

“与有荣焉”：国际社交媒体中台湾网民的游戏“接合”与文化认同研究

连水兴 庄羽欣 许丽彬

摘要：数智时代，游戏已然成为增进两岸民众了解乃至两岸融合的新途径。本研究试从文化认同理论的重述与异斥路径出发，探访游戏创造的“接合态”如何影响台湾民众对中华文化的认同感。鉴于首款国产3A游戏《黑神话：悟空》在两岸的现象级爆火，本研究以《黑神话：悟空》及相关议题为研究对象，抓取国际社交媒体YouTube平台中台湾政论节目的内容以及台湾网民评论，运用话语分析三维模型（CDA）进行分析。研究发现，在重述路径之下，该游戏形成对传统文化符码的认知重述，构建起台湾玩家与网民新的文化记忆。对此加以研究，将有助于探寻数智时代新媒介构建两岸青年文化认同的可能路径，为促进两岸融合起到积极作用。

关键词：文化认同；《黑神话：悟空》；接合；台湾

作者简介：连水兴，福建师范大学传播学院教授；庄羽欣，福建师范大学传播学院硕士研究生；许丽彬，福建师范大学传播学院硕士研究生。

基金项目：本文系福建省社科研究基地重大项目“两岸融合发展背景下公共口语传播的理论与实践研究”（项目批准号：FJ2024MJDZ018）阶段性成果。

中图分类号：G122；G899 **文献标识码：**A **文章编号：**1006-6683（2025）02-0086-13

一、研究背景

2024年8月，由大陆游戏开发公司“游戏科学”所研发的首个国产“3A”游戏《黑神话：悟空》（以下简称《黑神话》）正式上线，迅即引起两岸网民的追捧与热议，影响辐射至文旅旅游等多个领域。游戏上线仅两日，销售额就突破15亿元人民币，并一度位列Steam平台台湾地区游戏榜单第一名，引发了台湾各方媒体与评论人的广泛关注。台湾地区知名博主“馆长（陈之汉）”在直播时大赞：“中华文化与有荣焉”。国务院台湾事务办公室发言人陈斌华对此现象回应称，“源远流长、博大精深的中华文化是两岸同胞共同的宝贵财富，是两岸游戏产业实现创造性转化、创新性发展的不竭宝藏”^[1]，指出《黑神话》承载的中华文化元素是两岸共同的记忆，为构建两岸青年文化认同、民族认同起到积极作用。

[1] 《国台办：支持两岸游戏产业加强交流合作，共同做大中华民族文创产业》，国台办网站，2024年9月11日，http://www.gwytb.gov.cn/m/fyrbt/202409/t20240911_12649298.htm。

中华文化是两岸同胞心灵的根脉和归属,《黑神话》已然成为新媒体时代构建两岸文化认同的创新路径。但文化认同不会一蹴而就,游戏的物质性实践勾连起了台湾地区的文化社会场域并带来了复杂的文化认同状态与过程。于此,本研究试围绕台湾民众对中华文化认同过程中的同一与差异,探寻数智时代新媒介构建两岸命运共同体、促进两岸融合的可能路径。

二、理论视角

文化认同研究应持去本质、情景化的路径展开,即将认同的过程置于多元社会主体动态“接合”的场域之中,认识到媒介在其中起到的物质性和中介效用。本研究通过对这一流动过程进行考察,理解作为构建两岸命运共同体的基础性力量的文化认同何以发生。

(一) 重述与异斥的文化认同

认同(identify)是“社会行动者自我辨认和建构意义的过程,它主要是奠基于既定的文化属性或意识属性上,而排除了其他更广泛的社会结构参照点”。^[1]认同理论本质上就是一种身份和文化上的认同,^[2]包含了社会主体对自身以及社会关系之间差异性与同一性的辩证思考。换言之,文化认同过程是判定“我从何而来”以及“我们”与“他们”的区别来建构“我们是谁”的群体考量。^[3]可以说,认同过程的考察是在追问“何以相同”,以及“何以不同”。

何以相同?曼纽尔·卡斯特(Manuel Castells)认为需要追溯至文化认同的材料,即历史文化素材以及集体共同记忆之中。但集体性的自我认知有时会潜藏于无意识与无知觉的现象之中。斯图亚特·霍尔(Stuart Hall)指出:这种“隐蔽的历史”的再认同,根植于对过去的重述(retelling)。^[4]即主体对于文化认同的感知,是基于材料情景性变化后的再认识。当代的文化认同建构过程不能也不必忠实复现历史体验,认同研究应基于文化历时性的“重述”路径,探访如何联系破碎的、健忘的共同体。

