

【热点聚焦】

Steam 平台好评率超 95%，中国首款 3A 游戏让海外玩家“恶补”《西游记》，各地文旅借大热古建筑推出“西游新线路”，游戏内容推动新质生产力发展——

“黑悟空”赢了！



《黑神话：悟空》海报。

文化是旅游的灵魂，旅游是文化的载体。当中国首款 3A 游戏《黑神话：悟空》8 月 20 日横空出世登陆海内外知名游戏平台 Steam 时，逾 140 万玩家的速度与激情差点让它崩溃。这款游戏画质的单机游戏在全国实地取景 36 处，其中有 27 处来自山西。山西文旅借势连夜推出短视频，仅点赞量就达到 9 万。旅游平台次日就推出“跟着悟空游山西”，网民纷纷建议：“开个实景通关专线……”甚至引发“山西高速”股价上涨，因为“建议自驾游”，而且“世界上只有两种古建，一种是山西古建，一种是其他古建……”传统文化借助动漫游戏，正在引领旅游风潮，文旅融合见成效。

中华优秀传统文化如何走出去，一直是一个课题，而“黑悟空”自然而然成为海外玩家聚焦中国文化的焦点。他们开始知道，“黑悟空”脱胎于《西游记》，而《西游记》正是日本动漫 IP“龙珠”的“原著”。海外掀起在网上争睹 1986 年版电视剧《西游记》的热潮，甚至有海外网友开始阅读《西游记》英译本……

游戏本身还是新质生产力的引擎。游戏的艺术需要通过视觉效果呈现——这就对显卡提出要求；游戏的响应速度要快而流畅——这就对芯片提出要求。而“黑悟空”的研发团队“游戏科学”，为精益求精还在创制过程中研发出新技术——这就是文化内容推动新质生产力发展的典型案例。

以上三点，说明了“黑悟空”带来的“整合能量”——文旅融合、国际传播乃至推动新质生产力的动能。而仅 8 月 20 日一天，“黑悟空”本身创造的数据奇迹，就让它成为“中国游戏里程碑”——这款耗资 4 亿元的单机游戏已销售出 450 万份，销售额逾 15 亿元；预计将销售出千万份，销售额不低于 26 亿元。在 Steam 平台，它的好评率超过 95%，位居多个全球各平台游戏热销榜冠军。

“黑悟空”七年磨一剑

3A 源自英文：“A lot of Time/Money/Resources”，意味“花了很多时间、金钱和资源”的游戏，是衡量游戏质量及其工业生产能力的共识。有能力创制 3A 游戏，意味兼具高审美与高科技，例如跨国公司有碧出品的《刺客信条》系列就实景复刻古罗马、古希腊、古埃及等文明古国，带玩家穿越意大利文艺复兴或者美国南北战争。当然，虽然投入巨大，品质到位的 3A 游戏商业价值也同样巨大。在“黑悟空”诞生之前，中国还没有 3A 游戏——即便中国是全球最大的游戏市场，去年销售收入超过 3000 亿元，但主要份额还是手机游戏。

由“游戏科学”潜心研发七年的《黑神话：悟空》，秉承的初心就是——我们要出一款中国自己的 3A 游戏。目前中国游戏的主要盈利模式还是“氪金”，就是让玩家免费下载游戏，但是不断花钱买各类道具。“游戏

科学”之所以瞄准单机游戏，就是在收费模式上“自绝后路”——单机游戏只有一性购买，不再花钱。但这也反过来要求游戏品质要相当高，份数卖得足够多才能回本。“黑悟空”每小时游戏时长的开发成本超过 2000 万元。而投资方之一也是这款游戏的联合出品方——上海英雄游戏公司，也始终保持着对它的信心与热忱。英雄游戏 CEO 吴旦，此前也始终信念满满，就是相信他们会成功，因而不断注资。

