

中华文化传播下的《黑神话：悟空》虚拟 语言景观与超语实践*

景超，常州

(吉林大学 外国语言文化学院，吉林 长春 130012)

【摘要】国产游戏出海使数字平台成为中华文化知识流动的重要场域。以《黑神话：悟空》为例，文章在虚拟语言景观视角下结合超语与超知识理论，质性分析 YouTube 攻略与 Reddit 讨论中对汉字图标、佛教碑文及“阴阳”机制的转写、释义与互动。社群超语实践能够促成文化知识权威的再协商，使游戏中的文化由“可见标记”转化为理解规则、优化策略与组织讨论的关键资源，推动了中华文化知识在全球数字语境中的再生产，并据此凸显虚拟语言景观在网络平台文化阐释中的效果。

【关键词】虚拟语言景观；超语实践；超知识；《黑神话：悟空》；中华传统文化

【中图分类号】H08 【文献标志码】A 【文章编号】1674-5639(2026)04-0057-08

DOI: 10.14091/j.cnki.kmxyxb.2026.04.006

一、引言

近年来，网络游戏在全球的影响力持续提升。Newzoo 发布的《Global Games Market Report 2025》显示，2025 年全球游戏市场预计收入达 1 888 亿美元，玩家规模约 36 亿，至 2028 年有望增长至 2 065 亿美元、近 39 亿玩家，显示出较强的增长韧性。^①与此同时，《2025 年 1-6 月中国游戏产业报告》表明，2025 年上半年中国游戏市场实际销售收入达到 1 680 亿元，同比增长 14.08%，游戏用户规模近 6.79 亿；中国自主研发游戏海外市场收入持续攀升，已成为出口型数字文化产品的重要组成部分。^②中国数字游戏由此不再只是“本土市场现象”，而是在全球平台经济与跨地域玩家社群的互动中，成为不断生成跨文化意义与话语的重要媒介环境。

在这一产业格局下，《黑神话：悟空》成为中国游戏“走向世界”的标志性案例。该作于 2024 年 8 月 20 日发售，据报道，其上线 3 天全球销量即突破 1 000 万套，跨平台峰值同时在线玩家数超过 300 万。^③据 Niko Partners 估算，截至 2025 年初，其全球累计销量已接近 2500 万份，其中约 30% 来自中国以外市场。^④《黑神话：悟空》在 Metacritic 等平台保持较高综合评分，并在 2024 年 The Game Awards 上获得“最佳动作游戏”“玩家之声”等重要奖项，显示出突出的国际影响力。^⑤与此同时，国内学界则将其视为

* 【作者简介】景超，男，河南安阳人，吉林大学副教授，研究方向为语篇分析及英语国家；常州，男，河北沧州人，吉林大学在读硕士研究生，研究方向为应用语言学。

① Newzoo. Global Games Market Report 2025 [R/OL]. (2025-09-09) [2025-12-29]. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>.

② 中国音像与数字出版协会. 2025 年 1—6 月中国游戏产业报告 [EB/OL]. (2025-07-31) [2025-12-29]. <https://www.cgic.com.cn/details.html?id=08de2653-1866-4758-8ca4-de5de7a297b2&tp=report>.

③ Xinhua. “Black Myth: Wukong” becomes smash hit with over 10 million copies sold [EB/OL]. [2025-12-27]. <https://english.news.cn/20240824/a351c8bb12074ea2b86c0862b53593a2/c.html>.

④ OLCOTT E, DING W. Magic monkey tale inspires China's gaming industry to seek blockbuster success [N/OL]. [2025-12-27]. <https://www.ft.com/content/24d330fe-6f82-4571-85ec-8e1d429d6da1>.

⑤ Global Times. China's video game market enjoys boom as ‘Black Myth: Wukong’ becomes first Chinese AAA game [EB/OL]. [2025-12-27]. <https://www.globaltimes.cn/page/202412/1324976.shtml>.

中国数字游戏国际化与中华文化“走出去”的标志性个案,从文化传播机制、海外传播路径与文化软实力等角度展开讨论,普遍认为该游戏在塑造中国形象方面具有示范意义。^①在此意义上,《黑神话:悟空》既是中国游戏产业结构性转型的集中体现,也是观察当代中国文化在全球游戏语境中被接收与再诠释的代表性样本。

然而,现有研究多聚焦于叙事改编、文化输出与民族身份建构等宏观层面,对于游戏内部虚拟语言景观如何被全球多语玩家感知、解读和再创作的细致分析仍相对不足。本文据此选取《黑神话:悟空》作为研究对象,聚焦其虚拟语言景观与在线玩家社区互动之间的关联机制,关注游戏如何通过持续可见的汉字与多模态符号资源,使玩家在跨平台实践中生成、协商并讨论与中华优秀传统文化相关的知识。

本文主要探讨两个问题:(1)在YouTube攻略视频与Reddit等英语玩家社区中,视频作者与玩家如何通过超语实践,将游戏中的汉字、图像与战斗机制加以命名、解释与再叙述,从而重构与扩展相关意义资源?(2)超语实践如何将中华优秀传统文化知识从被动、被解释的“背景信息”转化为理解游戏机制、优化操作策略与建构玩家身份的关键知识框架?在这一过程中,中国知识体系的可见性与解释权如何在全球数字游戏语境中被重新配置?

