

# 从符号拼贴到内核输出

## ——论我国早期玄幻网文成功出海的文化接受逻辑(2007~2011)

王天愉

南京师范大学文学院, 江苏 南京

收稿日期: 2025年12月9日; 录用日期: 2025年1月26日; 发布日期: 2026年2月5日

### 摘要

本文以2008年前后早期玄幻网络文学作品为研究对象, 探讨其成功出海的文化接受逻辑。通过分析行业数据、读者反馈、国际机构认证和跨媒介开发, 研究发现早期玄幻网文的跨文化传播并非依赖“中国性”的刻意彰显, 而是基于中西杂糅的符号拼贴、普世爽感叙事与青少年心理共情机制。作者的无全球化意识的创作与海外读者的阶段性接受形成共振, 最终推动这些作品从本土流行文本蜕变为全球文化符号。网络文学出海的核心动力在于叙事模式与人性需求的普适性, 而非单一的文化差异吸引力。

### 关键词

玄幻小说, 网络文学, 男频, 网文出海, 文化接受

# From Symbolic Collage to Core Output

## —The Cultural Reception Logic behind the Successful Overseas Expansion of Early Chinese Fantasy Web Novels (2007~2011)

Tianyu Wang

College of Literature, Nanjing Normal University, Nanjing Jiangsu

Received: December 9, 2025; accepted: January 26, 2026; published: February 5, 2026

### Abstract

The study examines early fantasy web novels published around 2008 to explore the cultural reception logic behind their successful global expansion. By analyzing industry data, reader feedback, international certifications, and cross-media adaptations, the research reveals that the cross-cultural dissemination of these early works did not rely on deliberately highlighting “Chineseness”. Instead, it was grounded in a collage of East-West symbols, universally satisfying narratives, and mechanisms

that resonate with adolescent psychology. The authors' unglobalized creative approach resonated with overseas readers' phased acceptance, ultimately propelling these works from domestic pop texts to global cultural symbols. The core driving force behind online literature's global expansion lies in the universality of its narrative patterns and human needs, rather than singular cultural appeal.

## Keywords

Fantasy Novel, Online Literature, Male-Oriented Genre, Overseas Expansion of Online Literature, Cultural Reception

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

中国网络文学的海外传播,经历了从版权输出(2004~2012)、模式输出(2012~2018)到生态输出(2018 至今)的阶段性演进。截至 2022 年底,中国网络文学海外市场规模超过 30 亿元,累计向海外输出网文作品 16,000 余部,海外用户超 1.5 亿人,遍及世界两百多个国家和地区[1]。2024 年底,第三届上海国际网络文学周发布《2024 中国网络文学出海趋势报告》,报告显示 2023 年我国网络文学行业海外市场营销规模达到 43.5 亿元,同比增长 7.06%,全行业出海作品总量约 69.58 万部。报告指出,起点国际累计海外访问用户近 3 亿[2]。然而,在这一持续增长的产业趋势背后,并非所有网络文学作品都能在海外市场保持长久的影响力。在类型快速迭代、读者偏好不断变化的网文生态中,一些作品却展现出较强的跨文化韧劲和持久的生命力,如 2008 年前后的玄幻题材网络文学作品。探究这一部分作品的传播路径、叙事结构与跨媒介适应性,对推进中国网络文学进一步“走出去”具有启发意义。

在展开具体分析前,需对本研究的核心视角与概念加以厘清。本文所指的“文化接受”,并非指海外读者对中国文化的整体认同,而是特指其对玄幻网文这一文本类型的阅读实践、情感投入与持续性消费,是一个动态的、可能伴随“误读”的阶段化过程。而文中论及的“中国性”,也非本质主义的文化整体,主要指文本中那些被游戏化使用的中国文化符号,它们常与西方奇幻、游戏等元素杂糅拼贴,形成霍米·巴巴理论中的“第三空间”。这种文化的杂糅性是本文的首要分析视角,它探讨符号如何被去语境化、游戏化,从而生成一种易于跨文化流通的新形态。进而,本研究引入叙事学与心理学视角,旨在剖析驱动此类文本被广泛接受的深层机制。

## 2. 一个视点: 2008 年前后的玄幻网文作品

2008 年前后问世的玄幻题材作品在跨文化传播中表现出显著的持续性影响力,具体体现在多个维度:首先,从行业认可度来看,《网络文学出海发展白皮书》等权威报告通过官方统计数据,系统呈现了这类作品的传播趋势;其次,在文化价值层面,大英博物馆、查宁阁图书馆等海外机构的收藏行为,既是对作品传播效果的肯定,也彰显其长期的文化学术价值;再者,从读者反馈角度,由头部机构牵头,读者自发评选榜单反映了这些作品具有突出的群体认同度和持久吸引力。而这些作品的生命周期并非线性发展,IP 改编浪潮使其实现阶段性复兴,跨媒介传播与衍生开发在中国网络文学海外传播中起到了关键作用。通过分析不同类别榜单中的上榜作品发现,2008 年前后问世的玄幻题材作品具有特殊意义,它们

既在国内市场被“群选”脱颖而出，又历经海外市场的淘洗，在网络文学类型快速迭代的今天仍保持持久生命力。其内含的叙事结构和文化编码机制具有研究价值，可能为网文出海的文化接受逻辑提供新的理论视角。

