

浅析《黑神话：悟空》YouTube 评论区中的跨文化学习与交流

A BRIEF ANALYSIS OF CROSS-CULTURAL LEARNING AND INTERACTION IN THE YOUTUBE COMMENT SECTION OF BLACK MYTH: WUKONG

Budi Kurniawan

Program Studi Bahasa Mandarin Universitas Kristen Petra,
地址: Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
E-mail: budi.kurniawan@petra.ac.id

摘要

本研究通过分析《黑神话：悟空》预告片在 YouTube 评论区中的讨论，探讨其作为跨文化学习与交流平台的潜力。在全球游戏产业中，《黑神话：悟空》作为一款融合中国传统文化与现代游戏技术的代表作品，引发了全球观众的广泛关注。通过 Mozdeh 软件获取并分析评论数据，研究发现，评论区中的用户围绕孙悟空的能力、传统文化符号和哲学思想展开了深入讨论，展示了他们对中国文化的兴趣与理解。通过互动与信息分享，用户体现了语言学习和跨文化理解的过程。

关键词：跨文化学习；YouTube 评论；孙悟空；黑神话：悟空

ABSTRACT

This study analyzes the discussions in the YouTube comment section of the trailer for "Black Myth: Wukong," exploring its potential as a platform for cross-cultural learning and exchange. In the global gaming industry, "Black Myth: Wukong," a representative work that integrates traditional Chinese culture with modern gaming technology, has garnered significant attention worldwide. By using Mozdeh software to gather and analyze comment data, the study found that users engaged in in-depth discussions about Sun Wukong's abilities, traditional cultural symbols, and philosophical ideas, demonstrating their interest in and understanding of Chinese culture. Through interaction and information sharing, users also exhibited language learning and cross-cultural understanding.

Keyword: cross-cultural learning; YouTube comments; Sun Wukong; Black Myth: Wukong

研究背景

随着互联网的快速发展，YouTube 等视频分享平台已成为全球用户获取信息、娱乐和学习的重要渠道。视频评论区不仅是观众表达观点和情感的场所，也是跨文化交流与学习的重要平台。Benson (2015) 指出，评论活动本身就是一种学习过程，用户在评论中练习语言、交流思想，并深化对主题的理解。因此，评论区不仅是互动空间，更构成一种具有学习功能的数字话语场域。

社交媒体平台，特别是 YouTube，在教育与学习领域的作用已受到广泛关注。研究表明，YouTube 可作为正式与非正式教育平台，在内容创作与质量评估、用户态度与技术接受度、使用策略与用户行为以及学习影响等方面均具有重要价值 (Shoufan & Mohamed, 2022)。虽然其内容质量存在差异，但用户普遍认为该平台免费、易用且富有趣味性，是良好的学习环境。其中，评论区的社交互动被视为促进学习的重要机制，能够支持讨论、提问与知识共享，从而推动主动学习、自主学习与协作学习。

在语言与跨文化学习层面，Benson (2015) 通过话语分析发现，多语言视频评论往往包含信息交换与意义协商，这些互动为学习提供了证据，并引发关于语言准确性、文化解释与学习机会的讨论。此外，Vazquez-Calvo (2020) 对加泰罗尼亚语游戏玩家社区的研究表明，粉丝翻译活动能够在在线协作中促进语言学习，说明数字社群互动能够成为间接学习的重要路径。然而，现有研究多集中于教育类视频，对娱乐内容尤其是游戏视频评论区中的跨文化讨论与学习过程仍缺乏系统探讨。

与此同时，网络游戏作为文化传播的新载体，正在全球范围内发挥日益重要的作用。游戏不仅是一种娱乐形式，也是文化表达与传播的媒介。谢美晨与王依晗 (2023) 指出，网络游戏作为“第九艺术”，凭借沉浸式体验与高度互动性，已成为承载中华文化的创新性文化产品。游戏通过将文化元素融入场景构建、剧情发展与角色设定，以多模态方式呈现文化内容，从而拓展文化传播路径。

《黑神话：悟空》正是这一趋势下的代表性作品。该游戏以中国古典名著《西游记》为基础，重新塑造孙悟空形象，构建融合东方哲学思想的神魔世界 (谢美晨 & 王依晗, 2023)。游戏大量采用中国传统文化元素，如实景建模古建筑、佛教雕塑与传统音乐等，营造沉浸式视听体验，展现中国文化的深厚底蕴 (刘琪 & 陈刚, 2022)，并可能影响玩家的文化认同感 (汪玉迪, 2023)。