为回答上述问题,本文采用质性研究方法,选取“四灾”状态条中的“毒”字争议、佛教碑文释读和“阴阳鱼”BOSS战3个具有代表性的案例进行细致考察。研究旨在揭示:虚拟语言景观并非游戏内部的静态符号集合,而是与玩家实践共同构成的动态意义生产空间;国产游戏中的汉字与传统文化符号亦不只是“可见的文化标记”,而是在超语与超知识实践中转化为可互动与可操作的知识资源,从而在全球数字游戏语境中获得新的解释位置。

二、理论框架

语言景观研究起源于对公共空间书写符号的关注。Landry与Bourhis^②将其界定为由道路标志、广告牌、街道与地点名称、商店招牌及公共建筑标识等共同构成的“特定地区的语言景观”,强调书写文字在可见性与排列方式上对社会权力关系和身份认同的建构作用。^③在此基础上,Ben-Rafael^④将语言景观概括为“表征公共空间的语言性客体”,而后续研究进一步指出,语言景观分析的目标在于识别公共空间中语言存在与缺席的系统模式,并揭示其背后的动机、压力与意识形态及相关决策过程。^⑤Jaworski和Thurlow^⑥提出“符号景观”概念,将研究对象从单一语言符号拓展至多样的符号资源,把语言景观视为语言、视觉活动、空间实践与文化维度互动生成的空间话语。

随着数字媒介的发展,学者开始关注语言景观在虚拟空间中的延伸。Marten等^⑦指出,在当代数字时

① 李俊欣,周子涵.数字游戏推动中华优秀传统文化国际传播的实践进路——以《黑神话:悟空》为例[J].电子科技大学学报(社会科学版),2025,(2):121-128;曹书乐,石闵龙,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;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——以《黑神话:悟空》为例[J].新闻传播科学,2025,(5):927-939;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,(6):83-95.

② Landry R, Bourhis R Y. Linguistic landscape and ethnolinguistic vitality: an empirical study [J]. Journal of Language and Social Psychology, 1997, (1): 23-49.

③ Shohamy E, Gorter D, eds. Linguistic Landscape: Expanding the Scenery [M]. New York: Routledge, 2009.

④ Ben-Rafael E, Shohamy E, Amara M H, Trumper-Hecht N. Linguistic landscape as symbolic construction of the public space: the case of Israel [A]. Gorter D, ed. Linguistic Landscape: A New Approach to Multilingualism [M]. Cleveland: Multilingual Matters, 2006: 7-30.

⑤ Shohamy E, Ben-Rafael E, Barni M, eds. Linguistic Landscape in the City [M]. Bristol: Multilingual Matters, 2010.

⑥ Jaworski A, Thurlow C, eds. Semiotic Landscapes: Language, Image, Space [M]. London: Continuum, 2010.

⑦ Gorter D, Marten F, van Mensel L, eds. Minority Languages in the Linguistic Landscape [M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.

代,仅聚焦实体标牌的语言景观研究已难以完整反映语言的空间分布。相关研究据此提出“虚拟语言景观”概念,用以考察网络平台、社交媒体与电子游戏等数字环境中的多模态语言呈现与展示。^① Ivković 与 Lotherington^② 强调,虚拟环境能够“创新性地重新包装和重新定位语言”,所有交流均具有媒介化、去地域化和短暂性的特征。他们据此将虚拟语言景观界定为网络公共空间中语言项目及其他符号标记的可见性与显著性,这些符号共同勾勒出族群语言存在并指示权力关系。顺着这一思路,研究者开始将虚拟语言景观视角引入数字游戏等互动媒介。Ensslin^③ 通过分析菜单、任务提示、聊天窗口等多模态界面元素,将电子游戏界定为由语言、图像与交互机制共同构成的复杂虚拟语篇与符号环境,为从语言景观视角理解游戏奠定了基础。然而,这类研究多侧重界面文本与视觉设计本身,对玩家、视频创作者与平台如何在多语多模态资源之间动态调度、进行意义建构的关注仍然有限。