何以不同?文化认同的形成与产生以主体与“他者”的辨识为参照。^[5]“人与他人相遇才会思考自己是谁;一个群体与其他群体相遇才会把这个群体想象成为共同体;一个民族只有遭遇另外不同的民族时才会自觉到自己的族群特征。”^[6]全球化突出了多元化场域的感知,主体更有可能通过比较而获得认同感知,认同研究的“异斥性”视角得以在此焕新活力。于此,本研究认为文化认同实践是集共同属性认定与差异化定位二者于一体的复杂心理建构过程,同时其一直处于“生产”过程之中,永不完结,^[7]是一种非固定的、先验的自我意识建构过程。

[1] [美]曼纽尔·卡斯特著,夏铸九等译:《网络社会的崛起》,北京:社会科学文献出版社,2006年版,第20页。

[2] 王卓君、何华玲:《全球化时代的国家认同:危机与重构》,《中国社会科学》,2013年第9期,第16-27页。

[3] 詹小美、王仕民:《文化认同视域下的政治认同》,《中国社会科学》,2013年第9期,第27-39页。

[4] [美]斯图亚特·霍尔著,陈永国译:《文化身份与族裔散居》,罗刚、刘象愚主编《文化研究读本》,北京:中国社会科学出版社,2000年版,第210页。

[5] 孙亚莉:《斯图亚特·霍尔的差异政治学理论研究》,硕士学位论文,中南财经政法大学,2017年。

[6] 韩震:《论全球化进程中的多重文化认同》,《求是学刊》,2005年第5期,第21-26页。

[7] [美]斯图亚特·霍尔著,陈永国译:《文化身份与族裔散居》,罗刚、刘象愚主编:《文化研究读本》,北京:中国社会科学出版社,2000年版,第208-212页。

（二）文化认同的接合态

文化认同的变化过程源自认同主体与其所在的不同历史、现实语境的变化。借马克思“复杂总体”（complex totality）的概念，霍尔认为多种不同的、不必然相关联的社会要素是通过“接合”（Articulation）联系在一起的。接合理论描述了某种“接合态”：被接合的多方处于一种遇合情况（conjunctures）构建的“可以但非必然”的链接之中。接合理论摆脱了经济-政治的询唤决定意识形态的框架，^[1]将社会要素放置在“语境化”的视阈中进行考量。^[2]同时，“接合态”处在持续不断地更新之中，这种未完成、进行中的状态包含着“差异性中的同一”——各个主体首先保持着独特性，再进一步参与共识的创建与维持，甚至是解接合与再接合。^[3]这种动态视角展现了社会场域中的权力张力，为探究民众思想如何产生提供了新路径。接合从反本质论的角度，聚焦于意识与实践的联系，可以说正是通过动态接合的过程，所谓“认同概念”才得以产生。

在此基础上，研究者们开始探求何种实践创造了何种接合态。文化研究学派的学者将视角聚焦于媒介的接合过程，指出媒介在具体情境中操演了一系列动态实践，强调媒介的物质性与象征性起到的接合作用。^[4]具体而言，历史语境、媒体文本、观众实践其实都属于非必然联系的区块，是作为实体与内容的媒介承担了接合三角关系的“环扣”角色。

（三）游戏的媒介物质性实践

媒介的物质性及内容表征是探求其如何达到接合作用的重要讨论支点。游戏媒介集文化性的物质实践和物质性的文化表征于一体。这意味着游戏不仅建构了特有的符号系统，还连接着其他社会实践，其媒介实践进路以综合和复杂的样态“接合”各个场域。

首先，从内容表征上看，倪山川等学者认为游戏实践通过“规训”与“诱导”使得游戏载体之上的象征意义体系镌刻于个体的意识之中，并由此在长期的游戏经验中形成集体认同感。^[5]游戏激发了传统文化符码的现实性、变异性表达，^[6]通过多模态、沉浸式的技术融合不断“重述”传统文化。

其次，从物质实践上看，电子游戏构建了跨媒介的复杂叙事，是一种包含媒介技术与具身实践的多重卷入的媒介形态。^[7]游戏的文化影响力接合了传统文化和社会各层次、多领域的生产实践，发散了一系列议题的意义生产。游戏链接了多元异质要素的互动与博弈，勾连出身份询唤、商业逻辑甚至意识形态的互动与纠缠。游戏之上，个体话语实践成为层层套叠、交叉的语境的重要效果表征。由此，在综合性系统视角下，探讨电子游戏如何接合当代语境、文化表

[1] 邹威华：《斯图亚特·霍尔的“接合理论”研究》，《当代外国文学》，2012年第1期，第42-49页。

[2] [美]斯图亚特·霍尔著，黄卓越译：《“后现代主义”与“接合”——斯图亚特·霍尔访谈录》，[英]戴维·莫利编：《斯图亚特·霍尔文集》，北京：中国社会科学出版社，2022年版，第270页。

