

## 跨文化传播视域下数字游戏的 中华文化出海机制研究

——以《永劫无间》为例

郁玲璐 张梦伟 姜林寒 蔡露 黄浩

金陵科技学院外国语学院，南京

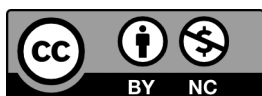
**摘要** | 在全球化与数字化背景下，中华文化出海面临“文化折扣”等挑战。本研究以《永劫无间》为例，采用案例分析法和问卷调查相结合的方法，探讨数字游戏在跨文化传播中的作用机制。研究发现，游戏通过视觉符号、叙事内核与文化融合创新，有效推动了武侠美学等元素的海外传播，但深层哲学观念仍存在接受障碍。基于此，研究提出动态分层传播策略，为数字游戏助力文化出海提供理论参考与实践路径。

**关键词** | 跨文化传播；数字游戏；文化出海；《永劫无间》

Copyright © 2026 by authorx (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



### 1 引言

在当前全球化与数字化深度融合的背景下，中华文化出海面临“文化折扣”<sup>[1]</sup>等传播困境。以《永劫无间》为代表的数字游戏凭借其交互性与视觉化优势，成功将武侠文化等中国元素推向国际市场。本研究选取《永劫无间》作为典型案例，旨在系统考察数字游戏推动中华文化出海的内在机制与可行路径。致力于构建数字游戏文化的跨文化传播模型，通过分析《永劫无间》探索中华文化元素的植入路径与接受效果，识别易于传播的文化符号与易产生文化折扣的元素，并为“游戏+”文化出海模式提供可操作的策略参考，以促进中国数字文化产业的国际竞争力提升。

为达成研究目标，本研究综合运用两种研究方法。首先运用案例分析法对《永劫无间》进行深度剖析，将其视为一个完整的文化文本系统考察其视觉符号系统——包括服装、兵器与场景建筑所体现的美学风格和叙事内核中所蕴含的东方哲学理念，如“因果”与“轮回”，进一步分析文化融合的创新手法，又如“赛博朋克”元素与东方美学的结合方式，从而全面梳理该游戏在文化承载与转译方面的具体实践。同时采用问卷调查法，通过设计并发放中英文对照问卷，面向中外不同玩家群体收集一手数据，重点考察其对游戏中中华文化元素的识别情况和偏好倾向。该方法通过对两组被试群体的反馈数据进行比对分析，从而揭示不同文化背景玩家群体的认知差异特征。

基金项目：2025年江苏省大学生创新项目成果。

通讯作者：黄浩，金陵科技学院外国语学院副教授，研究方向：英美文学与文化。

文章引用：郁玲璐，张梦伟，姜林寒，等. 跨文化传播视域下数字游戏的中华文化出海机制研究——以《永劫无间》为例 [J]. 社会科学进展, 2026, 8 (1) : 6-9.

<https://doi.org/10.35534/pss.0801002>

## 2 《永劫无间》中的中华文化元素分析

### 2.1 视觉符号的运用

《永劫无间》在视觉层面系统植入了中华文化符号，其设计超越了表层的美学风格模仿，深入至文化转译与符号学逻辑的层面。依据符号学理论，游戏中的视觉元素可作为承载文化意义的“能指”，其“所指”则关联中国独特的武侠精神、哲学观念乃至社会价值观<sup>[2]</sup>。以游戏角色所着武侠服装为例，其设计并非简单复古，而是融汇历代汉服与江湖服饰特征，通过纹样、色彩与形制（如交领右衽、宽袍大袖）共同建构出一套具有高辨识度的东方身体符号系统。兵器设计方面，刀、剑、棍等武器在沿袭古代形制的基础上，借助材质光泽与击打特效的数字化夸张处理，既强化了“兵者，凶器也”的武学威慑感，也传递出“止戈为武”的东方武德理念<sup>[3]</sup>。

游戏中的建筑场景，如亭台楼阁与寺庙古塔，多借鉴唐宋风格，飞檐斗拱与雕梁画栋不仅塑造出东方的空间意境，也通过符号化编排传达出“天人合一”的自然观。聚窟洲地图中的建筑布局注重依山就势与虚实相生，这体现出中国传统园林“虽由人作，宛自天开”的营造智慧<sup>[3]</sup>。这种对纹饰与建筑符号的创造性转译，并非元素堆砌，而是基于文化理解所进行的“符号化重构”<sup>[2]</sup>，使其在全球化语境中既能保持文化特质，又能被多元背景的玩家所理解与接纳。