从跨文化传播理论视角来看，Hall (1976) 提出的高语境文化与低语境文化理论为理解不同文化的信息解读差异提供了重要框架。高语境文化的信息传递依赖共享背景、习俗与情境，语言表达含蓄，意义多存在于语境与非语言线索中，需要交际者具备相似文化背景方能准确理解。这种特征在中国、日本等亚洲国家尤为明显 (赵君, 2024)。《黑神话：悟空》的设计体现了明显的高语境文化特征，

例如背景设定、人物形象、存档方式与建筑元素均蕴含丰富文化意义，需要玩家具备一定文化知识才能深入理解。如游戏采用上香存档机制，反映传统祭祀文化与对神灵的敬畏，体现高语境文化对仪式与传统的重视。

从文化传播深度角度看，“符号境—知识境—观念境”的三重文化境界理论为分析文化接受层次提供了框架（刘琪 & 陈刚, 2022）。符号境通过视觉与听觉符号唤起情感共鸣；知识境传播传统文化知识并促进理性理解；观念境则通过叙事与互动呈现价值理念与思想内涵。《黑神话：悟空》在三重层面均有所体现：其传统建筑、雕塑与音乐构成文化符号呈现；牌匾名称与宗教元素传递文化知识；角色成长叙事则表达天人合一与奋斗不息等价值观念，实现文化意义的多层次传达。

该游戏于 2024 年 8 月正式发布，并在 2024 年第三季度凭借巨大市场影响力带动中国游戏产业发展。该季度中国游戏市场收入达 918 亿元人民币，其中《黑神话：悟空》海外销售收入达 51.69 亿美元。游戏在 Steam 平台获得超过 70 万条评价并保持 96%好评率，显示出其在国际市场上的强大吸引力（郑维汉 & 罗茂林, 2024）。

值得注意的是，《黑神话：悟空》预告片早在 2020 年 8 月即已在 YouTube（IGN, 2020）发布，并迅速吸引全球观众关注。作为一款蕴含丰富中国文化元素的游戏，其在国际平台获得高度关注，为研究海外观众如何感知与理解中国文化，以及评论区中发生的跨文化交流提供了独特契机。尽管目前 YouTube 上关于该游戏的视频已相当丰富，但选择该预告片作为研究对象具有三方面优势：其一，观看与评论数量极高（超过一千万次观看与两万条评论）；其二，视频采用汉语配音且仅配少量英文字幕，强化中国文化呈现；其三，作为尚未发布游戏的预告片，当时更容易引发观众提问与讨论，从而促进互动交流。

综上所述，虽然既有研究已揭示 YouTube 评论区在自我导向学习与跨文化学习中的潜力，但相关研究主要集中于教育视频情境，对娱乐内容尤其是游戏视频评论区中的跨文化讨论与学习机制仍缺乏深入探讨。因此，本研究以《黑神话：悟空》预告片 YouTube 评论区为研究对象，以 Benson (2015) 提出的“发表评论是一种学习过程”为理论基础，旨在分析其中呈现的跨文化讨论与学习过程，并通过评论主题分析探讨以下问题：

(1) 评论区中关于中国文化的讨论主要涉及哪些主题？

(2) 用户在评论互动中如何进行文化知识的分享、质疑与澄清，并体现出怎样的学习过程？

研究方法

本研究旨在通过分析《黑神话：悟空》预告片(IGN, 2020)在 YouTube 平台上的评论，探讨评论区中跨文化讨论与学习的过程。为此，采用了定性研究方法，结合数据采集和内容分析，具体步骤如下：

(一) 数据收集

数据获取工具：使用软件 Mozdeh 获取目标视频的所有评论数据。Mozdeh 是一款用于社交媒体数据挖掘和文本分析的工具，能够高效地从 YouTube 等平台提取大量评论 (Khan & Malik, 2022; Thelwall, 2022)。

数据导出与整理：将从 Mozdeh 获取的评论数据导出至 Microsoft Excel，形成包含评论内容、用户名、发布时间、点赞数、回复数等字段的表格，便于后续分析。

筛选高互动评论：根据 Excel 表格中的“回复数量”列，对所有评论按回复数从高到低进行排序。选择回复数量最多的评论，这些评论通常引发了较为深入的讨论，具有高互动性，反映了用户之间的积极交流。