表 1 国内权威行业报告呈现了网络文学出海的两类关键数据。《网络文学出海发展白皮书》中的作品以 2006~2011 年为主，突出多语种授权成果，例如《盘龙》授权土耳其文版，《斗罗大陆》授权法文版，显示早期出海以实体书翻译为核心路径。其中玄幻类作品占比高达 57.1%。而《中国网络文学 IP 国际传播影响力报告》则引入量化指标，显示上榜作品的国际影响力指数，作品时间跨度延伸至 2020 年，且类型更趋多元。克苏鲁风格的《诡秘之主》与宅斗题材《墨雨云间》并列，反映后期 IP 开发已从单纯文本输出转向全产业链价值评估。两份报告共同揭示：2008 年前后的玄幻作品(《斗罗大陆》《斗破苍穹》《盘龙》等)在早期授权与长期影响力两个维度均表现亮眼。

Table 1. Domestic authoritative industry report  
表 1. 国内权威行业报告

| 数据来源  | 作品名称         | 上架时间 | 作品类型   | 备注：出海成绩            |
|---|--------------|------|--------|--------------------|
| 《网络文学出海发展白皮书》[3] (2020 年 11 月 16 日，首届上海国际网络文学周在上海浦东启动，提到阅文集团在对外授权方面的成就) | 《鬼吹灯》        | 2006 | 冒险/悬疑  | 系列的英文版图书已由企鹅兰登书屋出版 |
|   | 《斗罗大陆》       | 2008 | 玄幻/奇幻  | 授权法文版              |
|   | 《盘龙》         | 2008 | 玄幻/奇幻  | 授权土耳其文版            |
|   | 《斗破苍穹》       | 2009 | 玄幻/奇幻  | 授权韩文版              |
|   | 《全职高手》       | 2011 | 电竞/都市  | 在日本进行纸质出版          |
|   | 《将夜》         | 2011 | 玄幻/武侠  | 授权泰文版              |
|   | 《盛世茶香》       | 2011 | 言情/穿越  | 授权越南文版             |
| 《中国网络文学 IP 国际传播影响力报告》[4] (2024 年 12 月 17 日)                             | 《庆余年》        | 2007 | 玄幻/权谋  | 82.3 (国际影响力指数，下同)  |
|   | 《凡人修仙传》      | 2007 | 仙侠/修真  | 72.91              |
|   | 《斗破苍穹》       | 2009 | 玄幻/奇幻  | 77.25              |
|   | 《全职高手》       | 2011 | 电竞/都市  | 82.92              |
|   | 《与凤行(本王在此)》  | 2013 | 仙侠/言情  | 81.04              |
|   | 《墨雨云间(嫡嫁千金)》 | 2017 | 言情/宅斗  | 79.83              |
|   | 《诡秘之主》       | 2018 | 奇幻/克苏鲁 | 80.5               |
|   | 《在暴雪时分》      | 2018 | 言情/体育  | 76.17              |
|   | 《剑来》         | 2018 | 仙侠/玄幻  | 74.34              |
|   | 《大奉打更人》      | 2020 | 玄幻/悬疑  | 68.88              |

表 2 所显示的是起点中文网发起的“2024 年度诸神之战”投票活动，此次投票活动分为两个阶段，首轮阶段由广大读者提名，根据票数选出票数最高的 100 部作品入围作品；第二阶段再由读者从上述 100 部作品中最终选出 20 部作品。在此次投票活动中，近万部作品被提及，投票人次逾百万，网友们在各类社交平台上围绕《大奉打更人》《道诡异仙》《全职高手》等热门作品展开讨论。起点中文网所代表的是国内头部网文机构，本次活动以群选的形式揭示了读者意志筛选的经典化过程。本次投票中，2007~2011 年作品如《遮天》《凡人修仙传》占最终 20 部入选作品的 30%，与表 1 权威报告的数据形成呼应，证明这些作品的持久生命力并非仅依赖机构推动，更源于读者自发认同。

Table 2. Group selection of top domestic online literature platforms  
表 2. 国内头部网文机构群选

| 数据来源  | 作品名称    | 上架时间 | 作品类型   | 备注  |
|---|---------|------|--------|---|
| 起点中文网发起投票的<br>2024 网络文学“神作榜”<br>[5] (2025 年 12 月 27 日 12<br>点开始投票，进入神作榜<br>TOP20 的作品将在起点读<br>书 APP - 榜单 - 名作堂的<br>专属页面进行长期展示) | 《神墓》    | 2006 | 玄幻/神话  | 这些作品均有出海，被<br>翻译成英语、日语、韩<br>语等语种，覆盖全球超<br>过 200 个国家和地区。 |
|   | 《凡人修仙传》 | 2007 | 仙侠/修真  |   |
|   | 《斗破苍穹》  | 2009 | 玄幻/奇幻  |   |
|   | 《仙逆》    | 2009 | 仙侠/玄幻  |   |
|   | 《遮天》    | 2010 | 玄幻/仙侠  |   |
|   | 《全职高手》  | 2011 | 电竞/都市  |   |
|   | 《完美世界》  | 2013 | 玄幻/克苏鲁 |   |
|   | 《神秘复苏》  | 2018 | 悬疑/克苏鲁 |   |
|   | 《诡秘之主》  | 2018 | 奇幻/克苏鲁 |   |
|   | 《仙工开物》  | 2024 | 玄幻/仙侠  |   |
| .....   |         |      |        |   |