### 2.2 世界观与中国故事内核

《永劫无间》的世界观构建根植于东方哲学思想体系，尤其融合了佛教与道教中的因果循环与轮回转世观念。游戏以“不朽面具”所引发的永恒冲突为背景设定，使每位角色均陷入无法摆脱的业力链条。此种构架与佛教“十二因缘”学说形成对应关系，揭示出个人行为与命运结果之间的必然联系。游戏因此超越了一般大逃杀模式的表层叙事，进而传达出关于欲望、宿命与超越的东方哲学思考。

在叙事层面，游戏并未采用线性情节推进方式，而是依托角色背景故事、零散台词以及场景中的碑武器物等元素，隐晦地呈现人物前世今生与命运关联。这种碎片化的叙事方法适应当代游戏玩家偏好自主探索与信息拼贴的习惯，同时也体现中国传统叙事中埋伏笔与间接表达的美学特征。海外玩家通过游戏过程不仅获得战斗体验，也得以逐步感知轮回、业报等东方特有的宇宙观与生命观<sup>[4]</sup>。

### 2.3 文化融合的创新

#### 2.3.1 东西方美学嫁接机制

《永劫无间》在保持东方美学基础的同时，引入了西方受众熟悉的审美成分。部分人物服装延续了东方剪裁的传统，同时加入了发光线条与机械义体等具有赛博

朋克特征的视觉符号<sup>[5]</sup>。与此同时某些场景在古典建筑群中还设置了科技感的悬浮装置或全息投影。这种融合方式不是简单的叠加，而是遵循李泽厚提出的“西体中用”原则<sup>[6]</sup>，即以东方审美精神作为本体，将西方视觉元素作为方法。这种嫁接创造出视觉上的“熟悉的陌生感”，它既符合全球年轻玩家对科幻和未来主义风格的喜好，又保持了整体意境的东方特质。因此，这一做法减轻了纯粹东方美学可能引发的文化隔阂。

#### 2.3.2 游戏机制中的文化转译

文化转译体现在游戏的核心机制层面，《永劫无间》将中国武术的招式套路转译为易于上手的技能连招系统，例如“飞索”——这一东方想象元素被转化为关键的立体移动与互动工具。这种转译方式是一种功能性的文化适配，它将抽象的文化概念转化为具体的、可操作的交互逻辑：战斗中的“振刀”机制，强调“化劲”与“反击”的时机把握，其内核源于中国武术中的“后发先至”思想。但通过简洁的按键操作和游戏内音效与特效明确的反馈呈现，使得不同文化背景的玩家都能在游戏激战而形成的肌肉记忆中体会东方武学的策略精髓。这种使玩家身临其境的机制层面的转译，比视觉符号的植入更为深入。它让《永劫无间》中文化体验从观众的“观看”层面进入玩家的“身体实践”层面，从而实现了更深层次的文化传播<sup>[7]</sup>。

## 3 海外玩家的接受度调查与分析

### 3.1 调查设计

本研究采用问卷调查方法，考察海外玩家对游戏中中华文化元素的认知状况。问卷基于霍斯夫泰德文化维度理论设计<sup>[8]</sup>，使用两种语言版本，通过多个网络平台发放。最终获得106份有效问卷。

调查对象以青年玩家为主，其中83.02%处于18~24岁年龄段。大多数参与者游戏经验较短，61.32%的玩家接触游戏不足一个月，样本涵盖多个国家和地区，包括泰国、埃及、印尼等，保证了数据的多样性。

### 3.2 数据结果与发现

研究采用“问卷星”进行数据分析。首先运用聚类算法将玩家分为三个类别，具体结果如表1所示。

数据分析显示玩家群体存在明显差异。在权力距离方面，总体接受度平均为3.47。其中文化探索型群体表现最高，达到4.12；文化疏离型群体最低，仅为2.68。

在集体主义维度，宗门系统获得的评价最高，均值为3.59。文化探索型玩家在此维度得分达4.35。团队合作重要性认知均值为3.5，但牺牲个人意愿的得分较低，为3.38。

在不确定性规避方面，游戏背景故事的接受度最高，均值为3.74。复杂战斗系统的评价为3.57，这表明游戏设计较好地平衡了挑战性与可接受性。

表1 海外玩家文化认知度聚类分析中心点结果 (n=106)