(二) 数据分析

提取讨论线程：使用在线工具 hadzy.com，将筛选出的高回复数评论输入其中。hadzy.com 能够快速展示某一评论下的所有回复，清晰呈现讨论的脉络和结构，便于追踪用户间的对话。

主题分类：对提取的讨论线程进行阅读和初步编码，识别出主要讨论的主题。关注引发长篇讨论的核心话题，例如游戏中的中国文化元素、语言问题、文化差异理解、技术细节讨论等。

学习过程分析：在主题分类的基础上，深入分析用户在互动中如何进行文化知识的分享、质疑和澄清。

关注以下方面：

信息交换：用户提出问题，其他用户提供解答或补充信息。

意义协商：对于某一文化元素的解释，用户间展开讨论，协商达成共识。

纠错与反馈：用户纠正他人对文化内容的误解，提供正确的观点或资料。

情感表达：用户表达对中国文化的兴趣、惊喜或共鸣，促进积极的学习氛围。

研究分析 (Simsun/宋体, 14, bold)

研究通过 Mozdeh 软件，获得了 24296 条评论（获取日期是 2024 年 10 月 15 日）。导出至 Microsoft Excel 之后，根据 Excel 表格中的“回复数量”列，对所有评论按回复数从高到低进行排序，结果见表（一）。

表（一）回复数量前 25 的评论排名

| 评论文本显示（减缩） | 评论作者用户名 | 评论回复总数 | 评论点赞数 | 中国文化主题讨论 |
|---------------------------------------|--------------------|--------|-------|----------|
| I really hope this game... makes... | @MJin03 | 325 | 30726 | 否 |
| The abilities of the Monkey king... | @TheSuerer | 200 | 3203 | 是 |
| To people that are confused about... | @DisconnectHack | 109 | 3415 | 是 |
| The developers actually showed... | @Ber4349 | 108 | 2508 | 是 |
| Kratos: I fought and defeated... | @jakepebra8343 | 105 | 1043 | 是 |
| Jesus Christ this already look... | @SinX6 | 97 | 10523 | 否 |
| At the end of the boss fight,... | @dachuiwang3835 | 95 | 2299 | 是 |
| for those who aren't familiar... | @obsidianstatue | 84 | 3342 | 是 |
| This is how you build hype for... | @Singformefriend | 78 | 8902 | 否 |
| When a Indie game studio make... | @MrJoker9907 | 76 | 3702 | 否 |
| Me: What is this? Me 13 minutes... | @curtycurt69 | 73 | 5119 | 否 |
| The boss fight is in 黑风山 Black... | @zetacola-w | 68 | 876 | 是 |
| For every kid who watched Journey... | @KitchenConfidence | 68 | 1761 | 是 |
| Remember, Wukong was so OP that... | @nono9543 | 67 | 1324 | 是 |
| For 'some' of you guys, please... | @Okok-nx4yc | 65 | 1409 | 是 |
| Y'all might not relate to this... | @mastergecko1178 | 64 | 560 | 是 |
| AAA Game publishers: no one can... | @krocialblack | 57 | 1618 | 否 |
| I really hope this game... doesn't... | @thundageon5962 | 51 | 2780 | 否 |
| People that know Wukong knows... | @ThaiTeaBoi | 46 | 992 | 是 |
| Man, Chinese and Japanese myth... | @Mrhector593 | 45 | 849 | 是 |
| My dad used to tell me bedtime... | @bogeyslugs5709 | 43 | 3166 | 是 |
| Explained: This trailer is not... | @sophiareuter2221 | 43 | 2249 | 否 |
| Not gonna lie, this game looks... | @JC111414 | 42 | 1678 | 是 |
| 我学习中文已经 10 年了，这个游戏会帮我中文水平提高。 | @Regalman | 41 | 114 | 是 |

（一）关于中国文化讨论的主题

根据表（一）的数据显示，在回复数量最多的 25 条评论中，涉及中国文化主题的评论共有 16 条，占比 64%。这表明，与中国文化相关的评论更容易引起其他用户的关注和参与。不过，我们也不能否认，正是由于这款游戏的高质量图像和高度的技术水平，才引发了广泛的讨论。大部分评论使用英文，下方引用的评论均已翻译成中文。在这些引发大量回复的评论中，有关中国文化的讨论主要涉及以下三个主题：