表 3 国际机构认证从文化价值维度补充了前两表的商业数据。大英博物馆收录了 26 部中国网络文学作品，从中可以看出，玄幻小说占比非常高，且多数完成多语种翻译。这些国外机构在收录中国网络文学时，比较注重作品时间分布的均匀与完整，既有《诛仙》(2003)、《庆余年》(2007)等早期作品，也有《宿命之环》(2023)等新作，上架次年即入选。表明国际机构除了关注“历史经典”，同样注重当下活跃的创作力量。其中 2008 年前后创作的作品数量比较少，但是依旧无法回避它们的存在。

表 4 跨媒介传播与衍生开发聚焦 IP 转化的具体路径。2024 年新加坡 IP 盛典的奖项分布显示，玄幻/仙侠作品(如《斗破苍穹》《凡人修仙传》)垄断了动漫、游戏改编类奖项。最具启示性的是“最具影响力 IP 角色”奖——唐三、萧炎等角色大部分来自 2008 年前后作品，证明经过时间淘洗的经典人物已成为跨文化传播的超级符号。获奖 IP 中 75%集中于 2007~2011 年，与表 1 的授权高峰、表 2 的读者选择、表 3 的机构收录形成闭环，完整呈现了这一阶段作品从商业输出到文化认同的价值升级。

Table 3. International accreditation  
表 3. 国际机构认证

| 数据来源  | 作品名称       | 上架时间 | 作品类型   | 备注：出海成绩  |
|---|------------|------|--------|--|
| 大英博物馆入藏作品[6]<br>(2022 年和 2024 年)中国网络文学作品首次被收录至大英图书馆的中文馆藏书目之中，共计 26 部。 | 《庆余年》      | 2007 | 玄幻/权谋  | 涵盖了历史、现实、科幻、玄幻、西幻、古言等题材，均是中国网络文学发展 20 余年的经典代表作品，在海外已翻译成英语、印尼语、日语、韩语、泰国等多种语种。 |
|   | 《斗罗大陆》     | 2008 | 玄幻/奇幻  |  |
|   | 《全职高手》     | 2011 | 电竞/都市  |  |
|   | 《君九龄》      | 2015 | 言情/权谋  |  |
|   | 《诡秘之主》     | 2018 | 奇幻/克苏鲁 |  |
|   | 《我们生活在南京》  | 2021 | 科幻/无限流 |  |
|   | 《簪星》       | 2022 | 仙侠/玄幻  |  |
|   | 《宿命之环》     | 2023 | 玄幻/克苏鲁 |  |
| .....   |            |      |        |  |
| 欧洲文化交流典藏书目，入藏查宁阁图书馆[7]<br>(2024 年 9 月 16 日至 22 日)共 9 部                | 《诛仙》       | 2003 | 仙侠/玄幻  |  |
|   | 《斗罗大陆》     | 2008 | 玄幻/奇幻  |  |
|   | 《萌妻食神》     | 2014 | 言情/美食  |  |
|   | 《你和我的倾城时光》 | 2014 | 言情/商战  |  |
|   | 《天道图书馆》    | 2016 | 玄幻/穿越  |  |
| .....   |            |      |        |  |

Table 4. Cross-media communication and derivative development  
表 4. 跨媒介传播与衍生开发

| 数据来源  | 奖项名称            | 作品名称            | 上架时间 | 作品类型   |
|---|-----------------|-----------------|------|--------|
| 以“东方奇遇夜”为主题的阅文全球华语 IP 盛典在新加坡举办[8]<br>(2024 年 2 月 5 日) | 首次设置最具影响力 IP 角色 | 《斗罗大陆》(唐三)      | 2008 | 玄幻/奇幻  |
|   |                 | 《斗破苍穹》(萧炎)      | 2009 | 玄幻/奇幻  |
|   |                 | 《全职高手》(叶修)      | 2011 | 电竞/都市  |
|   |                 | 《诡秘之主》(克莱恩·莫雷蒂) | 2018 | 奇幻/克苏鲁 |
|   | 年度人气 IP 改编动漫    | 《凡人修仙传》         | 2007 | 仙侠/修真  |
|   |                 | 《斗罗大陆》          | 2008 | 玄幻/奇幻  |
|   |                 | 《斗破苍穹》          | 2009 | 玄幻/奇幻  |
|   | 年度人气 IP 改编游戏    | 《天涯明月刀》         | 1974 | 武侠     |
|   |                 | 《凡人修仙传：人界篇》     | 2007 | 仙侠/修真  |
|   |                 | 《斗罗大陆：魂师对决》     | 2008 | 玄幻/奇幻  |
|   | 最具突破 IP 改编网络电影  | 《赘婿之吉兴高照》       | 2011 | 历史/权谋  |

四组数据虽来源迥异,但共同指向2008年前后玄幻题材的特殊性:它们既是早期出海的代表性作品群(表1),又是读者心中的“时代记忆”(表2),最终通过国际机构认证(表3)与多媒介开发(表4)完成从流行文本到文化符号的蜕变。