4 年前的 8 月 20 日，“黑悟空”发布宣传片，当时就引发万众期待。它不仅打造了极度拟真的西游世界，还为此研发了光线追踪技术以及景观稳定技术，让流动的火焰效果逼真、雪地行走时还能留下脚印与武器的拖行痕迹……所以，“黑悟空”的火爆，也是千千万万玩家积聚了 4 年的激情迸发。乃至有些年轻人人居多的公司宣布放假一天，“如果因为是要下载《黑神话·悟空》，今天可以居家办公”。

《西游记》海外成爆款

“黑悟空”对于中华优秀传统文化的海外传播，也具有突破性价值。由于日韩动漫游戏产业发达，“龙珠”“三国”等成系列畅销于欧美的动漫游戏产品，都会被海外玩家、观众误认为是“日本原创”。日本也确实时常拍摄这两个题材的动画片、电视剧、各平台游戏等。日本最大的电影公司东映，早在 1956 年就摄制了黑白动画片《西游记》——改编自手冢治虫 1952 年的漫画《我的孙悟空》。手冢治虫正是广受中国观众喜爱的《阿童木》的原创者。他曾经于上世纪 80 年代拜访美影厂，并绘制了一幅阿童木与孙悟空手牵手的画作。当时，他还对美影厂导演严定宪透露，他 14 岁时决定弃医从画，就是因为喜欢美影厂万氏兄弟拍摄的《铁扇公主》。而“龙珠”也是东映在上世纪 80 年代制作的鸟山明的同名作品，主角也名为“孙悟空”，此后还有各种游戏衍生，属于日本动漫游戏大 IP。

因而，“黑悟空”的成功，在于真

正让全球玩家知道了《西游记》源自中国。它不仅让中国玩家的文化自信、民族自豪感爆棚，还激发了海外玩家对中国文化的巨大热忱。2023 年预研读《西游记》？立刻有海外网友回应他，发出人物小传做“科普”。因此，有外国朋友惊诧道，连个小妖怪都有丰富的背景故事啊！外国网友了解《西游记》的“捷径”，就是直接看 1986 年的电视剧版。如今，全球动漫游戏乃至影视界，都在关注“黑悟空”现象的发展进度。“黑悟空”的这一跃，成为中国文化跃至海外的成功案例。

古建筑 一夜间出圈

“黑悟空”在中国成为社会话题，不仅仅在于游戏玩家的群情激动，还源于山西文旅的一则短视频。“跟着悟空游山西”是这则视频的大标题，口号是“直面天命，共赏山西古建！”

网友纷纷“给山西上大分”：“山西文旅赶紧接住这波天的富贵！”“山西本身就是文旅宝藏大省”“原来云冈石窟、悬空寺都在山西啊，我只知道老陈醋……”游戏在山西实地取景 27 处，有网友一一在视频后列出：佛光寺、南山寺、玉皇庙、铁佛寺、洪福寺……“国风游戏与山西古建筑梦幻联动！”“这下外国游客也要暴增了！”

五千年很远，山西很近。近的不仅是山西，还有杭州灵隐寺、丽水时思

寺……在 B 站上，“黑悟空”相关古建筑的一则短视频流量超过了 170 万。“四川观察”盘点了游戏里的四川元素；安徽文旅跟进“惊现安庆天柱山”；北京文旅则围绕 1986 年版电视剧《西游记》做文章，“电视剧取景地有石景山区八大处公园、海淀区七王坟……”与游戏相关的实景地，都纷纷晒出自有的自然风光、名胜古迹、古建筑群……大好河山被赋予文化内涵后，更吸引大家规划路线。今后传统节日怎么过？跟着优秀传统文化，游遍祖国山河。

游戏热 创新生产力

一款游戏的大热，已经不单是动漫游戏圈的事，而是会破圈跨界地推动各行各业。游戏，首先就是新质生产力的代表，它能带动高科技产业的发展。中科院的研究表明，游戏对芯片行业的贡献达 14.9%，对高速通信网络产业的贡献高达 46.3%……游戏与前沿科技始终共生，因为其对显卡、芯片的要求相当高。