[3] 易点点：《差异性：理解霍尔文化理论的核心概念》，《江西社会科学》，2018年第1期，第32-37页。

[4] 周潞鹭：《“接合”、“双重接合”与“三重接合”——文化研究关键概念的演进与辨析》，《人文杂志》，2014年第4期。

[5] 倪山川、蔡仲：《电子游戏文化认同机制的哲学阐释——基于唐·伊德的文化诠释学》，《江淮论坛》，2024年第3期，第140-146页。

[6] 王强春：《〈黑神话：悟空〉跨文化传播策略与路径研究》，《学术探索》，2025年第2期。

[7] 车致新：《电影、游戏、元宇宙：交互界面的媒介谱系》，《当代电影》，2021年第12期，第27-32页。

征与个体文化认同，成为文化认同研究的可能进路。本研究即拟循此路径来探寻台湾民众的中华文化认同感何以因《黑神话》而浮现，并进而思考新媒体时代如何借此促进两岸青年的相互理解、包容与融合。

三、研究设计

（一）研究对象

本研究以《黑神话》这一具有广泛影响力的游戏为研究对象，探讨在所构建的互动空间内，台湾网民如何建构身份认同和文化归属感。通过分析台湾主要媒体以及网民的话语实践，揭示其在这一特定文化场域中的身份确证和文化认同机制。

同时，以国际社交媒体 YouTube 上的台湾主要媒体及其评论区作为呈现游戏“接合态”的社会镜像。YouTube 在台湾地区用户数达 1920 万，有超 56% 的 16 岁以上台湾青年使用，居视频类网站使用率榜首，^[1] 当地主要媒体均入驻。受台湾地区独特的政治生态影响，本研究分别在政治态度倾向偏蓝、偏绿和中立的媒体中，各选取 2 家媒体作为视频评论的来源。^[2] 最终选取 CTITV NEWS（中天新闻）、TVBS 新闻、民视新闻网（Taiwan TV News network）、三立新闻网 SETN、ETtoday News（新闻云）、Today 看世界（Line Today）六家媒体的 YouTube 账号，作为数据抓取来源。

从时间上则选取 2024 年 8 月 10 日（《黑神话》发售前倒计时 10 天预热期）至 2024 年 10 月 20 日（发售后两个月）间，台湾地区上述媒体发布的相关视频内容及其评论作为主要研究对象。在媒体 YouTube 主页中搜索关键词“黑神话：悟空”和“Black Myth：Wukong”获得初步视频数据。经过人工复查剔除未提及或与主题无关视频后得到 143 条视频（见表 1）作为初级数据。

表 1 研究选取的台湾地区主要媒体情况

发布媒体	政治立场偏向	抓取视频数量
TVBS 新闻	偏蓝	27
CTITV NEWS（中天新闻）	偏蓝	98
三立新闻网	偏绿	7
民视新闻网	偏绿	2
ETtoday News（新闻云）	中立	2
Today 看世界	中立	3

同时，为确保评论区内容始终围绕《黑神话》这一主题，本研究剔除了初级数据中多话题混合讨论的情况，最终得到 79 条视频样本作为评论区分析的样本来源。之后，本研究运用 Python 软件对评论区文本进行数据抓取，通过数据清洗与人工筛查，最终获得有效一级评论 5229 条。

[1] 《网际网络传播政策白皮书》，台湾地区“通讯传播委员会”，2024 年 7 月，https://www.ncc.gov.tw/chinese/files/24071/5705_50457_240716_1.pdf。

[2] 毕昆、田丽：《台湾媒体大陆新闻报道的框架建构分析——以甘姆森的“诠释包裹”为路径》，《台湾研究》，2024 年第 4 期。

（二）研究方法与问题

“话语”被视为一种社会实践的形式，特殊的话语实践可以表示架构该事件的情景、机构和社会结构等所有不同要素之间的对话型关系，话语构成社会，也由社会形塑。^[1] 在分析过程中，本研究主要采取话语分析三维模型（Critical Discourse Analysis, CDA）。CDA由英国语言学教授诺曼·费尔克拉夫（Norman Fairclough）提出，其认为话语分析有语篇/文本、话语实践、社会实践三个维度。^[2]

基于此，本研究致力于回答以下问题：

Q1：YouTube评论区中的台湾主要媒体与台湾网民对《黑神话》的文化认同以何种表征呈现？

Q2：在文化认同重述与异斥的两条构建路径之中，台湾网民对哪些符码、实践展现出特别的关注？

Q3：在台湾地区复杂的政治经济场域之中，支撑台湾网民文化认同内核何在？

四、文本分析

本研究将对台湾媒体发布的信息内容以及网民评论信息进行分析，试图揭示其话语表征样态。

（一）媒体内容文本分析

作为《黑神话》跨媒介叙事的重要组成部分，台湾主要媒体所发布的视频反映了媒体立场的选择，也对台湾网民的评价与态度产生影响。

本部分研究基于143条视频的初级数据，参考史安斌等人的结构主题模型，^[3]对视频主题内涵做出分类标签，得出11个概念化标签和4大视频共性类别（见表2），并进行了频次统计。