### 3. 两个现象:中国元素的无意识传播与阶段性接受

“中国性”是否构成吸引海外读者的关键因素。学界一种流行的观点认为,越是彰显中国传统文化与思想的作品,越能激发西方读者的兴趣。但追溯早期玄幻网络文学作品的海外传播路径,会发现所得结论并非那么轻易与理想,然而有两个值得关注的现象:一是中国元素在早期作品中的无意识传播;二是海外读者对这些元素的阶段性接受。

早期玄幻小说作者在创作初始阶段,几乎没有面向全球化读者的创作概念。2025年1月7日,《诡秘之主》与《宿命之环》的作者爱潜水的乌贼在访谈中提到自己虽然在创作的过程中由于小说背景与题材的原因,会“刻意地追求欧美的口语、欧美的表达方式”,但是根本没有意识到自己的作品《诡秘之主》的英文版会在英语世界中大受欢迎。因为在乌贼在2018年“刚开始写”《诡秘之主》时,“网络文学的海外传播还没有真正出现迹象,海外只有一点读者,基本上国内还没翻起任何浪花”。在创作《诡秘之主》的“过程中”,起点国际才开始逐渐成熟正规,吸引到更多的海外读者。同时乌贼也直言,在被海外读者广泛接受后,翻译也确实是他会注意到的问题,虽然没有读过英文版,但是“有的时候会往这方面的语言表达形式靠,毕竟还是要尊重这种背景氛围”[9]。这一段访谈呈现的是乌贼两个阶段较为微妙的创作心态转变,从无国际读者意识,到会有意识地迎合全球读者的语言形式,将“便于翻译”这一点纳入自己的表达。起点国际是2017年成立的,但2018年4月开始创作《诡秘之主》的乌贼都没有国际读者意识,那可以想见,创作阶段早于他的早期男频玄幻作者们在创作时就更没有全球读者意识了。排除国外读者作为隐含读者的作用是希望在作者没有刻意地迎合国外视野的情况下,创作出面向国内观众、创作动机纯粹的作品,保证了文化产品的在地性纯度。这种状态下产出的玄幻文学作品中即便带有西方奇幻元素,也更多地是为了满足本土读者粉丝的新鲜感与好奇感,而不是为了出海的便利。但是这种“非刻意”心态下创作出的作品,在多年之后被海外市场所检验与接受。这些作品主观上具有文化纯粹性,客观上携带流行基因。便于检验作品在本土生产机制中生成,并在全球语境中被重新理解与接受的传播路径。

与此同时,在创作的过程中,受限于当时起点的月票机制和“造神计划”等商业模式,小说作者为了“抢榜”“抢月票”都是处于一个很焦虑的状态,从猫腻的访谈中不难看出,当时的平台机制几乎已经对作者形成了一种竞争性焦虑创作的异化现象。起点中文网的月票机制作为一种典型的平台资本主义逻辑体现,通过读者付费投票的量化评价体系,构建了强制性的创作竞争场域。猫腻在创作《庆余年》时,“宫廷斗诗”情节“原本十几章后才会出现”,但为了和zhhtty的《无限恐怖》、撒冷的《天擎》以及水叶子的《天宝风流》抢榜,被“生拉到了前面”[10]。因为“真金白银投给你”的读者压力,使作家将“抢月票”作为核心创作目标,焦虑的状态使作者们必须将全部注意力集中于即时性的读者反馈和榜单竞争,这种高压创作环境导致作家无暇思考作品的全球化传播潜力。

然而,学界对于这一问题的一些研究多从“结果”倒推,过于轻率地将“中国性”视为吸引海外读者的关键。例如,有研究提到“欧美读者亦是从最熟悉的西方奇幻和‘功夫’题材进入,但而后吸引读者的却是文化的差异性——充斥着神秘文化符号的东方幻想”[11]。这种观点未能深入探讨文化差异对海外读者是否始终构成吸引力。李建瑾在分析《盘龙》的国际传播时指出:“在以玄幻、仙侠为代表的网络文学中,大多都浸透着中国元素,儒释道精神、神话、中国功夫,连环境描写也是中国式的,这些让习惯于猎奇逐异的西方读者情感有了极大地满足。”[12]该观点隐含了一种文化本质主义的预设,即文化差异天然

具有吸引力,将读者的接受过程简单二分为“接触-喜爱”两个阶段,忽略了中间可能存在的文化误读、选择性接受等复杂机制。同样,张富丽在其研究中指出:“传统的西方魔幻故事和中国的古代神话,都注重故事的设置和讲述。网络作家创作的大胆想象和生动情节,与海外受众的审美心理和欣赏习惯完美契合,让国外读者产生了天然的亲近感。”<sup>[13]</sup>此类论述在一定程度上合理化了中国网络文学的全球流行,但忽视了文化差异在不同传播阶段可能引发的接受障碍。

