

国产游戏中传统文化的海外传播

——以《了不起的修仙模拟器》为例

吴祎波

杭州师范大学人文学院 浙江 杭州 311121

【摘要】：中国游戏产业在经济与社会效益方面取得显著成就，成为文化传播的重要载体。通过深度融合传统文化元素和现代技术，中国游戏不仅丰富了自身内容，还推动了文化出海。本文以《了不起的修仙模拟器》为例，分析其独特的仙侠文化设定和中国传统文化元素，并分析跨文化传播过程中面临着文化内涵损失和理解障碍的问题。

【关键词】：网络游戏；跨文化传播；中国文化

DOI:10.12417/2982-3846.25.05.016

引言

2025年，中国游戏产业市场实际销售收入已超3000亿元。在取得显著经济效益的同时，游戏的文化属性日益凸显，成为推动产业高质量发展的重要动力。许多游戏作品从中国传统文化中汲取素材，例如《西游记》《三国演义》等经典文学作品，以及金庸、古龙的武侠小说和网络文学，都被多次改编为游戏。同时，传统服饰、舞蹈、乐器等文化元素也被广泛融入游戏设计之中，使游戏内容更加丰富。

随着中国游戏逐渐走向国际市场，“游戏出海”正在推动着“文化出海”，游戏的媒介作用和文化传播功能愈发明显。以国产独立游戏《了不起的修仙模拟器》为例，该游戏2019年在Steam平台发布测试版后迅速登上全球热销榜，目前全球销量已超过70万份，其中海外玩家占比超过三分之一，在各大游戏评测网站上的好评率接近87%。广泛的海外玩家群体为网络游戏传播中国文化提供了重要基础。

1 游戏中的中国传统文化元素

《了不起的修仙模拟器》《了不起的修仙模拟器》的故事设定是几名修仙门派的外门弟子因故流落到一块世外桃源，玩家指引角色在这片土地上种植、打猎、建造，从无到有生存下来，并逐渐发展壮大。在开发团队看来，修仙玩法是这款游戏最核心的部分。该游戏深度玩家中绝大部分为中国仙侠主题小说的忠实读者，而《了不起的修仙模拟器》最大程度地还原了修仙的过程，让玩家能在游戏中实现修仙的愿望。修仙即为修炼成仙，源自中国古代道家的神仙崇拜。长生求仙的信仰始于战国，魏晋时期由葛洪发扬壮大，开创了神仙道教理论体系，修仙思想也从而成为道教信仰的核心。^[1]修炼成仙是道教徒毕生追求的目标，葛洪在其著作《抱朴子内篇》中明确提出了修仙之路的三个重要环节，即积善修德、服用金丹以及众术兼修，在该游戏中也着重突出了这三个方面。

在游戏的底层规则设计上，开发团队最大可能地还原了对于仙侠世界的幻想：游戏中设计了季节和昼夜的交替、天气的变化、灵气的流转，万物的五行属性和建筑的风水。并从这些基本规则出发，推导出整个世界的架构。我国古代先民认为，天下万物皆由五类元素组成。五行是指木、火、土、金、水五种物质的运动变化。在游戏的教学模式中详细介绍了五行相生相克在游戏中的体现。五行与风水的结合是游戏得以进行的关键。功法的修行也多与风水有关。游戏中的每种材料都具备特定五行属性，由这些材料建造出来的建筑和家具同样会具备相应五行属性。当建筑和家具的五行属性顺应环境的五行属性时，建筑的风水才会好。比如水生木，木属性的建筑和家具在水属性的环境中会产生好风水。修行者可以感知建筑的风水，待在风水好的建筑里有助于修行者正常修炼。五行属性还影响人物的功法修炼过程。比如下雨会影响整个地图的五行分布，整个地图的水属性会特别高。假设人物修炼木属性功法，由于水生木，下雨的时候就特别适合修炼和突破。火属性功法的修行者在下雨天修行速度会变慢，炼制法宝、符咒和丹药的成功率会降低。在人物的属性、能力等方面的数值设计上，开发团队没有采用MMO惯用的数值曲线设计，而是按照现实经验和小说的描述搭建出基本框架，再进行测试和调整。在游戏中，人物角色的属性不仅包含修仙所需的六维数值，还拥有12种生活和修炼技能，在温度、感知、移动速度等方面还具备不同的数值。游戏中的环境与建筑设计同样蕴含着中国元素。游戏中的建筑风格基本上以中式建筑为主，在游戏中可以看到中式的牌楼、园林、佛教中典型的宝塔式建筑与道教的道观，使得中国传统文化在建筑风格中得以体现。