Table 1 Cluster analysis centroid results of overseas players' cultural cognition (n=106)

测量维度	聚类1: 文化探索型 (n=38)	聚类2: 实用主义型 (n=45)	聚类3: 文化疏离型 (n=23)	总体 / 其他说明
权力距离接受度	4.12	3.25	2.68	总体平均 3.47
集体主义认同度	4.35	3.42	2.54	宗门系统均值 3.59; 团队合作重要性 认知均值 3.5; 牺牲个人意愿得分 3.38
不确定性规避	3.85	3.24	2.92	游戏背景故事接受度均值 3.74; 复杂 战斗系统评价 3.57
文化元素识别度	4.28	3.16	2.35	
文化元素喜好度	4.31	3.08	2.17	

### 3.3 研究结论与局限性

根据调查问卷的结果, 可以看到《永劫无间》的海外传播有其成功经验同时也有不可避免的局限性。

(1) 成功方面: 视觉符号系统获得较高认可, 成为有效的文化传播载体。游戏叙事留白和宗门系统设计增强了文化吸引力。技术层面的创新融合降低了理解难度。

(2) 存在问题: 本研究存在一定局限性。深层文化理念仍存在明显传播障碍, 外国玩家对中华传统社会结构的理解度较低, 且大多数玩家对文化内涵的认知大多停留在表面层面。其次, 研究条件限制了调查样本的规模与覆盖范围, 针对海外玩家的问卷数据在数量和地域代表性上存在不足。最后, 当前研究主要集中于《永劫无间》这一成功案例, 研究结论的普适性需要进一步验证。

## 4 数字文化出海建议

### 4.1 对《永劫无间》游戏公司的建议

通过《永劫无间》在海外市场所揭示出的玩家文化认知差异, 为提升文化出海效果, 游戏公司可采取一种基于文化差异分析的动态分层策略。该策略依据目标区域与中国文化的渊源深浅及市场成熟度, 将全球市场划分为三个主要层级。

第一层是文化亲近的核心区, 例如东南亚及日韩地区, 这些区域历史上与中国文化交流频繁。针对核心区市场, 玩家普遍对武侠、仙侠等题材具有较高的认知基础。因此, 内容传播可侧重于展现传统的哲学思想, 如因果轮回等深层文化内涵, 同时, 结合举办本地化运营活动与电竞赛事, 能够有效强化游戏用户的情感认同与社区归属感。第二层是潜力区, 如北美、西欧等地区。玩家群体通常将游戏玩法与视觉呈现视为核心关注点, 建议将东方美学元素同科幻等流行题材进行有机结合, 此举有助于降低文化认知障碍, 同时游戏性与机制创新应当作为突出重点。第三层是新兴区, 如南美、中东等地区。策略上应优先以玩法吸引力为主导, 可以分阶段融入中华传统节日等轻量级文化内容, 通过渐进方式培养玩家对东方文化的认知兴趣。这些策略的核心在于依

据不同地区的市场特性, 对文化内容的深度与呈现形式进行差异化适配。这种灵活调整的目的是确保文化信息能够实现更有效的传播。

### 4.2 对其他同类型游戏公司的建议: 内容与运营双轨

#### (1) 内容设计: 传统与现代融合

游戏公司需系统梳理并深入挖掘中华优秀传统文化资源, 涵盖武术、建筑、民俗等多个维度, 进而将这些文化要素创造性转化为游戏内的核心机制, 例如技能系统设计与场景互动逻辑, 避免文化符号的简单堆砌或生硬植入。同时, 应积极运用前沿游戏技术增强文化表现力, 诸如通过高精度建模还原古代建筑风貌, 以提升视觉沉浸感与文化传达的感染力。

#### (2) 运营推广: 互动与数据结合

游戏公司可分析玩家行为数据, 精准识别具有不同偏好特征的玩家群体, 如文化探索型玩家与竞技导向型玩家, 并据此实施差异化的内容推送策略。此外, 官方应鼓励海外玩家参与游戏内容的再创作, 例如举办皮肤设计大赛等开放性活动, 并借助海外主播影响力及社区平台资源, 持续推广与中华文化相关的游戏内容, 从而构建稳定、活跃的双向交流渠道。