“越是中国的就越是世界的”这一经典论断,在中国网络文学的海外传播的不同阶段需要辩证看待。尤其在“出海”的初期,这一观点往往难以成立。在邵燕君与 wuxiaworld 创始人 RWX(赖静平)的访谈揭示了国外读者的接受路径:奇观-快感-好感-亲近感。这表明文化接受是一个渐进过程,而非预设的文化认同。其实最开始国外读者对于中国小说的阅读很少有我们所期待的,对于中国文化、传统的兴趣与想象,在 wuxiaworld 的《凡人修仙传》评论区中,三百多条评论中,甚至“China”“eastern”这种带有明显倾向性的词语都是词频极低的,只有 1~2 条,所带有的语义也不具有更深一步了解中国文化的意愿。根据《艾瑞咨询:2017 年中国网络文学出海白皮书》和《2019 年中国网络文学出海白皮书》的数据,海外网文用户阅读中国网文目的,兴趣是第一驱动力,想从中了解中国文化的海外读者只占 20%左右,说明这并不是他们阅读中国网文的主要目的。早期翻译出去的作品其实没有“中国性”特别强的,金庸、古龙这些作品“很难翻译,而且直到现在读者都还很少,因为他们太中国化。而现在很多玄幻小说,吸收了西方文化,尤其是游戏文化,容易让人觉得熟悉。如果你一上来就写什么奇经八脉、文言文,别人就不知道你在说什么,很难受读者欢迎”<sup>[14]</sup>。就像《凡人修仙传》和《仙逆》二者在国外接受中的对比,这两部作品在国内的修真小说中代表了两类大的升级流派:一种强调修道者心性修为与功法境界的内在统一,即“心性流”;另一种则突出物质资源在修真过程中的决定性作用,即“凡人流”。心性流《仙逆》明显与道教文化更贴合,有更多顿悟、提升境界的内容。而《仙逆》在当时国外的接受就明显弱于《凡人修仙传》。可以说,中国化的元素在网络文学出海的最初阶段并未以文化内涵的形式发挥决定性作用,甚至会因为文化跨度的问题产生接受阻力。但这并不意味着中国元素完全缺席网络文学的传播过程,它们其实是以修炼体系、核心意象等高度结构化、游戏化的叙事形式存在,作为一种新颖而直观的叙事框架,承载并放大了阅读快感。

#### 4. 三个真相:早期玄幻网文靠什么“被接受”

##### (1) 中西杂糅的“误读”共性

“中西杂糅”是早期玄幻网络文学的一种显著文本特征,但这种现象并非建立在作者对西方奇幻或中国传统文化深度理解的基础上,而是在类型叙事、游戏化逻辑和市场驱动下,将中西文化符号进行去脉络化的拼贴与重组的结果。其背后反映出一种基于“误读”创作性改造,这种改造既发生在作者的创作中,也在读者的接受和再解读过程中得以延续。

中国玄幻网文对西方奇幻的接受并非直接移植,而是基于“误读”的本土化改造。在近二十年中,随着《哈利·波特》《冰与火之歌》《暮光之城》《圣石传说》等西方奇幻作品及其影视、游戏 IP 在全球的广泛传播,奇幻类型的核心叙事框架与标志性意象逐渐进入中国文化语境。这类作品所依托的北欧神话、史诗与骑士文学、以及基督教文化原型,在中国网络文学中通过游戏化的重构,形成了一套固定化的世界观:故事背景多为类中世纪欧洲的环境,涵盖山脉、冰川、森林、海洋、岛屿等地貌。有精灵、骑士、矮人、哥布林、龙、吸血鬼、巫师等族群之间因经济、文化、政治竞争而产生冲突,往往涉及神祇或魔鬼的善恶二元对立<sup>[15]</sup>。例如,2008 年上线的《盘龙》以西方“剑与魔法”模式为蓝本,小说中大量出现冰原、山脉、山谷等地貌符号,教廷、城堡等建筑景观,以及天使、恶魔、地狱、神界、魔法等文化符号,主角“林雷·巴鲁克”的命名亦遵循西方命名习惯。这都是作者吸收西方“奇幻文学”概念的结

果。但这种吸收并非把握了奇幻元素本质与核心，而是使用了电子游戏式的模块化思维，重构了传统文化和西方奇幻元素，使其成为可自由拼贴的符号，这种“误读”使西方奇幻的复杂神话体系被简化为数值化成长模型。

与之类似，玄幻小说对于中国传统文化，也并非真正继承，同样体现出“去深度化”的特征。虽然在这些小说中存在中华优秀传统文化元素，如《盘龙》中开篇提到的“蕴气式”，“双腿分开与肩同宽，双膝微微弯曲，双手收于腰部位置”[16]，就是明显的气功起手，但是这些内容在剧情上不起任何作用，具有较强的可替代性。而在修真小说中常用的“筑基、结婴、悟道”修炼体系，其实是将深奥的“道”转化为可感知、可实践的成长阶梯，如《仙逆》的修道体系分为四大步，每步划分为若干大境界，每个大境界又细分为若干小境界，与人生不同阶段的体悟相互映照。四步修道体系对应着对“道”不同层次的理解，特别是从元婴期到化神期的转变，标志着从依赖外物到感悟天道的质变。但对于外国读者而言，阅读的时候并不需要理解其中的中国哲学内涵，只需将其视为一种“东方风味”的升级系统。