与传统“代码转换”相比,超语实践并不局限于在两种语言之间切换,而是强调话语主体构建和运用“原创且复杂的跨语言话语实践”,这些实践无法简单归属为单一语言。García 和 Li^④ 将超语实践界定为调度全部语言资源以构建意义的过程,认为它超越了语言边界,是一种知识建构方式。在虚拟空间中,参与者往往在一次互动中同时利用多种语言、符号和媒体,这种流动性的语言使用既是沟通策略,也是身份建构方式。Pennycook^⑤ 进一步提出“符号集合”的视角,将超语实践的分析对象从语言形式扩展到更广泛的符号资源,包括文字、图像、声音、身体动作、物件与空间等多种模态。在数字游戏与在线社区构成的虚拟语言景观中,玩家、视频创作者与平台通过调度多语文本、图像符号、空间布局与交互机制等符号集合开展超语实践,为中国传统文化知识的阐释与再语境化提供了重要场域。

总体来看,超语实践视角已成为语言景观与虚拟语言景观研究的重要路径之一。Gorter & Cenoz^⑥ 提出,语言景观本身可以被理解为主体开展超语实践的空间,个体在阅读与书写标识时,并非被动接收“已经写好的语言”,而是通过跨越语言边界重新组织景观中的多语资源;关键在于观察者如何在阅读告示牌或广告牌时,将自身多语经验与跨文化知识与现场符号共同调度,从而生成新的意义。在实体城市空间中,Costley、Kula 与 Marten^⑦ 以赞比亚城市广告牌为例,指出招牌上的多语书写既折射英语与本地语言之间的权力结构,又为市民通过混用语码、重组语序表达主体性与地方认同提供了空间。

在数字与虚拟空间中,学者同样将语言景观视为多模态超语实践的场所。Mu、Ma 与 Han^⑧ 以澳门“Citywalk”视频博主为例,发现 vlog 创作者在拍摄城市漫步视频时,会同时调度口语解说、字幕文本、背景招牌及平台界面语言,通过跨语与多模态组合在屏幕上再现并再语境化城市语言景观。研究表明,虚拟语言景观并非对线下招牌的简单复制,而是由界面语言、平台或游戏内置文本资源、用户生成内容

① Ivković D, Lotherington H. Multilingualism in cyberspace: conceptualising the virtual linguistic landscape [J]. *International Journal of Multilingualism*, 2009, (3); Troyer R. English in the Thai linguistic netscape: English in the linguistic landscape of Thai online newspapers [J]. *English Today*, 2012, (2): 3-7.

② Ivković D, Lotherington H. Multilingualism in cyberspace: conceptualising the virtual linguistic landscape [J]. *International Journal of Multilingualism*, 2009, (3).

③ Ensslin A. *The Language of Gaming* [M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

④ García O, Li Wei. *Translanguaging: Language, Bilingualism and Education* [M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

⑤ Pennycook A. Translanguaging and semiotic assemblages [J]. *International Journal of Multilingualism*, 2017, (3): 269-282.

⑥ Gorter D, Cenoz J. Translanguaging and linguistic landscapes [J]. *Linguistic Landscape*, 2015, 1 (1-2): 54-74.

⑦ Costley T, Kula N, Marten L. Translanguaging spaces and multilingual public writing in Zambia: tracing change in the linguistic landscape of Ndola on the Copperbelt [J]. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 2023, (9): 773-793.

⑧ Mu S, Ma P, Han L. Exploring digital translanguaging practices through Citywalk vlogging: insights from Macao's linguistic landscape [J/OL]. *Language and Intercultural Communication*, [2025-03-04]. DOI: 10. 1080/14708477. 2025. 2468889.

(评论、弹幕、标签)以及算法推荐等多重元素共同构成的“可滚动、可互动的语言景观”。超语实践既发生在设计者端,也发生在用户端,二者共同参与虚拟空间中意义与身份的协商。

Li^①将超语实践视为一种重构语言与其他符号关系的“实践性理论”,强调语言资源与认知资源在流动中共同构成意义生产基础。在此基础上,近年来学者提出“超知识”概念,以凸显跨语实践背后知识维度的流动与重构。^② Ennser-Kananen等^③从“认识论正义”视角出发,将超知识理解为进入多元知识生态的一种路径,强调知识在不对称权力关系中不断流动、被重新界定与协商。Gu等^④以及其他EMI研究则指出,当教师与学习者在课堂任务中跨用多种语言、专业术语与符号表征时,他们不仅是在进行语码选择,更是在不同学科知识与本土经验之间,通过解释、比对与重述,在多重知识体系之间实现“超知识”的迁移与重组。

