

# 2025 高考作文

## 霸榜《黑神话：悟空》绝佳素材

### 【写作角度】

#### 角度 1： 文化遗产

##### 运用范例：

《黑神话：悟空》以中国神话故事为背景，融入陕北“说书”等非遗文化，对山西玉皇庙、重庆大足石刻等全国多处名胜古迹进行实景扫描，这些带有浓烈中国文化特色的城市，让这款产品承载了超乎想象的关注，让守正创新真正有了具象化。《黑神话：悟空》的火爆，既是技术创新的胜利，也是文化遗产的成功。作为中国游戏产业创新与文化自信的里程碑，不仅展现了中国游戏开发者的专业素养与技术实力，更体现了中国游戏产业对传统文化的深刻理解与创新运用。中国游戏产业正迎来前所未有的发展机遇。未来，中国游戏产业可从技术创新角度出发不断深耕，强化文化自信，致力于打造更多高质量、高文化内涵的游戏作品。以游戏为媒介，向全球讲述中国故事，传播中国文化。

#### 角度 2： 文化自信

##### 运用范例：

中国传统文化博大精深，坚定文化自信，必须继承优秀传统文化，挖掘传统文化精髓。黑神话·悟空以中国古典名著《西游记》为蓝本，融合了传统神话元素与现代游戏设计理，不仅展现了中华文化

的博大精深，还赋予了传统文化新的时代内涵，让全球玩家在享受游戏乐趣的同时，也能感受到中国文化的魅力。从游戏的命名到整个游戏内容，由小及大，由浅入深，无处不彰显深厚且浓郁的中华优秀传统文化，以游戏这种极具吸引力、大众化且新颖的方式，使得中华传统的文化走到世界更远更宽泛的群体中，让孙悟空这个在国内家喻户晓的神话人物，再次走上世界舞台，让全球范围内的玩家，再次了解和感受中华优秀传统文化的魅力，增进了东西方文化交流，增强了我国的文化自信，增添了文化传播的新方式、新途径、新思路。

### 角度 3：讲好中国故事

运用范例：

作为中国游戏产业创新的代表作之一，《黑神话：悟空》的成功，无疑是讲好中国故事的典范。不仅体现在技术创新，更在于其成功融合中国传统文化与游戏艺术形式，为用户创造了一种艺术价值与文化内涵兼具的游戏体验。游戏融合了中国传统文化中的哲学思想、神话传说和道德观念，让玩家在游戏的过程中，不仅能享受到游戏的乐趣，还能领略到中国传统文化的博大精深。该游戏不仅在视觉表现力上达到了国际领先水平，更在游戏机制与故事叙述上展现出中华文化独有的特色，其成功不仅体现在国内市场，也在全球范围内收获了好评。该游戏的全球影响力，证明了中国游戏产业在国际舞台上的潜力，以及通过游戏传播中国文化的可能。

### 角度 4：新质生产力

运用范例：

《黑神话：悟空》的出现不仅填补了我国没有 3A 游戏的空白，更证明了我国游戏工业的崛起，与上个世纪美国电影工业大放异彩异曲同工。其背后的逻辑是，国力的强盛以及中华民族的复兴。《黑神话：悟空》将会带来的是我国游戏工业的全面发展、行业链条的深度延伸、新质生产力进一步的培育，开启了中国游戏产业工业化的新时代教育。

## 角度 5：工匠精神

运用范例：

“休提什么斗战名号，往时管他谁是谁，今日方知我是我。”《黑神话：悟空》立项于 2018 年，经历 6 年半的“磨难”，终于面世。”决定要做高品质单机游戏，有热爱、理想主义的成分，但更多时候，是对游戏市场和自身能力冷静审视后的结果。”游戏的创始人冯骥说。精细描绘，关于悟空的描绘反复推敲，每一笔都极具用心：精工细节，考量视觉效果，不吝繁琐，精技于心。《黑神话：悟空》的出圈证明了：匠心，就是在重复的岁月里，对得起每一寸光阴。：

## 角度 6：实干与理想

运用示范：

《黑神话：悟空》立项于 2018 年，经历 6 年半的“磨难”，终于在 2024 年 8 月面世。而将这只“孙悟空”放出来的人正是冯骥——游戏科学创始人兼 CEO。冯骥毕业于华中科技大学生物医学工程专业，年轻时的他是一名“网瘾少年”，甚至曾为了玩游戏放弃考研的机会。2005 年，冯骥入职游戏公司任职游戏策划岗位，并打造