这一文化拼贴策略的背后，反映出中国网络文学生产生态的草根性与自发性。中国网络文学的“中国元素”本质是本土市场的自发性建构，由前文论述可知，其目标受众是国内读者，而非海外市场。创作者群体中，未完成高等教育者比例较高。例如天蚕土豆、烽火戏诸侯、猫腻等大学均未毕业，另外，很多作者出身理工科专业，血红拥有武汉大学计算机硕士学位，我吃西红柿系苏州大学数学系肄业，忘语原为机械制造厂技术员，后自学法律……这种多元化且“非学院派”的创作者背景，与当时中国网络文学以学生为主的读者群体形成了镜像关系，共同构建了一个充满草根特质的文化场域。小说中的中国元素并非基于学术考据，而是源于群体性的文化想象。这些由年轻网民自发创造的“神秘中国”意象，本质上是对本土文化基因的浪漫化演绎，修仙文的“道家秘术”、诡异故事的“民间怪谈”，它们的叙事动力来自内部的精神需求，而非外部的他者凝视。剥离了全球文化主导文化的影响，成为一种本土自娱的文化游戏。“半懂不懂”网文作者与世界读者产生了奇异的一致性。同时也与海外网络文学的主要受众群体形成呼应。虽然对于精深的中华文化没有形成有效的传播，但是客观上便于海外读者的理解。2017年《网文出海白皮书》显示，海外读者中无收入群体占1/4，学生群体占比超半数，其阅读心理与国内网文受众高度相似，这也在一定程度上解释了玄幻网文“误读化拼贴”的可移植性。

## (2) 爽感叙事的普世共鸣

在早期的玄幻作品中，中国文化元素确实频繁出现，如《斗罗大陆》里的暗器名称“菩提血”“阎王帖”“诸葛神弩”，在中文语境下成为一种集体文化记忆的唤醒装置：“菩提”隐喻觉悟与生命轮回，“阎王”指涉阴森与死亡，而“诸葛”唤起对三国智慧谋士的历史印象。对中国读者而言，这些文化符号具有天然的情感联结。但在《斗罗大陆》(Soul Land)在webnovel的英文翻译中，这些暗器名称往往采用音译或直译，例如“观音有泪”被译为“Guanyin's Tear”[17]，“佛怒唐莲”被翻译成“Buddha's Fury Tang Lotus”[18]。这种译法虽然保持了原词的形式特征，在缺乏文化语境支撑的情况下，其在海外读者心中仅呈现为一种符号化的“异域风情”，而不是进入中国文化的认知入口。

全球读者在《斗罗大陆》《斗破苍穹》这些作品中感受到的核心吸引力，其实是一种具有高度共通性的爽感。穿越、重生等设定，是将电子游戏的“存档-读档”体验无意识地转化为叙事策略，强化了阅读的代入感与沉浸性。最关键的阅读爽感源于主角个人力量的持续增长与突破，呈现出一种从弱小到强大的阶梯式进阶过程，满足了读者对于掌控感和安全感的心理需求。如《庆余年》作者猫腻在访谈中就曾表示：“安全感的来源就是大背景、金手指，这是最常见的两条路。比如范闲，父亲是皇帝，母亲是叶轻眉，养父是户部尚书，有老黑狗(陈萍萍)撑腰，有五竹做保镖，想死都死不了。”[10]这种写作固然保全了叙事“安全感”，让主角在情节推进中有绝对的生存底线，但也会造成节奏平淡。读者的阅读快感并非全然来自故事中绝对的稳定秩序，而是通过作者精心设计的危机感来维持张力。所以猫腻在小说后

期制造矛盾时,设计“把五竹调走,一定要让皇帝、陈萍萍、户部尚书这三个人之间互相猜疑。这样才会构筑安全感之上的不安全感。但这种不安全感是可控的,我随时可以让五竹回来,随时可以让陈萍萍用他的监察院发动致命一击,因此不管范闲和长公主干、和皇子干,安全感都在可控范围内。”[10]深谙叙事爽感的作者操纵这种“可逆”的危机感,维持了读者的阅读愉悦性,使全球读者的阅读快感达到统一。这种叙事结构的普适性,在海外读者的反馈中亦可见一斑。例如,在《凡人修仙传》的评论区,许多外国读者对主角韩立的“谨慎、理性、草根奋斗”的人格魅力表达了强烈认同。一位读者评论道:“韩立是大多数小说中被遗忘的旁观者,他很聪明,但也深知自己的天赋平庸。他不轻易涉险,而是选择躲起来修炼,让时间成为最强的武器。韩立才是真正的修炼者。”[19]另一位读者则指出:“这本书是为厌倦了后宫、天赋逆天、蹙脚打脸套路的读者准备的。韩立只是一个普通人,他通过一点一滴的努力走出了属于自己的修仙之路。”[19]这样的评价不仅强调了韩立“草根奋斗”的成长轨迹,也流露出读者在现实生活中对“稳定进阶”“积累式成功”的渴望与投射。