因此,超知识视角为分析虚拟语言景观提供了重要补充:它使研究者能够关注玩家、视频创作者与平台如何在超语实践过程中调取、比对与筛选不同文化与学科知识,进而探讨传统文化知识如何在全球数字语境中被重新阐释与连接。在后文对《黑神话:悟空》相关虚拟语言景观的分析中,本文在虚拟语言景观框架基础上引入超语实践与超知识视角,不仅考察多语与多模态符号在空间中的呈现方式,以及参与者如何通过超语实践调度这些资源,还将关注他们如何在现有全球游戏话语体系之内,以动态、协商性的方式参与中华文化知识的再生产与跨文化传播。

三、研究方法

基于本研究的理论框架,研究将采用质性分析的方法,对围绕《黑神话:悟空》中的虚拟语言景观展开的超语实践进行讨论。

在数据搜集阶段,本研究首先对游戏内部语料进行搜集,主要包括战斗界面中的汉字图标,关卡中出现的碑刻及经文,以及部分战斗场景设计。这些由开发团队预设的界面文字与场景符号构成了本研究关注的虚拟语言景观。研究者通过多轮通关与针对性回看,对出现相关符号的关键画面进行截图和文字记录,标注其所在关卡、屏幕位置、与机制或叙事的功能关联;在此基础上,再在YouTube,Reddit等平台上,以游戏名称及核心机制关键词检索相关讨论,锁定与上述虚拟语言景观高度匹配的讨论片段,对相关语段进行逐字转写。整个过程采用目的性抽样^⑤,对语料的选取有以下条件:其一,包含具有汉字或与中华文化相关的符号,并在机制提示、叙事推进或氛围营造中发挥关键作用;其二,能够在游戏画面与外部平台之间形成清晰的互动关系,即同一虚拟语言景观在“游戏呈现—视频说明”或“游戏呈现—社区互动”的跨平台语境中得到讨论;其三,互动内容中存在较为密集的超语实践,而不仅限于情绪性评论。经过上述筛选与整理,本文最终选取了3个案例进行质性分析。

在数据分析阶段,研究者在上述语料基础上采用手工编码,对虚拟语言景观中的超语实践与知识流动进行系统梳理。具体而言,数据分析围绕“互动角色—超语策略—知识类型与知识动作”3个方面展开。本研究标注了语料中各参与者在互动中的身份定位,如发帖求助者、解释者或翻译者、纠错者、延伸讨论者以及视频博主等,以揭示不同角色在意义协商和解释权分配中的位置。此外,标注参与者如何调度多语和多模态资源,进行超语实践。同时进一步标注了讨论中涉及的语言知识、文化知识、游戏机制知识等,还标注参与者在互动中采取的溯源、补充、纠错、权威化主张与质疑既有解释等“知识动

① Li Wei. Translanguaging as a practical theory of language [J]. Applied Linguistics, 2018, (1): 9-30.

② Heugh K. Southern multilingualisms, translanguaging and transknowledging in inclusive and sustainable education [A]. Harding-Esch P, Coleman H, eds. Language and the Sustainable Development Goals [M]. London: British Council, 2021: 37-47.

③ Ennser-Kananen J, Riuttanen S, Ortega Y. Towards transknowledging: epistemic justice matters for language scholars [J]. Apples-Journal of Applied Language Studies, 2024, (3): 66-87.

④ Gu M M, Ou A W, Lee C K J. Translanguaging and transknowledging practices among STEM teachers in EMI higher education [J/OL]. Applied Linguistics Review, [2025-08-22].

⑤ Patton M Q. Qualitative Research & Evaluation Methods: 3rd ed [M]. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2002.

作”,以分析多元知识体系如何在具体互动中被动员、对接与重排。

四、研究发现

(一) 虚拟语言景观中的超语实践与中华优秀传统文化知识权威的协商

本小节选取 Reddit 上一条围绕《黑神话:悟空》战斗界面“四灾”状态条的求助帖及其回复,展示玩家如何对“毒”字图标所指的文字类别的讨论展开超语实践,并通过纠偏与正名对既有的知识权威进行挑战。

在《黑神话:悟空》的战斗界面中,当角色暴露在特定攻击之下时,屏幕边缘会出现一条横向状态条:背景为细长的黑色槽,左侧有一段浅绿色的进度填充,右端则固定显示一个发光的汉字“毒”。无论玩家选择何种界面语言,该汉字图标都不会被翻译或替换,而是以汉字原状出现,构成一个高度可见的虚拟语言景观。

一位玩家 U1 在游玩过程中截取了这一虚拟语言景观,并在 Reddit 的 r/BlackMythWukong 子版块发帖,将截图作为帖文配图,并用一句简短的英文标题发问:“What is this for?”(这是干什么用的?)。