1. 孙悟空的能力、特征及《西游记》故事情节

用户@TheSuerer 的评论详细解释了孙悟空的各项能力，包括 72 变（七十二种神通）、如意金箍棒的来历和特性、拔一撮毫毛变出分身协助战斗、筋斗云的使用、火眼金睛的由来和功能、金刚之躯的特性、元神出窍的能力，以及其他法术和超能力，如飞行、控火等。这些对预告片的回应，基于游戏主角的动作与技能，引发了用户对孙悟空能力的赞赏和对其文化背景的探究。

在故事情节和人物关系方面，游戏预告片最后呈现了两个“孙悟空”，引起了观众的热烈讨论。用户在对预告片作出反应的同时，试图以《西游记》为背景解释游戏的故事情节。例如，用户@昌平野人-o4c 对于游戏中出现的两个“孙悟空”进行了六耳猕猴的解释：“在原著中有两个悟空，一个叫孙悟空，另一个是六耳猕猴。我认为我们在游戏中扮演的是六耳猕猴，10 分 51 秒出现的是真正的孙悟空。”而用户@scrubby2 则回应道：“在《西游记》中有一章，有一个假冒的佛祖，他可以模仿世界上的任何人，最终当他们战斗时，即使是仙人也无法分辨真正的悟空和冒牌货。”

此外，用户@samuelgeissel2094 列举了预告片中与《西游记》故事相关的地点和人物，包括“小雷音寺”、“车迟国三仙”、“黄花观百眼魔君”、“黄风岭”、“混天大圣鹏魔王”、“四大天王”等。用户@Ber4349 提到：“在 11:53，对许多中国孩子来说，无论是电视剧还是书中最著名的章节——大闹天宫！十万对一，他总是赢！”“大闹天宫”是《西游记》中非常著名的一个片段，虽然在预告片中该镜头出现的时间很短，但由于其知名度，观众很快就认出了这一场景，也成为讨论的主题之一，包括孙悟空与四大天王争斗的场景。

总结起来，关于孙悟空的能力、特征及《西游记》故事情节的元素汇总于表（二）。

表（二） 主题一：孙悟空的能力、特征及《西游记》故事情节中的元素

| 文化元素 | 具体内容 |
|------------|---------------------|
| 72 变（七十二变） | 孙悟空的七十二种神通 |
| 如意金箍棒 | 武器的来历和特性 |
| 拔一撮毫毛变出分身 | 战斗中协助作战的能力 |
| 筋斗云 | 使用方式和特点 |
| 火眼金睛 | 由来和功能 |
| 金刚之躯 | 身体特性，金刚不坏之身 |
| 元神出窍 | 灵魂离体的能力 |
| 飞行、控火等法术 | 其他超能力 |
| 游戏中出现两个悟空 | 预告片引发的关于六耳猕猴的讨论 |
| 六耳猕猴 | 另一个悟空的身份 |
| 小雷音寺等地点 | 预告片中的场景 |
| 车迟国三仙等人物 | 预告片中的角色 |
| 大闹天宫 | 经典情节的再现，孙悟空与四大天王的争斗 |

2. 传统文化符号

在讨论中，文化符号主要围绕孙悟空的武器与能力展开。例如，关于如意金箍棒，用户@nkcryingcat 回复道：“很棒的信息，但如意金箍棒最初并不是定海神针。它最初是大禹用来治大洪水的，然后被放置在东海以封印东海之眼。”关于筋斗云，用户@river11576 指出：“很确定‘筋斗云’是一种技巧，而不是一朵特殊的云。根据小说，它实际上更像是跳跃而不是乘坐。他的师父教了他这个，因为他还不够稳重，无法驾驭云。”

在讨论“四大天王”时，也涉及到“门神”的概念。用户@PLA71677 解释道：“……门上的门神分别是尉迟恭与秦琼。是因为李世民经常做噩梦，于是让这两位兄弟为自己站岗，结果真的有效，再也不做噩梦了。但又怜惜他们每天这么站着太辛苦，于是命画师画了两张画像把他们贴在门上，后来又传到了民间，这才成了门神。”

“七十二”这个数字也成为了文化符号或文化象征的讨论主题。用户@李西蒙-r8k 说：“……在中国道教文化中，72 不是一个精确的数字，它代表无限，因此72变意味着他可以变成任何东西。”对于这个神秘数字，王建强在论文中也提到：“……这些古籍中的‘七十二’，看似是实数，实则大多皆为表示数量极多的虚数……”（王建强，2023）。