而小说中主角所展现出的“善良”“侠义”等理想化人格,并非仅由于其触及了儒家文化核心而获得海外读者的接受,而是因为这些品质本身具有普世性。这类价值观不仅在中国文化中被推崇,在全球范围内也被视为人类社会理想人格的核心要素。从荣格集体无意识理论关照,英雄原型往往具备“拯救弱小”“守护秩序”“不畏强权”的特质,这些特质构成了跨文化的心理共鸣基础。在文学和影视作品中,无论是中国的武侠小说、美国的超级英雄叙事,还是日本的少年漫画,这一类人格特质都以不同形式反复出现。以《斗破苍穹》为例,萧炎的“善良”和“义气”并非出于儒家“仁义礼智信”的深层次伦理思考,而是体现为一种直观的“护短”和“报恩”逻辑。对敌人冷酷无情,对朋友和亲人则不惜一切代价守护。这种二元分明的道德框架简单直接,却更易被不同文化背景下的青少年接受。海外读者在阅读此类作品时,感受到的并不是传统儒家式的忠孝仁义,而是更为普遍的人性美好——对公平、正义、勇气与爱的渴望。这些都是跨越文化边界、能够引发共情的普世价值。

因此,这类作品的全球传播,并非简单建立在“东方元素”本身的文化吸引力之上,而是“爽感模式+普世价值”双重作用的结果。在这一过程中,修炼体系、家族门派、武功秘籍等所谓的“东方元素”,更多是符号化的文化外壳,是吸引异文化读者的一层新奇感包装。而真正促使读者长时间沉浸其中、建立情感联结的,是叙事内核中那些符合普遍人性需求的价值观和情感逻辑。换言之,这种跨文化传播并不依赖读者对中国文化的深刻理解,而是通过本土生成的叙事形式,对人性共通经验进行有效调动。

### (3) 青少年心理的共情机制

《斗破苍穹》《斗罗大陆》《盘龙》等早期玄幻网络文学作品在青少年读者群体中广受欢迎,其成功不仅体现在情节的娱乐性,更在于对青少年心理需求的精准回应。作为正在经历身份建构与价值认同阶段的群体,他们一代一代的阅读忠诚度也是这些作品长盛不衰的重要原因。

2009年前后,中国移动互联网刚刚起步,3G网络的普及为文字内容创造了前所未有的传播条件。据2010年1月CNNIC发布的第25次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,2009年中国网民规模已突破3.84亿[20],其中24岁以下的青少年占比接近35%[20],他们成为网络文学消费的主力人群。与此同时,起点中文网的“造神运动”为头部作品提供了强有力的产业化支撑,使像《斗破苍穹》这样具有高度情绪动员能力的文本得以在短时间内实现爆发式传播。从社会心理学的视角看,这一时期网络文学的爆发并非偶然,而是深刻回应了社会转型期民众,书中那些被批评为“套路化”的情节——天降奇遇、红颜知己、无敌师尊、忠诚伙伴,实际上构建了一个完整的心理补偿机制,满足了现实生活中面对各种压力的读者,尤其是青少年群体的精神需求。

《斗破苍穹》中萧炎的成长轨迹,几乎成为一代青少年读者情感投射的模板。小说讲述了一个曾经天赋异禀却因为一些意外尊严尽失的少年,面对千夫所指的屈辱,只能紧握双拳沉默以对,眼睁睁看着

自己的尊严被践踏。然而，在一次次压迫中，他并未向现实低头，而是以少年独有的倔强，选择用最直接的方式抗争。通过一场场生死攸关的修炼与战斗，重新夺回属于自己的尊严。小说前期的剧情主要聚焦于两个核心主题：失去尊严与夺回尊严。极大地满足了青少年读者对反抗权威、实现自我价值的心理需求。事实上，萧炎的出身并不卑微，他来自一个颇有地位的家族，家人也对他关爱有加。与后来许多跟风作品刻意强调主角“出身卑微”“父母不爱”，以此来凸显主角逆袭爽感的设定截然不同。这种设定弱化了现实阶层矛盾的投射，而强调了个体在心理成长中的自我挣扎与突破，更容易引发大多数青少年读者的身份认同。

与成年读者寻求的“消遣解压”不同，青少年群体在阅读中往往更容易带入自我，关注主人公的成长轨迹与人格完善。萧炎纯粹而近乎执拗的坚持，为低龄读者提供了一种象征性的救赎：在现实中或多或少存在的被师长轻视、被同辈排斥的屈辱体验，通过文学想象得以重新书写。这种功能性的情感宣泄，解释了为什么该书在学生群体中引发了狂热。使《斗破苍穹》在 2018 年之前，成为网文界的半壁江山。因为对于话语权长期被忽视的青少年读者来说，这部作品首次为他们提供了一个情感出口，让他们在虚拟世界中体验到挑战权威、逆转命运的快感。

事实上，尽管其火爆程度毋庸置疑，但围绕作品的争议也从未停歇，诸多质疑其文学价值的批评，如“学生文笔”“低龄”“幼稚”等不绝于耳。然而，这些争议恰恰反映了作品的精准受众定位。《斗破苍穹》可贵之处在于它真正理解青少年。与《悟空传》等更侧重成人阅历与哲理思考的作品不同，《斗破苍穹》以直白、强烈的情感表达，让青少年读者第一次在文学中感受到反抗压迫的力量。这种情感共鸣超越了文化差异，成为推动其全球传播的重要心理动因。