后续回复中,用户 U2 用一句简短的话写道:“Doku means poison. 毒”,在英文句中嵌入日语罗马字“Doku”和汉字“毒”,将游戏图标与日语词汇、汉字形体直接对接。紧接着在这条回复下方,用户 U3 补充“‘du’毒”,用引号标出类似拼音的“du”;用户 U4 进一步写成“毒 dú”,明确给出汉语拼音及声调标记。随后用户 U5 评论“Doku doku no mi”(毒毒果实),将玩家对汉字“毒”的讨论与日本动画《海贼王》联系起来。

另一条值得关注的回复链,则集中讨论了“毒”到底是汉字还是日文。用户 U6 提出:“there is a snake behind the kanji, can you tell what it is?”(汉字后面是一条蛇,那到底是什么),在英文句中使用“kanji”一词指称界面中的汉字。用户 U7 随即回应:“That’s not kanji… It’s Chinese, 毒 dú”(那不是日本汉字,是中文,毒),明确纠正前者的表述,指出这不是“日语汉字(kanji)”,而是中文,并再次给出“毒 dú”的汉字与拼音组合。

在本例中,游戏的“四灾”属性条首先构成了一个高度可视化的虚拟语言景观。无论玩家选择何种界面语言,屏幕右下角的横向槽条右端始终保留以汉字书写的灾祟标记,其左侧则以颜色填充条指示状态累积过程。这样的设计,将传统语言景观研究对“公共空间标牌”的关注延伸到了网络与游戏界面这一虚拟空间,将“毒”等汉字图标塑造成兼具信息功能与象征功能的界面性景观元素。^①围绕这一界面元素,在 Reddit 帖文中展开的讨论则进一步展现了多方参与者围绕虚拟语言景观展开的超语实践。帖者以英语提问“What is this for?”,在 Reddit 这一全球性论坛上发布了有关此虚拟语言景观的讨论。而在同一回复链条中,不同的用户尝试采用多种策略进行解释,如在英文句法中并置汉字与罗马字,用拼音和声调对汉字读音进行精细标注等。这些做法显示出参与者在多模态、跨语的符号集中调度资源,而不是不同语言之间的简单切换。

此外,这一解释过程还展示了不同知识之间的交流与协商。最初的“Doku means poison”以日语罗马字及其在动漫文本中的流行度为依托,将日本流行文化及相关语言知识设定为解释该界面符号的首要框架,随后出现的汉字拼音以及“not a kanji but a Chinese character (Hanzi)”等回复,通过正名与注音,将解释重心重新引回汉语本身,强调汉字的地位,在实践层面对原有的知识等级进行局部重构。正如 Ennsner-Kananen 等^②所言,超知识的关键在于打破单一、中心化的知识想象,使原本被边缘化的知识传统获得发声与被倾听的机会。在这一案例中,玩家围绕“doku”与“dú”、kanji 与 Hanzi 的辨析,正是在跨语实践中对“谁的语言、谁的文字、谁的知识可以作为解释基准”进行持续协商。综上所述,“毒”字状态条案例表明,虚拟语言景观中的汉字图标不只是英文界面上的“异质字体”,而是在游戏开发者刻意保留汉字的设计选择与玩家跨平台超语实践的共同推动下,被赋予了多重文化与认识论指向。开发团队通过在多语言界面中保留汉字,使汉语书写在全球数字空间中具有被注意与被提问的前提。玩家则通过 Reddit 上的多语讨论,将关于东亚文字、流行文化与游戏机制的多元知识加以联结与重组,使汉字及其背后的中国知识体系从“被解释对象”转

① Ivković D, Lotherington H. Multilingualism in cyberspace: conceptualising the virtual linguistic landscape [J]. International Journal of Multilingualism, 2009, (3).

② Ennsner-Kananen J, Riittanen S, Ortega Y. Towards transknowledging: epistemic justice matters for language scholars [J]. Apples-Journal of Applied Language Studies, 2024, (3): 66-87.