实际上，孙悟空本身就是一种文化符号。在评论区的讨论中，不少用户提到他们在中国以外的地方也与这个人物一起成长。例如，用户@justtet9492 说：“在2010年前出生的越南孩子也都知道悟空。”用户@bogeyslugs5709 提到：“我小时候，爸爸经常给我讲睡前故事。他最喜欢讲的一个故事，也很快成了我最喜欢听的故事，就是《悟空——猴王》。”

总结起来，关于传统文化符号的元素汇总于表（三）。

表（三） 主题二：传统文化符号中的元素

| 文化符号 | 具体内容 |
|-----------|-------------------|
| 如意金箍棒 | 定海神针的来历，大禹治水的传说 |
| 筋斗云 | 技巧与云的讨论，师父传授的跳跃能力 |
| 门神 | 尉迟恭与秦琼的故事，门神的起源 |
| 四大天王 | 传统神话角色，守护神的象征 |
| 数字“七十二” | 道教中代表无限的象征意义 |
| 孙悟空 | 作为文化符号的影响力 |
| 海外对孙悟空的认知 | 越南等国家的影响，文化传播的实例 |

3. 哲学思想和价值观

在对孙悟空这一人物的理解中，出现了关于哲学意义的讨论。例如，用户@TheSuerer 提出了“……《西游记》背后的真正含义，一个流行的理论认为，悟空代表了中国人反抗古代中国封建/宗教体制的精神……”。同样，用户@林乔-p5h 也指出：“孙悟空代表了中国人民‘反抗暴政’的精神”。这与刘琪和陈刚提到的游戏的观念境，即孙悟空奋斗不息的价值观念相关(刘琪 & 陈刚，2022)。

用户@zhaoshenzhu6610 解释道：“在原文中，六耳猕猴更多地代表了悟空的凡人欲望。在他杀死这个替身（或者说他的另一个自我）之后，他完全沉浸于佛教之中。抛弃了他的凡人罪恶和欲望。”

此外，用户@流放兔 讲解了“法天象地”的概念及道家思想：“古人认为天地宇宙运行演化之中有一种无形的‘道’在支配着万物四时的行进，而从天地之无为中，体会到天地无为而能主宰万物的现象中，创造出了道家思想。所以，法天象地是在哲学思想上的一句深刻总结。古之圣王所以王于天下，无不做到法天象地的境界。天地之行，冥冥中的一个‘道’，就是法天象地的根本，所以法天象地者，行其道也。”

总结起来，关于哲学思想和价值观的元素汇总于表（四）。

表（四） 主题三：哲学思想和价值观中的元素

| 哲学概念 | 具体内容 |
|-------------|--------------------|
| 孙悟空代表反抗精神 | 反封建、反宗教压迫的象征 |
| 反抗暴政 | 孙悟空的象征意义，与民众反抗意识相关 |
| 六耳猕猴代表凡人欲望 | 悟空自我斗争的体现，内心欲望的象征 |
| 悟空抛弃欲望，沉浸佛教 | 悟空的成长和转变，追求精神解脱 |
| 法天象地 | 道家哲学概念，对天地之道的体悟 |
| 道家思想中的“道” | 对宇宙运行的理解，无为而治的哲学思想 |

从这三个主题可以看出，评论区围绕中国文化的讨论集中在“孙悟空”这一角色展开。这一现象并不令人意外，因为游戏的主角正是孙悟空。无论是孙悟空的能力与特征，还是《西游记》中的故事情节，亦或是与之相关的传统文化符号和哲学思想，所有这些主题都与孙悟空紧密相连。孙悟空不仅是一个文学人物，也被视为文化符号，承载了丰富的文化内涵和哲学意义。因此，讨论围绕孙悟空展开，不仅体现了他在中国文化中的重要地位，也反映了他作为一个多层次的文化象征，涵盖了从英雄形象到哲学反思的广泛内容。

（二）评论区体现出的学习过程

正如 Benson 所提出，当 YouTube 评论与多语言内容相关联时，通常会涉及信息交换和意义协商，提供了学习的证据(Benson, 2015)。《黑神话：悟空》预告片的评论区正是这一现象的体现。从回复数量最多的评论来看，内容信息丰富的评