表2 视频主题内涵分析

主题内涵	包含视频（频次）	共性类别
直观心理感受	63	文化认同感知
对历史的感知	58	
角色故事分享	19	
二次创作展示	5	
游戏日常体验	70	游戏产品体验
游戏硬件体验	15	
游戏幕后关注	60	
两岸产业比较	38	政治价值评估
岛内政治讨论	25	

[1] [荷] 图恩·迪克编，周翔译：《话语研究：多学科导论》，重庆：重庆大学出版社，2015年版，第322页。

[2] 费尔克拉夫认为：首先，研究者要对文本的基本属性、形态作出标识与描述；其次，根据文本在特定社会语境中生产流通的过程来表征社会现实的建构性力量；最后，应对其所代表的实践与社会文化行为间的交融作出解释。参见苗兴伟、穆军芳：《批评话语分析的马克思主义哲学观和方法论》，《当代语言学》，2016年第4期，第532-543页。

[3] 史安斌、张自中、朱泓宇：《数字华流视域下国际传播的增效赋能——以〈原神〉为例》，《当代传播》，2024年第3期，第88-94页。

之后的八个关键词是“中国(830)”“大陆(591)”“悟空(481)”“就是(439)”“真的(420)”“没有(301)”“黑神话悟空(284)”“青鸟(265)”。前十名关键词可以基本看出,台湾网民的讨论密切围绕游戏展开,并且含有大量两岸议题,与岛内政治话题也具有高关联度。

表3 评论文本关键词分析

词性	关键词(数量)
名词	游戏(1758)、悟空(481)、黑神话悟空(284)、青鸟(265)、政治(239)、面线(233)、民进党(186)、文化(185)、台湾人(179)、西游记(162)
地名	台湾(1638)、中国(830)、大陆(591)、日本(111)、美国(94)、韩国(90)、印度(68)、欧美(51)、香港(29)、亚洲(20)
动词	没有(301)、出来(208)、开发(146)、不会(142)、还有(133)、知道(118)、觉得(111)、看到(100)、应该(99)、可能(92)
副词	就是(439)、真的(420)、已经(129)、其实(109)、比较(85)、一直(81)、进步(65)、一定(57)、非常(46)、到底(43)
形容词	酸(262)、绿(211)、厉害(78)、根本(67)、可悲(64)、不错(53)、成功(43)、有够(31)、难(30)、很好(29)

本研究进一步对关键词进行词性分类分析发现(见表3):首先,《黑神话》让台湾网民唤起了具体的文化回忆。“悟空(481)”“孙悟空(164)”“西游记(162)”“吴承恩(51)”等与《西游记》原作有关的关键词频繁出现,表明台湾网民主动进行历史感知回忆,从游戏链接到了历史原作。同时,中华文化的更多内容也被提及,如“封神榜”等名词。还原至原句,左右语句多为积极话语,表示期待更多优秀文学作品以游戏的形式呈现,侧面体现台湾网民对游戏制作的全方面认可。

其次,台湾网民将《黑神话》成功连接至中华优秀传统文化这一概念范畴之下。不仅“文化(185)”的出现频次较高,相关词“中华文化”“华夏文化”“华夏文明”“中华文明”“中国文化”等也均有提及,其原文讨论主题均指向对中华优秀传统文化的感知和辨析。

最后,地名词的频次分析展现了台湾网民将该议题置于跨文化交流的语境之下。高频地名词涉及多个国家,如“日本(111)”“美国(94)”“韩国(90)”“印度(68)”“欧美(51)”等,与之相关的特定共现词有“七龙珠”“悟空”“宝可梦”等。台湾网民通过对美、日、韩等国的文化产品进行比较和辨析,呈现出了通过他者构建自身文化认同的异斥性路径,可见台湾网民将《黑神话》认定为是“我们中华文化的产物”。

五、话语实践分析

研究发现,在话语实践层面,《黑神话》主要通过“重述”传统文化,以激发台湾网民情感共享、共建文化记忆为路径建构文化认同。

(一) 从玩家到网民:自我展演下的情感共享

个体在文化认同的内化过程中,会通过一系列积极的对话以及行动,建立集体共识与社会

定位。^[1]在台湾网民评论区的话语实践过程中，这种主动积极的行动以自我展演与情绪共享的方式展现。过程中个体展示了对于自我身份的辨析与确认，强化了文化认同在社会群际间的再生产过程。^[2]

首先，台湾游戏玩家主动分享自己的游戏经验，进行情绪展演：“我们群组里的没人打得过这只大头佛==”（@h04811094）“这游戏做得真太好了，画面惊人，游戏爽感十足！很久没有让人如此惊艳的游戏了！”（@damgun9781）。原属《黑神话》的文本符码被直接呈现，建构了非玩家对于游戏的经验认知。同时，玩家的情感能量分散式地流向网络公共空间，推动其他网民对游戏形成积极情感想象。