网游《斗战神》，一度成为经典。一直以来，冯骥都有开发单机版游戏的梦想：以斗战神为切入点，融入成熟的架构，通过各种游戏形式，不断拓展出更大、更符合中国文化的架构，最终做成一个严谨的泛中国神话体系。“理想主义的情怀需要靠现实主义的努力去实现，就像西天取经，最重要的是先迈出步去。”

### 【精选时评】

悟空出世国风成旋风：“悟空”带来的启示

晋城玉皇庙、隰县小西天、朔州崇福寺、忻州佛光寺……国产游戏《黑神话：悟空》走红，也带火了游戏背景中的山西古建筑。据报道，这些背景是制作团队经实地考察，对古建筑精细还原而成，效果震撼，更彰显中华传统文化的魅力，吸引了海内外众多玩家。

不久前举办的第33届夏季奥运会上，中国审美、中国元素同样点亮巴黎，惊艳了世界。中国艺术体操队进入集体全能决赛，在动作编排上融入拔剑收剑、弯弓射大雕、敲鼓等动作，彰显汉唐气韵，最终夺得中国该项目首枚奥运金牌；中国花样游泳队，在比赛中巧妙摆出甲骨文的“山”字造型，结束中国花游没有奥运金牌历史的同时，也让中国古文字给世人留下惊鸿一瞥……体育与艺术融合，力量之美与文化之美交织，奥运舞台劲吹“中国风”。

既悠久、又厚重，是中华优秀传统文化能够绽放时代光彩的基础。近年来，从依托中国历史、神话打造的大型游戏，到《三体》《流浪地球》等科幻领域的鸿篇巨制，之所以吸引人、受欢迎，不仅在于这些作品中充满中华文化元素、符号，更在于其中蕴含着“很中

国”的世界观、价值观。比如《流浪地球》中，当地球面临“危机”，并不是像传统科幻作品那样选择“逃离”，而是带着地球一起“流浪”，这本身就反映了中国人安土重迁的观念和对家园的珍视。当代文化产品、文艺作品的深刻性、立体感，往往源于5000多年深厚的历史文化积淀。把中华优秀传统文化这座富矿挖深、挖好，才能为文化创新创造注入源头活水，提供持续不断的滋养。

让中华优秀传统文化“开新花”“结硕果”，还必须解决好如何“浇水”“施肥”的问题。党的二十届三中全会《决定》作出“优化文化服务和文化产品供给机制”“建立文化遗产保护传承工作协调机构”等改革部署，为的就是通过文化体制改革激发文化生命力、创造力。现实中，有的文化产品创作投入大、周期长、未来收益不确定性高，如何从制度层面涵养市场“耐心”，为创作汇聚急需的资源？有的传统文化领域较为冷门，如何为其保留生存发展空间、留住传承所需的人才？解决这类问题，必须用好改革这把“金钥匙”。解决痛点、疏通卡点，中华文化才能在传承发展中枝繁叶茂。

当然，重视传统文化并不意味着闭门造车。中华文明具有突出的包容性，开放包容是中华民族的文化基因。巴黎奥运会霹雳舞赛场上，出生武术世家的中国选手亓祥宇，将醉拳、太极等元素与西方舞蹈元素巧妙结合，令人耳目一新，赢得满堂喝彩。融合了苏式传统园林风格与现代建筑风格的苏州博物馆新馆，清新典雅，近年来成为网红打卡点。话剧《司马迁》突破传统历史剧繁复华丽的视觉表现手法，舞台背景只选择多幅深色的汉代画像，并融入西方戏剧的美

学风格，为观众津津乐道。兼收并蓄、海纳百川，中华优秀传统文化在开放包容中焕发新生。

“黄风岭，八百里，曾是关外富饶地……”《黑神话：悟空》第二回里，一段陕北说书让玩家听得如痴如醉，更第一次感受到这项非物质文化遗产的巨大魅力。民间艺术与电子游戏，传统文化与赛博空间，在这一刻打破界限、融为一体，所引发的共鸣，所带来的震撼，所形成的吸引力，正如这段悠扬婉转的唱腔，久久萦绕、久久不去。国产游戏，如何用世界级水准讲好传统故事

