化符号，对于拉美的玩家会造成理解上的困难。

其次，西游记作为中国四大名著之一，其神话体系、宗教哲学（如游戏中丰富的佛教与道教）与人物关系具有强烈的文化特异性。而拉美地区的文化底色以天主教传统、殖民历史与原住民的传说为主，两者存在显著差异。因此导致在拉美玩家论坛中，常有玩家提出各式各样的问题，如：对“唐僧取经”的动机提出疑问：“为什么要历经磨难去取一本经书？”。诸如此类问题即反映出拉美玩家理解上的困难。

2. 游戏剧情的欠缺及国外玩家对剧情上理解的困难

《黑神话：悟空》虽然画面精美，极具中国特色，但游戏剧情上仍有所欠缺。游戏前期的剧情交代很清晰，使得并不了解《西游记》故事背景的拉美玩家们也能很清晰地分辨出“天命人”为何要重走取经路，以及这些最终头目为何出现。但是到了游戏后期，如火焰山篇章，进度仓促，导致众多拉美玩家并不清楚罗刹女为何要置“天命人”于死地，红孩儿又为何变成了夜叉王。基于此，在Reddit拉美社区中，部分玩家自发梳理了《西游记》八十一难的简要流程，以供拉美玩家理解剧情，该做法在一定程度上对上述问题有所缓解。

3. 拉美地区游戏市场的偏好及竞争压力

拉美游戏市场消费习惯、硬件条件和品类偏好等方面的特殊性对《黑神话：悟空》的传播构成了现实挑战。拉美地区的游戏市场的品类更偏向于硬件需求偏低的免费游戏或足球类游戏，而《黑神话：悟空》作为高定价（60美元）的买断制游戏，受众相对受限。

此外文化差异所导致的竞争劣势也极为突出，例如同样作为3A大作，由索尼出品的《战神：诸神黄昏》将北欧神话与家庭伦理结合，其叙事普适性高于《黑神话：悟空》东方宗教的价值内核，对《黑神话：悟空》的传播造成了冲击。

四、《黑神话：悟空》在拉美地区文化传播中的意义

（一）增强中华文化在拉美地区国家的传播影响力

近年来，随着中拉文化交流的不断深入，拉丁美洲地区国家对中华传统文化的认同度和接受度也不断提高。在Steam的全球销量中，《黑神话：悟空》的海外销量占比30%，其中拉美地区贡献显著，墨西哥、阿根廷更是位列Steam下载量排名前十，由此可见其传播之广泛。该游戏在拉美地区国家的广泛传播也预示着拉丁美洲地区的受众玩家更愿意去主动接受与自己思维方式

不同的中华传统文化。由此可见,《黑神话:悟空》不仅是一款能够展现高质量游戏设计与创新玩法的游戏,更是中拉文化在交流与互鉴上的桥梁。通过这座桥梁可以提高拉美地区对中华文化的认知与探索,激发其对中华文化的集体“文化考古”行为,推动从表层符号认知到深层价值的认同。在Reddit玩家社区中,拉美玩家自发组织线上读书会以讨论“孙悟空与拉美英雄的精神共性”。也有部分拉美旅游博主在Youtube视频平台上传“跟随《黑神话:悟空》打卡中国古迹”的系列视频,让拉美玩家感受到中国古迹的魅力与历史厚重感。

(二) 提高拉美地区对汉语学习的兴趣

游戏可以成为语言学习的“兴趣触发器”,推动汉语从“工具性需求”转向“文化性需求”。^[1]游戏《黑神话:悟空》的默认语音与字幕是中文,其他语音也只有英文,字幕则提供更多的语言种类。于是便出现这样的现象,在Twitch直播平台上,有许多的拉美游戏博主在向观众展示他们的游玩过程中使用的是默认中文语音,并且会时不时学上一两句。据全球语言学习软件Duolingo统计显示,2024年拉美地区汉语课程新增用户中,有27%的用户提及“因游戏对中国文化产生兴趣”。

(三) 促进中国与拉美玩家之间的交流

通过游戏可以构建跨文化社群,推动“单向输出”向“双向对话”转型。在Steam的游戏讨论区中有围绕着“孙悟空的反抗精神”为主题的模块讨论,中国玩家引用《孟子》“虽千万人吾往矣”,拉美玩家则以切·格瓦拉的名言“Hasta la victoria siempre”(直至永远胜利)回应,形成了跨文化的精神共鸣。部分拉美玩家与中国玩家合作开发的西班牙语替代模组,这类模组可以替代游戏中的部分字幕翻译,如将“蟠桃园”译为拉美神话中的“青春之泉”。除此之外,还有玩家在ArtStation平台发布融合玛雅纹样的孙悟空同人设计建模。

五、思考及建议

《黑神话:悟空》虽然达到文化传播的效果,但以游戏形式为载体在文化传播的过程中仍存在着诸多问题。首先,这种形式会造成文化符号的浅层化与刻板化

的风险。游戏对《西游记》的改编集中于视觉奇观(如孙悟空形象、古建筑场景等),但也因此简化了原著中的“取经精神”等深层哲学内涵。在游戏中“天庭”被塑造成压迫性权力的象征,但是并未深入探讨其背后的道教“天人合一”思想,导致拉美玩家其认知可能仅停留在“东方版奥林匹斯山”;其次,未能本地化翻译的文化损耗也是在文化传播中不能达到最佳效果的问题之一。游戏中出现的诗词、成语在西班牙语翻译中难以保留韵律和隐喻,导致文化内涵的流失。针对上述问题,尝试提出可行性对策以优化传播效果。第一,构建文化阐释体系,深化文化叙事以实现从文化符号到深层价值观念传递的深化。鼓励更多二创博主对游戏中的道具及其给出的《西游记》原著的解释片段进行深度的剖析与讲解,通过搭建“线上博物馆”的形式来讲解其背后的文化背景。第二,建立动态本地化机制,推动语言与文化的双重适配,提升文化转译的精准度与接受度。可以组建第三方拉美本土化翻译团队,优先采用“音译+注释”而非直译,以保留文化独特性。例如上文提到过的将“蟠桃园”翻译为带有本土化特色的“青春之泉”,并添加脚注说明其与玛雅神话“青春之泉”的功能相似性。同时开发方言适配语音包,为墨西哥、阿根廷等主要市场提供包含地域文化典故的特色文本包。

《黑神话:悟空》在拉美西班牙语国家的传播,不仅展现了国产游戏在全球市场的突破性成就,更成为中华文化国际传播的里程碑。游戏通过融合传统神话与现代技术,以“反抗天命”“身份追寻”等普世主题引发拉美玩家的情感共鸣,并凭借精湛的美术设计与沉浸式叙事,成功将《西游记》的哲学内核转化为跨文化体验。尽管存在文化壁垒的挑战,但其在拉美游戏奖的斩获及拉美玩家自发的“文化考古”行为,均印证了中华文化通过游戏媒介的渗透力。未来,通过深化叙事深度、优化本地化策略及推动教育联动,游戏可进一步促进中拉文化从符号认知到价值认同的跃迁,为全球文化对话开辟新路径。这一案例证明,传统文化与现代媒介的创造性结合,能够突破地域限制,成为构建“人类命运共同体”的生动实践。

参考文献:

- [1] 徐秀杰. 古装剧《楚乔传》在拉美西语国家的传播及文化影响 [D]. 西南科技大学, 2023.