其次，个体的积极对话推动了社会群体的身份确证过程。泰弗尔认为，某人对于“我是谁”的概念或定义在很大程度上是由自我描述构成的。^[3]台湾网民对“华人”“华夏”“中华文化”的定位，呈现出其对中华民族身份的认同，如：“如果你喜欢也认同中华文化本来就是我们的DNA，看悟空就完全没违和感！！”（@jamielin770）“这个游戏太棒了，华人会有文化共鸣，西人会被文化洗礼。台湾绝对是华人文化圈，虽然绿人想否认。”（@卢台祖）在自我描述的过程中台湾网民展现出了强烈的自豪感，在评论区中台湾网民共享群体的情绪与集体共识，通过自我描述式的情感输出强化了文化认同。

（二）由今生向古意：彼时此地中的文化记忆

文化记忆是“在反复进行的社会实践中一代代地获得的。”^[4]文化认同的具化过程，指向了超越代际的文化记忆书写与传承。^[5]在对《黑神话》的解读上，台湾网民呈现出“由今溯古”式的文本话语。这种主动链接过去、现在与未来，并在组织化情景中以固定的话语实践，形塑了个体的文化感知与认同。

首先，文化记忆需要保持与日常生活的距离，并以客观化的文化型构和机构化的交流承载。^[6]作为前者，《黑神话》对远离日常的传统文化符码进行了“日常化重述”。“悟空上香的动作超帅，欧美绝对没有这种文化”（@黄药师-t3t）， “悟空”IP在当代被“培育”出新的文化符码，成为表达与稳固文化记忆的基础性材料。^[7]对文本二次创作则充当了机构化交流的角色：“吾等天命人，恭迎大圣归来，……”（@Next-fq2cl），在台湾网民的复制传播中构建出了新的游戏仪式、意向系统，接合起了当代网民对文化记忆的新指涉以及圈层身份认定。

其次，《黑神话》激发了台湾网民对于历史文化材料的溯源和在地性文化知识的融合记忆。

[1] H.Tajfel and J.C.Turner, “The Social Identity Theory of Intergroup Behavior,” *Psychology of Intergroup Relations*, Nelson Hall, 1986, pp.7-24.

[2] 吴琳琳、曹宇雯、徐方力等：《适应、融入与认同：在陆台湾青年社交媒体使用研究》，《台湾研究集刊》，2024年第2期，第54-67页。

[3] Manning Nash, *The Cauldron of Ethnicity in the Modern World*, University of Chicago Press, 1990, pp.4-5.

[4] [德] 简·奥斯曼著：《集体记忆与文化身份》，陶东风主编：《文化研究》（第11辑），北京：社会科学文献出版社，2011年版，第4页。

[5] 刘慧梅、姚源源：《书写、场域与认同：我国近二十年文化记忆研究综述》，《浙江大学学报（人文社会科学版）》，2018年第4期，第185-203页。

[6] 冯亚琳：《德语文学中的文化记忆与民族价值观》，北京：中国社会科学出版社，2013年版，第6、34-35页。

[7] J.Assmann, “Collective Memory and Cultural Identity,” *New German Critique*, 1995, No.65, p.132.

在对《黑神话》系列后续作品的期待与建议中,台湾网民直指中华文化记忆中的人物与典故,“期待以后出黑社会:宋江、黑楼梦:宝玉、黑帝国:刘备”(@maxchang892)。同时,台湾网民还将地方性知识与游戏体验接合,产生出古今交汇、两岸交融的类比想象。^[1]有台湾网民将闽南语配音与台湾地区的布袋戏唱腔并置,追忆早年台湾公司制作的《西游释厄传》等游戏。由此可见,文化认同的过程中必然伴随历史文化要素融合,特殊地方性色彩凝聚,文化符码能否承载彼时此地的文化记忆,是文化认同的关键要素。

六、社会实践分析

CDA认为社会在与话语的对话型关系下会产生一系列新的权力议题。在与社会语境相关联后,分析者可以借由话语中的隐喻、修辞手段读取出(read off)意识形态分析。^[2]电子游戏将建构起更复杂社会主体、各方意识形态博弈,以及变迁的社会现实之间的接合。个体的文化认同过程正是在各种语境与各方力量博弈之下,对自己身份与自我理解的建构、解决与捍卫。在多元主体参与之下,以异斥性视角切入的文化认同路径得以被台湾网民明显感知。《黑神话》关联起中外、两岸、岛内的意识形态博弈,经由此复杂社会生态,台湾网民的文化认同表征得以层层突破,这背后暗藏形塑与构建的过程正是本研究想要探讨的关键所在。

(一) 中外:跨文化交互下的异斥性认同

某些重要而富有差异的历史时刻构建了“断裂式”文化身份——“真正的现在的我们”。^[3]文化认同与文化身份是从承认差异开始的,也会因差异而不断对个体发起隐蔽的“询问”。在《黑神话》相关视频的评论区中,台湾网民不断对电子游戏语境里的“他者”进行观察与辨认,进而确证自身文化身份与归属。