雷蒙德·威廉斯在其著作《文化与社会》一书中提出了文化概念演变的假说，并对此概念的延伸性进行了重释，即文化是生活方式、价值理想、符号活动三者的统一。^[2]由此可知，游戏通过设置场景与制定规则打造一种“生活方式”，以消遣

娱乐和文化熏陶为价值理想，并借助一系列与“修仙”有关的符号的编码、解码与互动完成对仙侠文化的建构。外国玩家能够跨越语言障碍玩中国修仙游戏，正是因为它在 Steam 上独树一帜，让玩家身临其境地感受修仙小说的体验。

2 游戏作为媒介的跨文化传播

作为一种独特的文化传播载体，游戏具有其独特的优势。游戏可以成为不同国家、民族、种族之间相互沟通的媒介，如上世纪 80 年代日本任天堂公司开发的《超级马里奥》系列游戏将日本文化推向世界，现如今中国游戏也在跨文化传播中“落地生根、开枝散叶”。网络游戏以全球各国青年为目标群体，传播更精准、有效。同时，网络游戏相比于广告、影视作品而言，具有更强的持续性和黏性，涵化作用更加凸显。网络游戏借助于网络和科技，形式更加丰富和多元，在一定程度上可以降低文化壁垒，减少文化折扣。

游戏通过参与式、沉浸式传播，可以充分调动人们的兴趣、情绪，增加人们对其内容的理解度和记忆程度。随着数字技术的不断发展，现实元素在网络世界的再现变得越来越精细，细节层面的精准还原甚至会使其比实物更直观。网络空间的自由性使得优秀传统文化中器物工具的相关元素再生成为可能，而且数字化技术的还原代价更小。在网络游戏中应用优秀传统文化实现了各种元素的表现形式创新，比如优秀传统文化中的器物工具、艺术形式、习俗仪式以及历史人物故事的创新性表达等等。数字技术支持的游戏虚拟世界为玩家提供了得天独厚的数字体验空间，寓教于乐，通过这些设计，不仅让传统文化以新的面貌展现出来，也增强了其在数字时代的吸引力和影响力，还让玩家在虚拟世界中体验和学习到了丰富的中国传统文化。此外，该游戏也一定程度上实现了仙侠文化的增值，作为仙侠文化跨文化传播的媒介载体，受到海外玩家的喜爱和接受。

3 游戏出海中的文化内涵损失

《了不起的修仙模拟器》从词汇到设定都有着中国传统文化的特有内涵，这激发外国玩家兴趣的同时也带来了一定的理解难度。正如 Wuxiaworld 网站（以译介中国网络玄幻修真类小说出名）创始人 RWX 所言，“对外国读者来说，中国的武侠玄幻是全新的，像修仙这个概念在西方是不存在的”^[3]。尤其是在游戏推出之初，官方没有提供英文版本，因此完全依赖于玩家自身兴趣翻译游戏内容，通过对 steam 平台上的游戏讨论区的调查，可以发现海外玩家在理解游戏中“仙”“妖”“气”等重要概念时存在困难。

“仙”的概念源自巫鬼文化与民间信仰，成熟于神仙道教的理论体系。在战国时期，《庄子·逍遥游》中的姑射仙子“不食五谷，吸风饮露，乘云气”的形象已接近后世的仙人想象。

同时代的屈原在《楚辞》的《远游》《涉江》中也提及了食气等成仙方术。西汉刘向编纂的《列仙传》列举了七十一位仙人的事迹及其成仙途径。唐末五代时，“钟吕金丹道”倡导在体内修炼“金丹”。^[4]这也是后世修仙小说中常见的修行方式。在传统文化中，仙的核心特征是“长生”。在游戏中，仙的“强力”属性被强化，而长生常被弱化为次要属性。游戏将“修仙”设为终极目标，通过数据化分级和升级模式，强调强大战力带来的快感，仙的形象更多表现为拥有强大力量的人，而非传统文化中的“善”或“逍遥”。