这两天，备受关注的国产游戏《黑神话：悟空》正式上线。从最终预告片播放量迅速破千万，到游戏预售销售额突破4亿元，再到上线首日同时在线人数冲上历史第二，热度可见一斑。这款游戏不仅让海内外玩家“上头”，也带火了花式联名：有联名饮品、周边火爆市场，也有地方文旅推出联动活动为家乡代言。今天我们就从这里聊起。

这款游戏之所以火到“出圈”，很重要的原因就是选择了《西游记》这个国人耳熟能详的故事作为基底，让游戏所述的故事能够快速抵达玩家。在西游世界中，天庭、人间、地府组成了立体世界，平面上又有四大部洲、海外仙岛，人、佛、仙、妖轮番登场……耳熟能详且妙趣横生的冒险故事，庞大宏阔却生动细腻的中国神话世界，意境辽远而主题深邃的思想内核，都为创作者提供了极大的发挥空间。就像业内人士感慨的，“这是老祖宗赏饭吃。”

文化是在不断创造中愈加勃勃生发的。无数影视、戏曲、游戏以《西游记》为基础，衍生出多重故事，但别忘了，《西游记》的世界本身也是中国传统文化上开出的花朵：神佛体系来自道教和佛教的神仙谱系，师徒四人游经各国的地理风貌来自典籍行记，就连“天上一日，地上一百年”的时间设定，是否也能让你想起魏晋时期王质烂柯的故事？正是绵延不绝的优秀传统文化，得以成就代代文艺作品取之不竭的灵感与妙想。

“这次，我想在中国神话里，当一次齐天大圣！”这是不少国内游戏玩家发出的感慨。从奥林匹斯山到交界地、从末日废土到美国西部，在众多国外游戏中，我们已经领略过那么多世界，让人久久回味。骑士、忍者、勇士、牛仔，托举起这些角色的，则是精心构筑的庞大游戏世界观，不仅为受众带来了具有独特文化特色的沉浸感和代入感，更成为受众了解各地文化的窗口。所谓越是民族的，就越是世界的。我们不妨大胆探索，坦然、细腻地把中国故事娓娓道来，让更多人能够领略中国人骨子里的浪漫。

多年来，我国游戏产业不断从传统文化中吸取养料。比如，《太吾绘卷》勾勒出一个开放武侠世界，《仙剑奇侠传》织就热血动人的仙侠江湖，给不少玩家留下美好体验。2023年，中国自主研发游戏国内市场实销收入达到2563.75亿元，同比增长15.29%，我们已经是名副其实的游戏生产大国，但现象级的作品依然匮乏。发掘历史文化资源，何尝不是取“真经”的过程？包罗万象的传统文化宝库中，仍有太多宝藏等待从业者们去发掘。但想要用游戏构建一个富有魅力的世界，并非是简单堆砌带有刻板印象的文化元素，而是要通过丰富的文化细节让其变得立体可感。

传统文化，只有不断进行当代阐释和表达，才能历久弥新。我国已是游戏产业的“世界代工厂”，积累了庞大的游戏生产资料和技术积累。中国神话谱系丰富辽远，传统文化理念博大精深，如何将要素优势转化为优秀产品，还需要许多“从0到1”的探索。如何让技术与美术紧密协作？如何优化制作流程？如何使用新引擎达到更好表现……攻克这些摆在面前的难题，就是在一步一个脚印为产业工业化沉淀、聚力。

善于继承才能更好创新，矢志创新才能更好传承。扎根于中华优秀传统文化的土壤中，基于不断成熟的科学技术、活跃的消费市场、丰富的人才供给，我们有能力以世界级水准讲好中华优秀传统文化故事，为世界提供更多文化产品，让世界看到更多不一样的中国，丰富全球受众的文化享受。而作为从业者，或许多些“但问耕耘、莫问收获”的耐性和付出，才能更好用世界级的水准，讲出一个个有中国风格、中国风采、中国风度的中国故事。毕竟，敢问路在何方？路在脚下。这正是：

空悟道成道悟空，涤心潜探入潮生。中流乃需从容度，目下青山几万重。

### 【新闻事件】

8月20日，由中国游戏科学公司开发的《黑神话：悟空》在全球范围上线，截至发售当日21时，该游戏在STEAM平台售出300万余份，加上其他游戏平台，总销量超过450万份，总销售额超过15亿元。《黑神话：悟空》在全球已经成为一个现象级游戏的代表。