论往往引发大量回复。这表明，评论区的用户确实有寻求知识和提高对文化理解的需求，这驱动了讨论的产生。同时，如何撰写高质量、提供丰富有用信息的评论，也是一种学习（写作）过程的体现。

1. 语言学习

用户 @Regalman 的评论：“我学习中文已经 10 年了，这个游戏会帮我中文水平提高”，引发了热烈的讨论。用户 @lucscya7257 以《西游记》第一回的开头进行了回复，这段文本大量采用了文言文，带有一些讽刺意味，暗示了“中文并非通过玩游戏就能轻易掌握”，并间接表达了游戏可能对提升中文水平的作用有限。这也反映出《西游记》作为文学经典的高度分量，它不是一部通俗作品，而是中国文学的瑰宝。此外，关于汉字及其翻译的讨论也成为了热门话题，例如用户 @dachuiwang3835 指出：

“……真正的孙悟空武器上五个发光的汉字是‘如意金箍棒’，这是这件武器的名称。直译为‘能够随心所欲变换的金边棒’，但用中文表达更具诗意。……在《西游记》原著中，孙悟空的如意金箍棒（英文中称为‘Monkey King Bar’）有很多其他名字。这些名字大多无法直接翻译成英文。在我看来，简单的‘Monkey King Bar’无法体现这件武器的神圣性和神话色彩。其中一个名字是‘定海神针’，意思是‘稳定大海的巨大神圣柱’。”

这样的讨论不仅体现了评论区内的语言学习过程，还展示了通过文化接触进行的“语言混用”（translanguaging）实践。用户在讨论中尝试理解和运用中文，并在此过程中提高语言能力。例如，用户 @tomascali1817 评论道：“这正是我在想的。我不懂中文，但自从我了解到悟空后，我读了很多关于他的资料，以至于即使不懂中文，我也能认出这些字。”

2. 中国文化与其他文化的交流

评论区也呈现出关于中国文化与其他文化之间的交流与对比。例如，用户 @afro4361 提出克拉托斯与孙悟空对比的问题：“如果克拉托斯与孙悟空对战，谁会赢？”这一问题引发了大量讨论，尤其是在克拉托斯这一源自希腊神话的角色与孙悟空的比较上。用户 @quanghung9430 指出：“中国神话中的角色强大到荒谬的程度。所以克拉托斯的力量是按照西方神话的标准来衡量的，根本无法与孙悟空相比。”

除了人物比较外，《西游记》与西方经典文学的对比也引起了讨论。例如，用户 @landonhagan450 提到：“还应该知道的是，《西游记》是有史以来最具影响力和传播广泛的故事之一。它具有无可估量的文化意义，就像《奥德赛》或《吉尔伽美什史诗》一样。”

中国用户往往通过评论尝试解释中国文化的独特性，并表达他们对自身文化的自豪感。例如，用户 @mastergecko1178 说：“你们可能无法体会，但作为在中国长大的人，看到‘如意金箍棒’上的字样点亮，就像看到维达在《侠盗一号》

结尾点燃他的光剑一样，真的让我起鸡皮疙瘩。”这种对孙悟空的文化情感也被用户 @千凌-u9x 描述为：

“不了解《西游记》故事的人：哇，好酷！

了解《西游记》故事的人：是他！是他的武器/技能！这是那个妖怪/地方/角色/战斗！对于像我这样的多数中国人来说，我们可以轻松告诉你云上的战斗是什么，四个巨人和那个奇怪的小老头是谁，或者为什么在塔前发生了战斗。所以在我看来，这款游戏的乐趣取决于你对《西游记》有多熟悉。”

《龙珠》中的“悟空”与印度神话中的哈奴曼也被频繁比较。与《龙珠》相关的评论多为澄清《龙珠》从《西游记》借鉴了元素，而不是相反。与哈奴曼的对比则引发了更多学术性的讨论。用户 @nandu1770 指出：“哈奴曼的种族实际上叫做‘瓦那罗’（vaanara）。瓦那罗是一种智慧生物，具有类似人类和猴子的特征。”用户 @niudissel5466 补充道：“哈奴曼有一件非常重要的武器，那就是他长长的尾巴。哈奴曼的尾巴相当于孙悟空的金箍棒。他在冒险中取得了巨大的成就，哈奴曼的尾巴已经成为他的象征之一。”后面的讨论就不在这里列出来。