## 5. 结语

早期中国玄幻网络文学的海外传播，展现了一条从本土自发创作到全球文化共鸣的独特路径。文化产品的“跨界”接受，并非单纯依赖文化差异的吸引力，而是建立在叙事机制、情感逻辑和用户心理需求的深度契合之上。本土性与全球性并非二元对立，而是通过叙事共性实现动态融合。然而本研究的研究样本集中于 2008 年前后的玄幻作品，未能涵盖女频言情、悬疑、现实题材等同样重要的出海品类，且反馈数据主要依赖英语世界的读者，对不同文化区域(如法语区、西语区、东南亚地区等)读者的接受差异探讨不足，存在一定的局限。未来的研究可向纵横扩展，比较不同时期、不同类型网文的出海策略，或探讨不同海外区域读者基于自身文化背景的解读差异，从而描绘出中国网络文学全球接受更完整的图景。

## 参考文献

- [1] 中研网. 中国网络文学海外市场规模超过 30 亿元 网络文学行业未来市场趋势预测[EB/OL]. <https://www.chinairm.com/news/20231206/154456948.shtml>, 2023-12-06.
- [2] 澎湃新闻. 第三届上海国际网络文学周开幕: 全世界都开始写“中国网文”[EB/OL]. [https://www.thepaper.cn/newsDetail\\_forward\\_29663339](https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_29663339), 2024-12-16.
- [3] 中国作家网. 上海国际网络文学周启动, 《网络文学出海发展白皮书》发布[EB/OL]. <https://www.chinawriter.com.cn/n1/2020/1117/c404023-31933360.html>, 2020-11-07.
- [4] 中国外文局. 《2024 中国网络文学 IP 国际传播影响力报告》发布[EB/OL]. [https://mp.weixin.qq.com/s?\\_\\_biz=MzIzMdDc0NDk5OQ==&mid=2247564281&idx=1&sn=93cad660bde8a44c4759f552928d3cd0&chksm=e9d06065e501a8ef495d45631e4bd45f64a61e066a8abe686e3075f06ac18bb125dd02da1eb3&sce ne=27](https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzIzMdDc0NDk5OQ==&mid=2247564281&idx=1&sn=93cad660bde8a44c4759f552928d3cd0&chksm=e9d06065e501a8ef495d45631e4bd45f64a61e066a8abe686e3075f06ac18bb125dd02da1eb3&sce ne=27), 2025-01-03.
- [5] 中国出版传媒商报. 网文“神作榜”出炉: 超百万人选出《仙工开物》等 20 部作品[EB/OL]. <https://www.cbbr.com.cn/contents/533/96614.html>, 2025-01-09.
- [6] 新华网. 大英图书馆再收录 10 部中国网络文学作品[EB/OL]. <https://www.imsilkroad.com/news/p/529947.html>, 2024-11-22.

- 
- [7] 央广网. 又9部阅文作品海外入藏, 网文出海架起文化交流新桥梁[EB/OL]. [https://tech.cnr.cn/techph/20240923/t20240923\\_526914914.shtml](https://tech.cnr.cn/techph/20240923/t20240923_526914914.shtml), 2024-09-23.
- [8] 腾讯网. 中国好故事走向世界 全球华语 IP 盛典在新加坡举办[EB/OL]. <https://news.qq.com/rain/a/20240206A07NMP00>, 2024-02-06.
- [9] 四川作家网. 爱潜水的乌贼: 网文的“宿命”是快乐, “回环”在互动中生成[EB/OL]. <https://www.sczjw.net.cn/notice/detail/893640195138961408.html>, 2025-01-07.
- [10] 猫腻, 邵燕君. “如果人生能够重来, 我大概还是这样”——猫腻访谈录(上) [J]. 名作欣赏, 2022(1): 91-99.
- [11] 陈奇佳, 宋鸽. 当代世界如何想象中国——网络文学的文化书写及其国际传播[J]. 江苏行政学院学报, 2024(1): 29-37.
- [12] 李建瑾. 跨文化传播视阈下中国网络文学海外走红现象分析——以《盘龙》为例[J]. 新媒体研究, 2021, 7(7): 71-73, 77.
- [13] 张富丽. 从作品出海到生态出海: 中国网络文学国际传播现状[J]. 扬子江文学评论, 2023(2): 75-81.
- [14] 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[J]. 文艺理论与批评, 2016(6): 105-111.
- [15] 郑焕钊, 孔令钦, 颜晨. 奇幻网文海外传播的经验与问题——基于亚马逊《盘龙》的海外读者评论的研究[J]. 网络文学研究, 2023(1): 197-211.
- [16] 我吃西红柿. 盘龙[EB/OL]. <https://www.qidian.com/chapter/1017141/20361055/>, 2008-05-21.
- [17] Fandom 网站. 斗罗大陆“Guanyin’s Tear” [EB/OL]. [https://soulland.fandom.com/wiki/Guanyin%27s\\_Tear](https://soulland.fandom.com/wiki/Guanyin%27s_Tear), 2025-01-20.
- [18] Fandom 网站. 斗罗大陆-武器[EB/OL]. [https://soulland.fandom.com/wiki/Tang\\_San/Techniques](https://soulland.fandom.com/wiki/Tang_San/Techniques), 2025-01-20.
- [19] wuxiaworld 网站. 凡人修仙传[EB/OL]. <https://www.wuxiaworld.com/novel/rmji>, 2025-03-10.
- [20] 中国互联网络信息中心. 中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL]. <https://www.cac.gov.cn/files/pdf/hlwtjbg/hlwlfzkdctjbg025.pdf>, 2010-1-10.