《黑神话：悟空》的火爆异常，也被认为是中国游戏产业的里程碑。这款游戏的全球爆火，不仅在游戏领域引起了巨大轰动，更是在文



文化传播领域投下了一颗震撼弹。它以其深厚的文化底蕴、精湛的技术制作和独特的艺术风格，成功地将中华优秀传统文化与现在游戏技术相融合，展现游戏与文化交融的无限可能。深究其背后的原因，正是中国文化自信与游戏技术的双重飞跃。

《黑神话：悟空》的爆火，首先得益于其在游戏表现上的大幅提升。游戏采用了业界顶尖的引擎技术，实现了细腻的画面表现、复杂的光影效果和庞大的场景细节，为玩家带来了前所未有的视觉盛宴。同时，游戏还运用了高精度的动作捕捉技术，使得角色动作更加自然流畅，大幅提升了玩家的沉浸感和代入感。此外，游戏还支持光线追踪和 DLSS 3 等先进技术，进一步提升了画面质量和游戏性能，展现了中国游戏开发团队在技术创新上的卓越能力。

这些技术上的突破，不仅标志着中国游戏产业在技术实力上的大幅提升，也为中国游戏走向世界舞台奠定了坚实的基础。《黑神话：悟空》的成功，无疑是中国游戏技术飞跃的一个缩影，预示着中国游戏产业正逐步走向成熟和强大。

《黑神话：悟空》的另一大亮点，在于其对中国传统文化的深度挖掘和传承。游戏以中国神话故事《西游记》为背景，巧妙地将孙悟空这一经典角色与现代游戏元素相结合，创造了一个既熟悉又新颖的西游世界。在游戏中，玩家可以看到大量中国传统文化的元素，如佛教名胜古迹、唐宋文物遗迹等，这些元素通过实景扫描的方式呈现在游戏中，让玩家仿佛置身于一个真实的历史文化场景中。此外，游戏还融入了丰富的中国传统文化思想，如儒家的积极入世精神、道家的无为而治、法家的实效主义等，这些思想在游戏中得到了生动地体现和传承。通过游戏这一载体，中国传统文化得以在

全球范围内得到更广泛地传播和认可，进一步增强了中华文化的国际影响力。

“你曾在美国西部骑过马，在欧洲当过海盗，在他国战场上当过士兵，在埃及当过刺客，现在你终于可以回到你的家乡，做你自己的英雄了。”

《黑神话：悟空》让我们看到了中国游戏产业在技术创新和文化遗产方面的巨大潜力，也让我们对中国游戏产业的未来发展充满了信心和期待。未来，中国游戏产业将成为推动中国文化走向世界的重要力量，为中华文化的国际传播和交流作出更大的贡献。

### 【金句速记】

(1) 在这无尽的轮回中，每一个选择都是新的开始，也是旧的终结。

(2) 烟霞缥缈随来往，喜无长不记年。

(3) 怕甚么山高路险，自往前。

(4) 当了神 X 又如何，不也一样，打打杀杀丑态百出吗？

(5) 有些事情不看对错美丑，更不论强弱输赢，更是机缘编织的宿命。

(6) 穷尽一生功方薄，功成每到本意破。口声声情怀大义，心晃晃世俗名利。

(7) 你以为你掌握了命运，其实你只是命运的玩偶。

(8) 休提什么斗战名号，往时管他谁是谁，今日方知我是我。

(9) 别人的不屑，是我的一切。

(10) 踏碎凌霄，若一去不回，便一去不回！

(11) 怀山之水，必有其源。

- (12) 因缘使得同向前，抱持各不相同愿。
- (13) 执着后世传颂名，求名位列与仙班。
- (14) 眠来多由梦相见，西天取经路不变。
- (15) 只有流过血的手指，才能弹奏出世间的绝唱。
- (16) 凭你这破铜烂铁，也想只手拦我。
- (17) 只要你敢来，俺齐天大圣等着你。
- (18) 战鼓擂动，吾辈岂会退缩。
- (19) 刀光剑影，方显英雄本色。
- (20) 以霹雳手段，显菩萨心肠。
- (21) 求仙问卜，不如自己做主，念佛诵经，不如本事在身。
- (22) 灯在人中，人在心中，人心不死，灯芯不灭。

《黑神话：悟空》赢在对文化概念的理解与使用

8月20日，国产游戏《黑神话：悟空》上线，截至当天11时40分，Steam平台的同时在线玩家达120万，登顶Steam热玩榜。与此同时，中国社交媒体被该游戏刷屏，并催生多条热搜。一款国产游戏的爆红与出圈，引起了超常规的关注度。