《黑神话》作为国际传播游戏出海的典型示例,为台湾网民以他者识别自身文化符码提供了路径。“全球火爆!连老外都大赞!太自豪!”(@jcxnznzkfdjxj414)“看到很多外国博主在玩,……很难想象(是)一百多人的游戏制作团队,太厉害啦”(@user-yulrf6brly)。YouTube作为国际视频平台,使台湾网民可以对“老外”“外国博主”等他者文化人群以及“外国人”与“中华文化”的跨文化交流景观进行观察。开放的景观展示刺激台湾网民走出有限的、固化的认知和理解,打破由政治群体和商业意识形态所构建的信息茧房。《黑神话》用过硬的文化软实力打通了国际传播的链条,进而反向影响和构建了台湾网民的身份辨识过程与文化认同感。

霍尔认为文化表征是“可阐释的”,即文化认同与意义的认定背后存在着多方价值和意识形态的动态争夺与协商。^[4]不同文化群体对于《黑神话》所含文化符码会做出不同的解读,但其中也存在被扭曲的文化认知。如有外国网民将孙悟空的角色缘起与日本漫画《七龙珠》中的

[1] 杨位擎、罗秋菊:《自媒体语境下海外受众对中国的地理想象建构——以 YouTube 李子柒短视频受众为例》,《人文地理》,2024年第1期,第8-16、67页。

[2] [荷] 图恩·迪克编,周翔译:《话语研究:多学科导论》,重庆:重庆大学出版社,2015年版,第326页。

[3] 邹威华:《族裔散居语境中的“文化身份与文化认同”——以斯图亚特·霍尔为研究对象》,《南京社会科学》,2007年第2期,第83-88页。

[4] 郝永华:《Representation:从再现到表征——论斯图尔特·霍尔的文化表征理论》,《江西师范大学学报(哲学社会科学版)》,2008年第41卷第6期,第73-80页。

“悟空”一角绑定；将《西游记》认为是韩国所属文化等。面对这类认知台湾网民会主动进行反驳与解释：“网上很多老外发出提问，黑神话悟空和龙珠悟空是什么关系 突然感觉日本有点尴尬了，毕竟这是中国文化四大名著之一”（@kingsleychong1987）“没有武侠底蕴，是做不出像黑神话悟空这样的游戏的……韩国也可以开发穿韩服打跆拳道3A游戏，他们为什么不早做呢？”（@jingli6323）。全球化文化交流的空间之中，台湾网民为防止中华文化受到歪曲性、误解性的解读作出了积极的解释，促进了文化的正向传播。

通过对文化认同异斥性视角的考察，本研究发现基于差异所构建起的文化认同在台湾网民的话语实践中呈现出明显的表征。这些表征反映出台湾网民已将自己置于“中华民族”的文化身份之中，从华人的文化群体出发，在与异文化的交流互动中，对信息进行基于本民族文化身份的解码和编码。^[1]不论是对中国东方元素在世界范围内流行，还是对中国游戏行业在全球游戏市场排名上升的现象，台湾网民都表现出了恭贺与自豪的心理。电子游戏通过接合进异文化场域，促进了台湾网民的身份以及文化认同。

（二）两岸：泛政治化语境下的理智性认同

台湾的社交媒体政治社区同时呈现了政治极化与大规模信息渗透两种现象。^[2]其中，民进党等政治势力推动的，以统“独”分歧为核心的认知重构已经成为台湾社会分歧建构与推动极化情绪的主线。^[3]由于《黑神话》中国制作、中华文化的属性，也被纳入统“独”分歧的讨论之中，极易将其关联至政治语境。由表2可见，涉及政治价值评估的视频达63频次，视频内容包含“认知作战”“政治正确”“青鸟”“去中化”等一系列议题。《黑神话》成为不同政治势力建构社会分歧的切入点，各方均试图输出包含己方政治立场的认知观点，以对网民进行政治动员。其构建的相关议题被赋予政治色彩，强行将游戏自然传播过程中的经贸、科技与文化交往实践贴上政治标签，存在明显泛政治化的特点。

但极化政治的倾向与反制力量之间的斗争，一直存在于台湾政治斗争的场域之中。^[4]针对这类议题，台湾网民进行了对抗性解读，主要表现为泛政治化“玩梗”与去政治化诉求表达的多重实践，这也反映出台湾网民面对差异化认知语境下的另一异斥性文化认同路径。

一方面，部分台湾网民的文本实践呈现出泛政治化的特点。通过对《黑神话》所提供的文本符码进行挪用拼贴，台湾网民将政治代表人物与政治光谱颜色作为素材融入符码之中，具有鲜明的情境化语义特征。如“绿神话~皆空！”（@Freddiedu2012）“黑熊部队”等组合“玩梗”。而大部分玩“梗”的台湾网民都呈现出戏谑媒体话语的样态，反映出个体对话语权力的积极博弈。台湾网民将原有文本素材的文化属性置于优势地位，对绿营所导向的认知分歧与意识形态进行批判。