变为重塑知识权威与构建文化联结的关键资源。这一过程不仅提升了中国书写与知识在虚拟空间中的可见度,还证明了数字游戏如何成为当代文化传播与知识流动的重要场域。

这一案例揭示了虚拟语言景观中的单一汉字如何在跨语协商中成为争夺解释权与重写知识权威的焦点。然而,这种协商仍主要围绕一个高度简化的界面符号展开;当游戏进一步在关卡中嵌入整块佛教碑文时,玩家的超语实践便从对单字的正名与纠偏,推进到对整段经文的溯源、释义与世界观建构,知识权威的重构也随之转移到经典出处与游戏世界观之间的更深层联结之上。

(二) 虚拟语言景观中的超语实践与中华传统文化从背景到知识框架的转变

本小节进一步以 Reddit 中一则关于关卡佛教碑文的求助帖及其高赞回复为语料,考察玩家如何通过对整段篆书经文的逐行转写、超语实践与经典溯源,将原本仅用于营造宗教氛围的背景景观转化为可对话、可争论的互动文本,并在这一过程中推动不同知识的协商。在本例中,游戏中的碑文首先构成了一个虚拟语言景观。碑面上密布多列竖排文字,采用类似篆书的古体字体,营造出庄严而神秘的宗教氛围。一位玩家随后将这一场景截取出来,发布到 Reddit 并以英文提问“Could someone translate this?”(有人能解释一下这个吗?),请求其他用户帮助解读碑文内容。围绕这一求助帖,评论区形成了一条信息量较高的讨论链条。

在这条求助帖下,用户 U8 在回复中用英语将碑文归类为“ancient Chinese, written in a special handwriting style”(古代中文,采用特殊的书写体),并进一步声称这种书写体在三、四世纪已经被其他字体取代。紧接着,他用“Only less than 0.001% people in China can read it”(全中国只有 0.001% 的人能读懂)这样的说法,夸张地强调当代能读懂此类文字者寥寥无几,甚至断言“unlikely you will see anyone on this subreddit who can translate it”(你几乎不可能在这条帖子下看到有人解释)。

用户 U9 在回复用户 U8 的开头直接指出 0.001% 的人太少,明确对 U8 的叙述提出异议。随后解释说,许多学习过书法的人都熟悉篆书(seal script),即便不是职业书法家,也可能出于对书写史的兴趣而具备一定辨识能力。在此基础上,他一方面用英语交代自己并不习惯写书法,“I don't write calligraphy. I just glanced at it casually”(我不写,我只是有时看看),另一方面则开始系统梳理碑文大意。U9 解释,这是一篇关于“six roots (Sanskrit: Sadindriya)”(六根(梵语:六根))与“six dusts”(六尘)的佛教文字,逐一说明六根对应“eyes, ears, nose, tongue, body, mind”(眼,耳,鼻,舌,身,意),六尘则是视觉对象(“form dust”)、声音(“sound dust”)、气味(“scent dust”)、味觉(“taste dust”)、触觉(“touch dust”)以及心识印象(“thought dust”)。在这一长段解释中,U9 将梵语术语(Sadindriya)、六根文化与英语解释三者叠合在同一话语空间中,典型地体现了多语资源的整体调度。此外,他还特意补充一句“In other words, these are the items collected in the game (like the bird in Chapter 1)”(换句话说,这些其实就是游戏中需要收集的东西,就像第一章的鸟一样),将抽象教义与玩家熟悉的游戏机制建立起类比关系,使佛教概念成为理解游戏收集系统的一种解释框架。

在后续编辑中,U9 又进一步更新自己的解释路径。他明确指出,“the text is adapted from the Shurangama Mantra and has been modified by the developer”(这一段是游戏改编自《楞严咒》),将碑文溯源至《楞严咒》并提醒读者这是经过游戏化改写的版本。更重要的是,U9 采用“上汉下英”的排布方式,逐行给出经文与英文释义:例如将“以眼为界 因色所生 若纵有汝知 欲将何用 [空]”对应为“Bound by the eye and born from color...”,将“以耳为界 因声所生...”对应为“Bound by the ear and born from sound...”,依次展开。对于个别字迹模糊的字位,他在转写中用“?”“[x]”等符号予以标注,并在文末说明。在这一过程中,U9 不仅将古体汉字转换为现代可读的汉字串,再通过英语加以解释,还通过显式标注不确定性来呈现自己的识读过程与判断边界。由此,原本在游戏中只是营造“宗教氛围”的碑文,经过这一系列超语实践,被转化为一个可以被玩家逐行对读、讨论、继续补充的文本。

这一案例中,玩家首先在 Reddit 上以英文发帖并附上碑文截图,将原本嵌入《黑神话:悟空》关卡场景、以篆书呈现的汉语佛教经文,从游戏内部抽离出来,置入一个以英语为主的全球讨论空间。这一动作将碑文从“关卡背景”转化为“需要被解释的语言项目”,为后续的超语实践提供了空间。随后,高赞回复者的长评通过调动不同的语言资源对此进行解释。用户 U9 调动汉字与现代汉语术语,用以给出经