回顾《黑神话：悟空》的整个出炉过程，会发现它是一款可以被形容为“预先宣布胜利”的游戏。4年来，《黑神话：悟空》的每一个动作，如在发布第一个预告片、在B站开通账号、发布实机测试视频、主发布游戏抢先体验视频等，都会引起围观，由此奠定了“爆红不是偶然”的舆论基调。

从8月20日广为传播的各种信息来看，《黑神话：悟空》是文化属性很强的游戏，首先它踩在了对经典资源进行商业化开发的潮流点

上，无论从游戏名字、预告片旁白、画面风格等多个角度看，它都在《西游·降魔篇》《西游记之大圣归来》等高票房电影所引领的流行文化基调上进行了升级，使其走出了“暗黑”路径，强化了文化格调，在满足玩家游戏心理的同时，让玩家的文化归属感也找到了承载之处。

伴随《黑神话：悟空》的被热议，山西文旅也再度闯入玩家视野，在一条名为“黑神话与现实的碰撞”视频里，制作者列出了出现于游戏中的山西文物形象：晋城玉皇庙二十八星宿、五台山佛光寺经幢、五台山南山寺、高平铁佛寺散脂大将、朔州崇福寺弥陀殿、宁武石门悬棺、恒山悬空寺……除了这些山西文物名胜之外，还有重庆、大理、贵州、蓝田、蓟县等多地有关佛、道、儒三教的塑像、景观出现于游戏中，这些塑像与景观，都是实地取景再进行游戏画面转化，制造出了真实的震撼感。对于《西游记》IP的情感认同，以及对这些文物名胜的文化认同，在一款游戏中合二为一，难怪即便不是游戏玩家，也会被这款游戏吸引。

在品牌文化的联动方面，《黑神话：悟空》与超过10个著名品牌进行了合作，合作领域可以用“衣食住行都卷了个遍”来形容，这样的品牌联动，不仅会扩大游戏用户量，亦会渗透到用户现实生活的各个角落，又能促进经济行为的活跃度，这样的游戏产品，肯定会得到多方青睐。

但归根结底，使它能够在国内游戏市场并且在国际游戏市场具备有力竞争力的，还是它对文化概念的透彻理解与使用。“我在埃及当刺客，在异世界当猎魔人，当猎龙者，当骑士，什么都当了。现在我终于看到一丝希望，我能回自己国家当猴哥。”一位游戏玩家

的观点，颇能解释清楚《黑神话：悟空》一面世便大受欢迎的内在原因，当游戏主角与玩家身份有了情感与文化双重属性的重叠，自然就会激发玩家兴趣。如果国外玩家也能够从这款游戏当中，找到视觉奇观之外更多的文化好奇与情感共鸣，相信这款中国游戏或能创造出更大的成绩。

《黑神话：悟空》当然是一款游戏，但它在创作、制作、推广等各个阶段与层面对于文化元素的使用，使得国产游戏第一次给人留下“文化压过游戏”的印象。这是一次难得的突破，当然接下来也有待验证，如果保持这种人气势头，并最终大获成功，那么将会对游戏、影视等文娱产品的创作与输出，带来良好的启发。

愿知名游戏 IP 这根新柴，持续助燃文旅产业

近日，随着国产网络游戏《黑神话：悟空》的热度飙升，作为游戏主要取景地的山西省等省份，也引起了网民的高度关注。8月21日，“游客呼吁山西一定要接住泼天的富贵”相关话题冲上多个平台的热搜。据携程方面透露，8月20日游戏上线当日0点至12点，山西省的搜索热度环比前一日增长超过10%，大同、朔州等城市搜索热度均环比增长两成。今年暑期，山西小西天的门票订单量，同比去年也增长了236%。

在互联网信息时代，网络游戏早已不仅仅是专属于青少年的娱乐方式，其受众群体扩大到了更多的年龄层次，甚至老年群体也成为网络游戏的忠实拥趸，网络游戏俨然是新兴的不可忽视的文化现象和文化产业。特别是大型知名游戏 IP，因受众广泛、传播度高，往往能帮助相关联的某一地域或城市迅速提升自身知名度。