[1] 王艳玲、朱楠：《文化间性视域下跨文化传播中的文化认同研究》，《天津师范大学学报（社会科学版）》，2023年第3期，第87-92页。

[2] 张晓栋：《政治极化与信息渗透：基于台湾地区社交媒体政治社区的分析》，《台湾研究集刊》，2022年第2期，第34-52页。

[3] 陈星、温天鹏：《社会分歧建构、极化与台湾政党体制发展走向》，《闽台关系研究》，2022年第2期，第11-21页。

[4] 陈星：《台湾政党体系的嬗变与重构：基于2024台湾地区“二合一”选举的观察》，《台海研究》，2024年第1期，第28-37页。

另一方面,部分台湾网民的话语实践呈现出明显地去政治化倾向。其中的多数台湾网民持有“游戏无国界,玩家共和国”(@tmac12311)的心态,表达赋予游戏和文化以政治标签的不认同。同时,相较于其他新闻接近性更低的议题,对《黑神话》衍生议题的讨论更易摆脱台湾政党与媒体的刻意误读曲解。通过游戏的直接体验与数据信息获取,个体经验得以在物质实践与客观材料中得到交叉验证。对于“销量走势”“产业影响力”“上线人数”“游戏美工”等客观性材料的认识,台湾网民更易摆脱政治话语操纵,突破现有的内群体传播模式,建构起两岸民众主动识别信息与理性沟通的可能。^[1]在大规模信息渗透之下,公共性的解蔽仍在。《黑神话》根植于社会生活实践和受众之中,以具有个人参与感、与实际生活贴合度高的内容引起台湾网民的共鸣,进而提供破除政治势力认知重构与极化话语的可能。^[2]

(三) 岛内:社会矛盾凸显下的反身性认同

文化认同的存续过程具有反思性与批判性,涉及个体对于所处社会形势的感知与基于此的行动策略调整,这种对自身所处社会现况的回望与反思被称作“反身性”,是构成现代社会自我认同的重要组成部分。^[3]台湾网民的反身性文化认同主要针对充满社会矛盾的岛内现况。《黑神话》作为参照对象,使台湾网民产生对于岛内文化建设现状、社会发展状况的批判想象。

从文化建设层面来说,个体对于在地文化存续的需求,与民进党在文化建设领域的不作为、剥离中华文化的社会实践产生了矛盾与冲突。民进党“去中国化”政策使台湾在地文化变得“毫无竞争力”,台湾网民在社会实践中无法感受到有特色的在地文化,并呈现出对文化建设的批判性话语实践。如部分台湾媒体与时评人将《黑神话》的成功归结于资金充足时,就遭到台湾网民反驳:“根本不是砸钱的问题!台湾就是没人才~也没创意 更没题材没剧本……”(@满汉大餐 -k7p)也有台湾网民认为与山西小西天相比,台湾景点没有故事可说。相反,《黑神话》依托数智技术对中华传统文化的成功转码,受众的解读是高度认可及统一的,大部分台湾网民都基本认可“……台湾的文化多数也都属于中国,皆为中华之艺术……”(@云 -x6f)。

从社会发展状况来说,台湾网民的反身性社会实践主要通过以下五个议题的讨论集中体现:1. 游戏产业衰落;2. 赌博色情行业成为“游戏名片”;3. 过多资金流入股市、房市;4. 对比数发部花200亿台币研发外卖“点线面”系统;5. 媒体沉湎特定辉煌时空、产业。再进一步,个体通过公共空间赋权,意图形成集体性行动策略调整,如“……不承认别人的进步一味地酸,其实这样真的好吗?”(@kingsleychong1987)。广泛的讨论面向显示出台湾网民参与公共事务的强烈意愿,希望能够通过网络空间引发舆论讨论来改变现状。台湾网民的公共参与意愿在话题中以反思性的、批判性的话语实践呈现,体现了台湾网民对政党认同影响力下降,集中展现了对民进党执政不力的不满。^[4]《黑神话》的讨论多方面地呈现了日益凸显的社会矛盾,进一

[1] 谢清果、王昀:《两岸网络公共领域中的身份认同及其交往逻辑的功能考量》,《台湾研究》,2014年第5期,第19-28页。

[2] Tomlinson, “Globalization and Cultural Identity,” *The Global Transformations Reader*, Polity Press, 2003, pp.269-277.