评论区的讨论展示了用户通过文化接触学习的过程，涵盖语言学习和跨文化交流的多个方面。虽然某些讨论可能因匿名性而导致争论，但总体而言，评论区成为了一个积极的学习和文化交流的平台。

结论

通过对《黑神话：悟空》预告片 YouTube 评论区的分析，本研究揭示了娱乐性视频的评论区作为跨文化交流和学习平台的潜力。首先，用户围绕中国文化的讨论集中在三个主要主题上：孙悟空的能力与特征、传统文化符号、以及哲学思想与价值观。这些讨论不仅展现了用户对中国传统文化的理解和兴趣，还通过对《西游记》故事情节和角色的深入探讨，推动了对中国文化的跨文化传播。其次，评论区用户通过互动、提问和分享信息，展示了学习和知识协商的过程，尤其是在语言学习和文化理解方面。用户在讨论中展现了对中国文化符号、历史典故和哲学观念的探索，体现了跨文化学习的动力。

本研究主要采用定性分析方法，未能充分利用数字工具进行更加系统的文本分析。例如，未对评论区的词频、主题词分布等进行量化分析，导致对文本的深层结构及用户语言使用模式的理解不够深入。其次，评论区的讨论往往碎片化且分散，本研究未能完全捕捉所有的讨论脉络，可能遗漏了一些有价值的跨文化交流细节。基于上述局限性，未来研究可以考虑通过更为全面的数字化工具和方法来增强对评论区讨论的分析。

参考文献

- 王建强. (2023). 孙悟空“七十二变”神通文化渊源探赜. *荆楚学刊*, 24(3), 45-52. doi:10.14151/j.cnki.jcxk.2023.03.002
- 刘琪 & 陈刚. (2022). 从《黑神话：悟空》的传播与接受看中国游戏文化产业的发展. *北京文化创意*, 6, 90-96.
- 汪玉迪. (2023). 浅析跨文化传播视域下游戏视频《黑神话：悟空》的“文化出圈”. *科技传播*, 7, 115-119.
- 郑维汉 & 罗茂林. (2024, 2024-10-17). 单季进账 918 亿元 《黑神话：悟空》带火中国游戏销售. *上海证券报*.
- 赵君. (2024). 霍尔高低语境文化理论下游戏《黑神话：悟空》中西文化差异对比分析. *新楚文化*, 3, 70-72.
- 谢美晨 & 王依晗. (2023). 中国游戏的世界表达：从《黑神话：悟空》的游戏视频看中国文化输出. *科技传播*, 11, 112-115. doi:10.16607/j.cnki.1674-6708.2023.21.013
- Benson, P. (2015). Commenting to Learn: Evidence of Language and Intercultural Learning in Comments on YouTube Videos. *Language Learning and Technology*, 19(3), 88-105.
- Dubovi, I., & Tabak, I. (2020). An empirical analysis of knowledge co-construction in YouTube comments. *Computers & Education*, 156. doi:10.1016/j.compedu.2020.103939
- Hall, E. T. (1976). *Beyond Culture*. Anchor Press.
- IGN. (2020). Black Myth: Wukong - Official 13 Minutes Gameplay Trailer. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=O2nNljv0MOw>
- Khan, M. L., & Malik, A. (2022). Researching YouTube: Methods, Tools, and Analytics. In A. Quan-Haase & L. Sloan (Eds.), *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods* (2nd ed., pp. 651-663). London: SAGE Publications Ltd.
- Lee, C. S., Osop, H., Goh, D. H.-L., & Kelni, G. (2017). Making sense of comments on YouTube educational videos: a self-directed learning perspective. *Online Information Review*, 41(5), 611-625. doi:10.1108/oir-09-2016-0274
- Shoufan, A., & Mohamed, F. (2022). YouTube and Education: A Scoping Review. *IEEE Access*, 10, 125576-125599. doi:10.1109/access.2022.3225419
- Thelwall, M. (2022). Data Collection with Mozdeh. In *Word Association Thematic Analysis: A Social Media Text Exploration Strategy* (pp. 13-21). Cham: Springer International Publishing.
- Vazquez-Calvo, B. (2020). Guerrilla fan translation, language learning, and metalinguistic discussion in a Catalan-speaking community of gamers. *ReCALL*, 33(3), 296-313. doi:10.1017/s095834402000021x