在电视节目和电影作品作为主流媒介以及主要娱乐活动的时代，一

部《少林寺》电影，就曾在全国范围带火了少林功夫和河南嵩山少林寺，其影响至今未曾衰歇。到现在，少林文化已经是中华文化走向国门、畅行全世界的一张靓丽名片，这即是眼球经济的魅力和奥妙。所谓“眼球经济”，实际就是依靠吸引公众注意力获取经济收益的经济活动，在现代强大的媒体工具影响下，眼球经济的地位作用越来越凸显，文旅产业发展同眼球经济的关联度，也在不断加强。

《黑神话：悟空》的横空出世，能不能成为新的现象级传播案例，进而像电影《少林寺》那样，发挥出带动文旅产业发展的巨大作用呢？目前看是具有这样的潜力的。我们常说，万事开头难，从《黑神话：悟空》的长制作周期和精益求精的创作过程看，这堪称“一场筹划多年的狂欢”。据报道，《黑神话：悟空》整整筹谋7年才终于上线，4年前，曾有一个评论获得了很高的热度，其称，“我在埃及当刺客，在异世界当猎魔人，当猎龙者，当骑士，什么都当了。现在我终于看到一丝希望，我能回自己国家的异世界当猴哥。”从中可见，无论是创作者还是广大游戏玩家，都对“《黑神话：悟空》填补国产3A游戏的空白”有着极高的期待。凡事难在创新，也贵在创新，作为首款国产3A游戏，即“开发成本高、周期长、消耗资源多的单机游戏”，《黑神话：悟空》因其率先实现突破，反而有助于最大限度收获受众的青睐。如有评论所指出的，未来还会有很多3A游戏作品出现，填补产业空白需要的拼图也很多。可见，只要是空白领域，第一个进入的就很可能火。

近年来积累了许多经验的各地文旅部门，面对泼天的流量也是有备而来，业务主责部门自有其应对良策。举例而言，此次《黑神话：悟空》游戏制作团队在开发过程中，精心挑选了36个具有代表性

的景点作为游戏场景，山西省以其丰富的古建筑资源和独特的文化风貌，成为了游戏取景的重要地点。据统计，在山西省的取景地多达 27 处，涵盖了小西天、玉皇庙、铁佛寺等多个知名古建筑。为此，山西省文旅厅未雨绸缪，早在两年前就结合《黑神话：悟空》开展专题宣传工作，在 B 站官方账号推出了“跟着悟空游山西”系列视频。可以说，若没有深厚的文化积累和前瞻性的工作准备，要火出圈也是不容易的。祝愿相关城市借助知名游戏 IP 这根新柴，再接再厉，让网红成为长红。

## 《黑神话：悟空》何以载着传统文化“出海”

武川论见

2024 年 8 月 20 日，中国首款国产 3A 单机游戏《黑神话：悟空》问世，上线首日便刷爆网络，全平台总销量超 450 万份，总销售额超过 15 亿元，打破了欧美、日本在 3A 游戏领域的长期垄断。成功的背后是游戏工作者们以全新的形式，将我国优秀传统文化故事讲给世界，既传达了我国的文化自信与家国情怀，又激励我们共同推动传统文化在新时代扬帆起航。

赓续传承，握紧传统文化的罗盘。文化遗产资源承载着中华民族的文化基因，是优秀传统文化的组成部分，折射着一个民族的精神特质。来源于华夏上下五千年的历史典故和文化沉淀是我国开展文化输出的基础，也是应当遵循的方向，是其他国家感兴趣的、拿不走的。《黑神话：悟空》就是以西游记为脚本，以重走取经路为主线，惊动了无数国人的“DNA”，也带动了无数外国友人来了解中国文化。游戏中的场景对山西玉皇庙、重庆大足石刻、浙江时思寺等多处名胜古迹进行了复刻，带有浓烈的中国文化特色。这是根植于中

华民族伟大精神、独特意蕴、精湛技艺的文化自信，最深沉也最坚实。

丰富载体，乘着新型业态的洋流。在对传统文化资源系统梳理，通过融合传统文化的新业态并以各种业态形式进行提炼包装，为大众带来了新的消费体验同时，更能让收藏在禁宫里的文物、陈列在广阔大地上的遗产、书写在古籍里的文字都活起来。《黑神话：悟空》就是如此，通过展示视听效果、特色玩法、炫酷特效，用电子游戏的形式成功活化了古典名著西游记的故事，让这个家喻户晓、老少皆知的故事焕发出新魅力，给大众带来别样的享受。当文化遗产拥抱数字技术，新型文化业态将得到创新发展，文化产业链也随之延长，通往文化强国建设的“航线”也更有迹可循。