文的“原文”和佛教概念的名称,使用英语句法和日常词汇,用作解释框架和叙述骨架,将经文拆解为一系列可理解的条件句与因果链条。此外,U9使用术语将佛教典籍与西方读者熟悉的术语系统对接。这条评论并不是不同语言之间的抽象切换,而是在一个整体的语言集合中,将不同语言、书写系统与术语体系用于共同完成对碑文意义的重构。^①

通过评论中的超语实践,中华传统的佛教知识被展示于全球玩家之前。在这一基础之上,U9的评论进一步将佛教经典,汉字书写史知识以及对游戏机制与关卡叙事的理解,整合进一段连贯的说明之中。他一方面用英语解释“six roots/senses”“six desires”等佛教概念,另一方面指出六根与游戏中的“搜集品”之间的隐藏关联。此处的知识流动不再是“把中国文化翻译给西方玩家”这种单向度的文化输出,而是多参与者在同一互动事件中调动不同的符号资源,将不同知识传统临时构成为新的解释配置。在这一过程中,佛教的文化不再只是单纯的背景,而是逐渐与游戏的世界观相联系,安置在理解游戏世界观与关卡机制的核心位置,成为核心的知识框架。

因此,本案例表明,通过截屏、发帖、逐行“上汉下英”、跨语释义与经典溯源等超语实践,玩家将原本只用于营造宗教氛围的篆书重组为面向全球玩家开放的文本,使中华佛教文化由“背景装饰”转变为理解关卡设计与世界观结构的前提资源,并在这一超语互动场域中获得更高的解释权与认知地位。在此基础上,下一节将转向“阴阳鱼”BOSS战的英文攻略解说,考察当此类中国知识进一步被编码进游戏机制时,哲学话语如何成为全球玩家优化操作与组织战斗经验的核心知识资本。

(三) 虚拟语言景观中的超语实践与中华传统文化在游戏机制理解中的核心作用

本节聚焦第五章“阴阳鱼”BOSS战的英文攻略解说,探讨虚拟语言景观中的超语实践如何使阴阳这一中华传统文化观念不再仅是符号背景,而成为全球玩家理解战斗机制的核心资源。在《黑神话:悟空》中,玩家在与一个名叫“阴阳鱼”的妖王进行战斗时,游戏构建了一个以太极阴阳为核心意象的虚拟战斗空间。战斗场地呈现出高度抽象的太极图形。当阴阳鱼游动到不同区域时,其身体颜色会随之发生变化,当其位于阴面时通体转为黑色,位于阳面时则变为白色。在YouTube平台中,有一位视频博主(V1),上传了有关阴阳鱼战斗机制的解说。^②

在解说中,阴阳鱼BOSS战的解说展现出一种高度的不同符号资源调度,而不是简单的“中英对照”。视频博主在全英文讲解中,并未采用纯英语的颜色、方位表达来概括战斗机制,而是主动保留并组合出“Yin water”“Yang water”“yin-yang arena”“Yin bane”等混合表达。他在解释弹幕触发后的换位规则时,在全英文叙述中主动引入“Yin water/Yang water”“Yin bane”等汉语概念的音译形式,使观众要理解战斗机制,就必须跟随其话语轨迹,把阴阳视作一套理论化的对立体系。这样的做法正体现了超语所强调的“超越命名语言边界、调度整体语符资源”的实践,即说话者不是在“汉语”和“英语”之间简单切换,灵活调用汉语哲学术语、英文句法、游戏术语与玩家熟悉的术语等符号资源,共同完成对复杂机制的解释。在这一案例中,博主通过保留“Yin/Yang”等词汇,引导玩家用“阴/阳”而不是“黑/白”来理解战斗机制与伤害逻辑。

在阴阳鱼的攻略解说中,博主并未将阴阳观念简化为纯粹的“游戏机制”,而是保留其术语形态,并通过颜色变化与伤害倍数让玩家在操作层面体验“阴阳相对、互为增损”的逻辑,即只有阴身对阳鱼、阳身对阴鱼时,攻击才获得最大化;当BOSS处于“中性”状态时,双方的阴阳属性都失去加成。这种设计使阴阳不再只是抽象哲学,而成为玩家在战斗中不断体会的知识结构,博主以英文讲解为载体,将这一结构清晰化、可操作化,事实上把来自中国传统的知识转译为的一套可以在全球玩家社群中共享的“战斗理解框架”。从超知识角度看,这样的解说构成了一种知识流动,即传统上被视为“东方哲学”的阴阳理论通过游戏与视频教程进入英语主导的数字公共空间;同时玩家对阴阳的认识不再是抽象概念,

^① Pennycook A. Translanguaging and semiotic assemblages [J]. International Journal of Multilingualism, 2017, (3): 269-282.