[3] 桂榕、吴贵琴:《反身性视角下的非遗实践与认同——边疆布依族个案研究》,《学术探索》,2022年第4期,第115-122页。

[4] 翁明源、刘佳雁:《从“九合一”选举透视台湾政治社会变化》,《台湾研究集刊》,2023年第1期,第44-59页。

步激发了个体的感性认识与理性思考，引起台湾网民对于外部世界认识的重述与反身性的意义建构。

七、结论与探讨

习近平总书记在《告台湾同胞书》发表40周年之际发表重要讲话，指出“两岸同胞要共同传承中华优秀传统文化，推动其实现创造性转化、创新性发展。”^[1]《黑神话》在台湾地区的流行，既反映了两岸共同的文化记忆和精神共鸣，也折射出文化认同建构过程的复杂性。如何把一代代中华儿女“无代沟”的共同记忆以鲜活的方式重述，让两岸人民自发接触、传播甚至形成新的共同记忆，是未来文化产业发展的应答之题。文化的传承和传播、情感的认同与共鸣应摆脱“被字句”，下一代人要从被动地接受转向主动地接近和传唱的新模式，让台湾同胞人人赞叹“中华文化与有荣焉”是未来文化融合的重要目标和期许。《黑神话》在台湾地区的流行，反映了文化认同建构过程的复杂性，认识到这种层层嵌套、面面接合的复杂张力，能为铸牢中华民族共同体意识注入更为坚实的现实基础与传播力。

（一）打造多层次“共享叙事”

以游戏为“扣环”，重新接合社会要素，打造多层次的叙事体系。《黑神话》借助家喻户晓的神话IP“孙悟空”，以游戏链接古今，跨越地域。台湾网民产生了新的时代文化记忆，构建何为“我们”的新思考。在这之中，中华传统文化的创造性转化与创新性发展是叙事之基底。从个人到官方、从组织到媒体的全方面参与，是由个体自发表达与官方互动传播不断交替的层层涟漪，这是未来可复制的、可实现的多层次全方位的话语浪潮。

（二）重视高质量“物质表达”

游戏生产者应着重于生产自带打破隔阂的传播力和激发新场域的创造力的高质量文化产品。以游戏接合传统文化与新时代语境并非首次，中国游戏也曾有在海外传播，但并未有如《黑神话：悟空》一般的影响力。此次中华文化以自信姿态进入全球视野，经由台湾网民认同的他者路径，激发起玩家与非玩家共话的几近全民热议，是沉淀后的厚积薄发，未来的游戏生产者应看到并延续其背后文化挖掘深度与技术锻造硬度的“两条腿走路”，而良性的孵化环境仍需更多的市场环境支持与政策激励。

（三）打造“兴趣导向”的青年社群网络

文化认同亟需两岸青年融合交流发展。台湾网民在网络社群中的积极自我展演是中华文化最好的“代言人”，通过自然社交互动，文化认同得以实现逐层破圈与巩固。为进一步加强此类交流，可以依托两岸青年高频使用的社交平台，以游戏电竞、文创设计、音乐创作等领域为文化交流切入点，构建多元化社群网络。在社群中，活跃两岸青年可以成为文化交流的“主人公”，达成一系列项目共创以及文化交流，在此基础上分层推动“兴趣分享——主题共创——文化传播”的三级文化传播机制建立，促进两岸青年在文化领域的深入交流与合作。

（四）构建“文化先行”的非政治化交流场域

在《黑神话：悟空》的认同路径之中，台湾网民彰显了“文化先行”的共识构建路径。通

[1] 习近平：《为实现中华民族伟大复兴推进祖国和平统一而共同奋斗》，北京：人民出版社，2019年第2版。

过对文化产品的集中讨论，意识形态张力有了缓解的可能。于此，可以组织策划一系列聚焦影视类、音乐类、游戏类等中性议题的活动，以期搭建多元对话平台。通过强化交流场中游戏体验和生活分享等积极内容导向，引导两岸民众聚焦文化内涵与友好交流，形成“去政治化”的情感联结与价值共识。最终促进两岸人民之间的相互理解和和谐共处。

(责任编辑 谢楠)

“With Honor”: A Study of Taiwanese Netizens’ Game “Articulation” and Cultural Identity in International Social Media

Lian Shuixing, Zhuang Yuxing & Xu Libin

Abstract: In the era of digital intelligence, games have become a new way to enhance cross-strait understanding and even integration. This study tries to explore how the “articulation state” created by games affects the Taiwanese people’s sense of identity with Chinese culture from the retell and exclusion paths of cultural identity theory. In view of the phenomenal explosion of the first domestic 3A game “Black Myth: Wukong” on both sides of the Taiwan Strait, this study takes “Black Myth: Wukong” and related issues as the object of study, and captures the content of Taiwan’s political programs on the international social media platform YouTube and the comments of Taiwanese netizens and analyzes them with the use of critical discourse analysis (CDA). It is found that under the path of retelling, the game forms a cognitive restatement of traditional cultural symbols and constructs a new cultural memory for Taiwanese players and netizens. This study will help to explore the possible paths of new media in the era of digital intelligence to build the cultural identity of cross-strait youth, and play a positive role in promoting cross-strait integration.

Key Words: Cultural Identity; “Black Myth: Wukong”; Articulation; Taiwan