久久为功，扬起匠心精神的风帆。文化的挖掘和输出不是依靠短期冲刺就能实现的，离不开专注执着的匠心以及对文化事业的热爱与投入。起初，这家名为“游戏科学”的公司是一家规模很小的企业，从未有过任何大型游戏开发经历，但他们始终就“做出世界级品质游戏”这一目标坚定追求，在闭关修炼之后，同样做出了“大闹天宫”的惊世之举，向世界展现当代中国游戏工作者昂扬奋进、锐意进取的精神状态。在整个文化产业浮躁的环境下，他们在优秀传统文化的传承与创新中整整探索六年有余，看似离经叛道，实际上是这才是“取经路”上的寻经悟道，中国文化产业需要更多像“游戏科学”这样的企业在文化这个“富矿”上深耕。只有将匠心精神融入文化工作的方方面面，在做事的精深、厚度上下功夫，在工作的品质、水准上做文章，才能创造出惊艳世界的文化作品。

《黑神话：悟空》走红：游戏产业创新和文化自信的里程碑



肖亚元(成都医学院)

2020年8月，游戏科学工作室发布《黑神话：悟空》首部预告片，短短数日，该预告在B站的播放量突破1500万次，全球范围内累计播放量更是超过了5000万次，引发全球游戏界的广泛关注。8月20日上午10时，历时7年开发，该游戏全球同步上线，迅速成为多平台的销量榜首，截至12时，Steam平台该游戏同时在线玩家超过120万。（8月20日《中国日报》）

该游戏以其卓越的视觉效果、精妙的角色设计以及对《西游记》这一经典文化素材的革新演绎，甚至有公司特意在8月20日发售当天，给员工放假一天以便及时体验这款备受期待的游戏。其不仅在中国游戏市场产生了深远影响，同时也在全球游戏产业中树立了新的标杆。这一现象级事件不仅彰显了中国游戏开发者的卓越技术“硬实力”，更体现了传统文化赋能中国游戏产业的“软实力”。

《黑神话：悟空》的问世，标志着中国游戏产业从数量增长迈向质量提升的重要转折。根据中国音数协游戏工委发布的《2023年中国游戏产业报告》，国内游戏市场实际销售收入首次突破3000亿元人民币，达到3029.64亿元，同比增长13.95%。用户规模达到6.68亿人，同比增长0.61%，创下历史新高点。自主研发游戏在国内市场的实销收入为2563.75亿元，同比增长15.29%。在海外市场，自研游戏的实销收入为163.66亿美元，规模连续四年超过千亿人民币。

作为中国游戏产业创新的代表作之一，《黑神话：悟空》的成功，不仅体现在技术创新，更在于其成功融合中国传统文化与游戏艺术形式，为用户创造了一种艺术价值与文化内涵兼具的游戏体验。游

戏融合了中国传统文化中的哲学思想、神话传说和道德观念，让玩家在游戏的过程中，不仅能享受到游戏的乐趣，还能领略到中国传统文化的博大精深。该游戏不仅在视觉表现力上达到了国际领先水平，更在游戏机制与故事叙述上展现出中华文化独有的特色，其成功不仅体现在国内市场，也在全球范围内收获了好评。该游戏的全球影响力，证明了中国游戏产业在国际舞台上的潜力，以及通过游戏传播中国文化的可能。

《黑神话：悟空》的火爆，既是技术创新的胜利，也是文化传承的成功。作为中国游戏产业创新与文化自信的里程碑，不仅展现了中国游戏开发者的专业素养与技术实力，更体现了中国游戏产业对传统文化的深刻理解与创新运用。中国游戏产业正迎来前所未有的发展机遇。未来，中国游戏产业可从技术创新角度出发不断深耕，强化文化自信，致力于打造更多高质量、高文化内涵的游戏作品。以游戏为媒介，向全球讲述中国故事，传播中国文化。

在追求技术创新的同时，我们更应以独特的文化魅力提升中国游戏的竞争力，让中国游戏成为全球文化交流与传播的重要载体，通过这一现象级作品，中国游戏产业正逐步实现从“中国制造”向“中国创造”的跨越，中国游戏也为全球游戏产业的多元化与文化多样性注入新的活力。相信过不了多久，会有更多像《黑神话：悟空》这样优秀的游戏产品出现，让中国游戏在世界舞台上绽放更加耀眼的光芒。