### 4.3 对青年行动建议

策划校园电竞文化节、中西玩家交流沙龙、游戏角色设计展览等实践活动, 助力文化传播。青年群体的传播实践对于《永劫无间》所传递的中华文化, 青年是其传播的重要力量, 当代青年人可开展以下活动。

(1) 开展校园电竞文化交流活动。各地高校组织以《永劫无间》为主题的中外学生竞技赛, 同时在赛后设置文化讨论环节, 邀请留学生分享游戏体验, 促进跨文化对话, 加深文化出海影响。

(2) 开展青年创意传播计划。官方鼓励并组织青年人利用短视频、直播等新媒体形式, 通过海内外平台创作内容介绍《永劫无间》中的文化元素, 形成年轻化、趣味化的传播氛围。

## 5 结论

本研究通过实证分析证实, 《永劫无间》作为文化

载体有效地将中华文化元素传递给全球玩家。游戏凭借视觉符号与武侠叙事获得广泛接受，而深层哲学理念的传播仍面临挑战。通过系统分析该案例，本文揭示了数字游戏在跨文化传播中的独特价值与实践方法。研究发现，《永劫无间》通过对武侠服饰、传统建筑、冷兵器等视觉符号进行现代化转译，成功构建了具有辨识度的东方美学体系，显著提升了海外玩家的接受度。同时，游戏将“因果轮回”等东方哲学观念融入叙事框架，使玩家在沉浸式体验中感知中华文化内涵。问卷调查显示，海外玩家对具象文化元素认同度较高，但对“止戈为武”等抽象观念仍存在明显的文化折扣。

基于上述发现，本研究提出应建立动态、分层的文化传播策略，结合区域市场特点实施差异化内容植入，并借助数据驱动的精准运营与社区互动，构建跨文化对话空间。该案例为数字时代文化出海提供了有益参考，彰显了游戏在促进跨文化理解方面的独特价值。

### 参考文献

- [1] Hoskins C, Mirus R. Reasons for the US Dominance of the International Trade in Television Programmes [J]. *Media, Culture & Society*, 1988 (4): 499-515.
- [2] 索绪尔. 普通语言学教程 [M]. 高名凯, 译. 北京: 商务印书馆, 1980.
- [3] 卢春红. 崇高与雄浑: 中西美学思想互鉴中的融通与分叉 [J]. *中国文学批评*, 2025 (1): 99-108.
- [4] 郭汀妍, 秦瑞丽. 基于扎根理论的国产游戏跨文化传播: 以《黑神话: 悟空》为例 [J]. *中北大学学报 (社会科学版)*, 2025, 41 (2): 78-85.
- [5] 赵东华. 基因·符号·场域: 中西美学范式差异的跨模态文化基因解码 [J]. *现代传播*, 2025 (3): 45-52.
- [6] 黎林, 李泽厚“西体中用”原则下中西融汇之美学建构——以《美学四讲》为中心 [J]. *华侨大学学报 (哲学社会科学版)*, 2024 (4): 25-34.
- [7] 余俊杰. 文化新观察|文化“新三样”出海正当时 [EB/OL]. 新华网, [2025-09-23]. <https://www.news.cn/politics/20250922/3548912a82e9481eb0420fdc7dcfbbb0/c.html>.
- [8] Hofstede G. Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context [J]. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2011, (1): 2-8.

## Study on the Overseas Dissemination Mechanism of Chinese Culture in Digital Games from the Perspective of Cross-cultural Communication —A Case Study of *Naraka: Bladepoint*

Yu Lingjun Zhang Mengwei Jiang Linhan Cai Lu Huang Hao

*School of Foreign Languages, Jinling Institute of Technology, Nanjing*

**Abstract:** Against the backdrop of globalization and digitalization, the overseas dissemination of Chinese culture faces challenges such as the “cultural discount.” Taking *Naraka: Bladepoint* as a case study, this research employs case analysis and questionnaire surveys to explore the mechanisms through which digital games function in cross-cultural communication. The study finds that the game effectively promotes elements like wuxia aesthetics to overseas audiences through visual symbols, narrative core, and cultural integration and innovation. However, acceptance barriers still exist for deeper philosophical concepts. Based on these findings, the study proposes a dynamic layered communication strategy, offering theoretical references and practical pathways for digital games to facilitate cultural export.

**Key words:** Cultural integration and innovation; Digital games; Cultural export; *Naraka: Bladepoint*