传统文化中的“气”是阴阳二气，有阴阳两种不同的表现形式，是生成万物的依据，儒家的目的是通过“养气”保存、扩充仁义，从而使得社会平治，而道家提出“通下一气”的目的则是保存人的天性，与天地万物合而为一。道家文化中气功在游戏化的化用以及五行相生相克是该游戏最为重要的机制。道家气功是道家修行养生中的代表之作、经典之篇。它是人的身心为对象，以人的生命健康长寿为目的的修炼保健手段和方法，以道教修炼成仙不化之法进行了整体包装显得神秘。而在该游戏中，道教气功被灵活运用到游戏角色的日常修炼之中，功法的修行依靠气功的运用。而绝大多数的海外玩家将游戏中“气”的概念和“mana”等同。“mana”在西方文化中主要出现在太平洋岛民的文化和宗教中，尤其是在波利尼西亚地区。“mana”一词在不同情境下可以翻译为力量、影响力、权威等，其核心意义在于某种超乎日常生活的效力或神圣的力量。这种力量通常与个人的道德品质、智慧或社会地位有关，是一种赋予个体或群体特殊能力的社会文化现象。“mana”在西方文化中的起源和发展历程涉及从哲学到宗教人类学的多个方面，涵盖了从超自然力量到神圣存在的广泛含义。两者都体现了各自文化中对于“超自然”或“内在力量”的重视。^[5]然而“气”在中国文化中更多地与自然哲学和生命科学相结合，而“mana”则更侧重于社会文化和宗教信仰层面。在网络游戏中，“mana point”通常指的是角色的魔法值，即角色使用魔法所需的能量。而游戏中的“气”在经过数据化后，已经偏离了原本的涵义，类似于一种可以统计的能量，因此在海外玩家看来，使用“气”的人物可以认为是在使用一种特殊的魔法。

在中国文化语境中，“妖”作为仙的对立面，具有复杂的内涵。许多海外玩家在刚接触“妖”这一概念时会将其等同于“monster”。但中国的“妖”和“monster”在文化和语义上有着显著的区别。中国的“妖”通常指的是超自然的生命体，这些生命体可以是动物、植物或其他非人类的存在，它们可能具有超自然的能力或法术。在中国文化中，“妖”的形象多样，既有善良的也有邪恶的，甚至有些妖怪是可以修炼成仙的。例如，《西游记》中的妖怪就是指那些能够变化形态、拥有特殊能力的生物。相比之下，西方的 monster 通常指的是外表奇异、

可怕且多形体的巨大生物,主要强调的是其外貌和形态上的异常。西方的 monster 更多地与邪恶和恐怖联系在一起,常常被描绘为需要被消灭的对象。因此,虽然将“妖”翻译为 monster 在一定程度上方便了跨文化交流,但也可能导致对这一概念的理解不够全面和准确。

数字游戏的全球化有助于传播中国文化,但也带来一些问题。由于语言 and 文化的差异,许多中国特有的概念在翻译时难以找到准确对应的词汇,导致文化内涵的丧失。外国玩家在理解中国文化符号和故事情节时,容易因文化差异而产生误解。但作为被广大玩家接受的文本,这些虚拟故事成为了重要的文化交流工具。它们打破了语言限制,使西方读者超越特定政治和文化背景,规避时代和空间的约束,在自洽的虚拟世界中激发对文本的解读和期待,从而使得中国文化更易于被认同和接受。

参考文献:

- [1] 赵懿,《抱朴子内篇》修仙的伦理基础与技术探析,山西大学,2019年.
- [2] 金岱,《文化建构主义与再启蒙》,《华南师范大学学报(社会科学版)》,2013年第5期,第22-31+207页.
- [3] 邵燕君、吉云飞、任我行,《美国网络小说“翻译组”与中国网络文学“走出去”——专访 Wuxiaworld 创始人 RWX》,《文艺理论与批评》,2016年第6期,第109页.
- [4] 蔡翔宇,《试论“网文出海”中的文化内涵损失——以泛修仙类作品概念的译介和理解为例》,《外国文学动态研究》,2021年第1期,第101-110页.
- [5] 晋世翔,《欧洲13世纪“介质中感觉种相”问题溯源》,《清华西方哲学研究》,2015年第1期,第322-341页.

4 结语

网络游戏凭借其独特的优势,在传统器物、习俗、精神以及历史人物等方面实现了对中华优秀传统文化的创造性转化与创新性发展,并实现了跨文化传播。尽管存在翻译过程中文化内涵损失的问题,数字游戏仍是传播中国文化的重要途径。通过精心设计和合理翻译,可以减少文化内涵的损失,同时增加游戏中的文化注释和背景介绍,帮助外国玩家更好地理解中国文化,实现文化的有效传播。

网络游戏通过其独特的文化杂糅特性,在全球化语境下促进了异质文化的互动,使得海外玩家能够从不懂、误读到理解、欣赏中国文化。游戏作为文化交流的媒介,依然在打破语言和文化壁垒,促进全球对中国文化的认知和接受方面发挥着不可替代的作用。这种跨文化的传播不仅增加了中国文化的国际影响力,也为中国传统文化的全球传播开辟了新的渠道。