^② Dombucha Gaming. How to beat Yin-Yang Fish with SECRET mechanic in Black Myth Wukong [EB/OL]. YouTube, [2024-10-29]. <https://www.youtube.com/watch?v=MBhLsy3aDyM>.

而是关乎胜负与效率的“实用知识”。在这一过程中,中国知识体系不再只是被动的“被解释对象”,而是被视为理解游戏规则与优化策略的关键解释资源。这一案例,与Gu等^①所揭示的,教师通过超语实践在课堂中嵌入多元学科知识以重构学生的“认识框架”相类似。它既扎根于中国传统宇宙观,又服务于全球玩家社区的战斗经验与策略讨论,体现出多元知识体系在数字游戏空间中的流动。

综上,“阴阳鱼”BOSS战案例表明,《黑神话:悟空》通过场地黑白分区、角色与BOSS色彩变化以及伤害倍率与属性相克等具体数值设计,将阴阳宇宙观机制化为玩家必须掌握的战斗知识结构。英文攻略博主在解说中有意保留并强化“Yin/Yang”等汉语哲学术语音译,以太极图标、战斗画面与口语说明协同展开超语实践,使全球玩家在理解机制与优化操作时不得不借助“阴/阳”这一中国知识框架来组织经验与策略,从而将阴阳观念沉淀为游戏社群内部共享、可操作的核心知识资本,进一步揭示中华文化知识如何在跨语互动过程中被转化为玩家共同依赖的战斗理解框架。

五、结 论

本研究以《黑神话:悟空》为语料,立足虚拟语言景观视角,结合超语与超知识理论框架,分析了游戏如何在全球化数字平台上通过界面设计与玩家互动建构并传播中华优秀传统文化知识体系。研究表明,虚拟语言景观为中华优秀传统文化在数字游戏中的再语境化提供了结构性条件;而玩家与视频作者通过转写、释义、溯源与对比等超语与超知识实践,使原本局限于中文语境的术语与概念得以跨越语种边界,成为可协商的共享知识对象。汉字图标与经典文本不再被锁定在单一语言体系之内,而是在多语实践中获得新的可读性与解释空间;玩家在持续的比较、修正与补充中重新界定何为“正确”的读音、来源与文化内涵,使中国知识逐步成为解释游戏规则、理解符号意象乃至组织讨论与实践的中心资源。换言之,《黑神话:悟空》通过虚拟语言景观中的超语实践,借助网络游戏独特的互动性,将中华优秀传统文化从“可见的符号”转化为“可互动的知识”^②,在创作、流通与重构的链条上推动了中国知识体系的数字化建构。

本研究通过具体游戏案例展示了中国本土数字文娱产品如何在全球平台上实现知识体系的输出与建构,为虚拟语言景观、超语与超知识研究提供了来自游戏语境的经验补充,也为理解中国游戏“走出去”过程中知识与话语权的动态博弈提供了新的观察视角。未来研究可在更多类型的游戏与多语玩家社区中,进一步追踪不同文化知识在长期互动中的理解、内化与再创造过程。

Virtual Linguistic Landscapes and Translanguaging Practices in *Black Myth: Wukong* from a Chinese Cultural Communication Perspective

JING Chao, CHANG Zhou

(School of Foreign Languages and Cultures, Jilin University, Changchun 130012, Jilin, China)

Abstract: As Chinese games expand into global markets, digital platforms have become important sites for the circulation of knowledge about Chinese culture. Taking *Black Myth: Wukong* as the case, this study combines a virtual linguistic landscape perspective with translanguaging and transknowledging, drawing on qualitative analysis of YouTube walkthroughs and Reddit discussions of the transliteration, explanation, and negotiation of Chinese-character icons, Buddhist inscriptions, and the game's yin - yang mechanic. The study argues that community translanguaging practices facilitate a renegotiation of epistemic authority around culturally marked knowledge. Cultural elements in the game are transformed from “visible markers” into key interpretive resources for making sense of rules, optimizing strategies, and organizing discussion. In doing so, the study sheds light on how knowledge about Chinese culture is reproduced within a global digital context, and it foregrounds the effects of virtual linguistic landscapes on cultural interpretation across online platforms.

Key words: virtual linguistic landscape; translanguaging practices; transknowledging; *Black Myth: Wukong*; Chinese traditional culture

(责任编辑:杨 恬)

① Gu M M, Ou A W, Lee C K J. Translanguaging and transknowledging practices among STEM teachers in EMI higher education [J/OL]. *Applied Linguistics Review*, [2025-08-22].

② Gee J P. *How to Do Discourse Analysis: A Toolkit*; 2nd ed [M]. New York: Routledge, 2014.