游戏还能带动电竞产业发展。一款好的游戏，吸引的玩家越多，举办的赛事更有可看性、更有竞争力，且全球化程度高。游戏甚至还能带动意想不到的其他产业——已有医美行业也表示要学习“黑悟空”的精细制作，审美与科技并重……

“黑悟空”赢了！它不仅在中国 3A 游戏、文化海外传播、国内文旅融合、助推新质生产力各赛道上都拔得头筹，还赢得了全球千万人的心！这是文化带给人类的灵魂冲击，这是中华优秀传统文化激发的全球热点。

朱光



《黑神话：悟空》取材于贵州梵净山承恩寺的游戏画面。

【评弹】

《黑神话：悟空》带来文创新启发

特约撰稿人 韩浩月

8 月 20 日，国产游戏《黑神话：悟空》上线，截至 8 月 21 日 22 点 10 分，Steam 平台的同时在线玩家达 235.7 万。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》的每一个进程，如发布第一个预告片、在 B 站开通账号、发布实测试玩视频、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，首先它站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》的爆火，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、高平铁佛寺教脂大将、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，还有贵州、重庆、大理、蓝田等地关于佛、道、儒三教的塑像、景观也出现在游戏中，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，在这款游戏中合二为一，难怪即使不是游戏玩家，也会被游戏释放出来的信息所吸引。

在品牌文化的联动方面，《黑神话：悟空》与超过 10 个著名品牌进行合作，合作领域涵盖“衣食住行”。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，肯定会受到多方青睐。

归根结底，《黑神话：悟空》能够站稳国内游戏市场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、猎龙者、骑士等等，现在我终于看到一

丝希望，能回自己的国家当猴哥。”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。

【时讯】

香港第二届“亚艺无疆”艺术节将于 9 月开幕

新华社电 香港特区政府康乐及文化事务署 8 月 20 日宣布，第二届“亚艺无疆”艺术节将于 9 月至 11 月举行，将展示近 30 个来自亚洲、中东及共建“一带一路”国家的文化艺术。

据介绍，第二届“亚艺无疆”艺术节规模更大，演出和活动的数量由去年的 29 场大幅增加至超过 100 场。今年“亚艺无疆”

艺术节特别增设中东系列，将呈献融合中东与西方风格的精彩演出。艺术节还将更加深入社区，拉近与香港市民的距离，同时让到访的游客感受香港文化的勃勃生机。

第二届“亚艺无疆”艺术节由香港特区政府文化体育及旅游局呈献、特区政府康乐及文化事务署策划。

马王堆研究院成立

马王堆汉墓考古发掘 50 周年国际学术研讨会开幕式 8 月 18 日在长沙举行。为深入挖掘马王堆汉墓文化内涵，湖南博物院当日成立马王堆研究院，未来将以开放式的学术平台，集结国内外高校、科研院所的学术力量开展科研合作。

据了解，围绕马王堆汉墓文物，目前共完成 948 件藏品的高清数字化采集，包含 7779 张图片和 285 件三维模型，初步形成马王堆汉墓文物知识库。未来将完成包括残片在内的 100% 数字化采集，形成马王堆汉墓文物的知

识图谱。开幕式上，中央新闻纪录电影制片厂（集团）向湖南博物院捐赠马王堆汉墓考古发掘现场学术版高清视频素材；一批涵盖马王堆汉墓出土简帛及一号汉墓纺织品文物的最新研究成果和文物资料发布；讲述马王堆汉墓发掘、保护、研究、展陈的纪录片《马王堆·岁月不朽》亮相；湖南博物院与香港科技大学、敦煌研究院等 6 家机构签署协议，将联合开展跨学科、跨机构协同合作。

杨迅

【图片新闻】



8 月 20 日，“何以敦煌”敦煌艺术大展新闻发布会在中华艺术宫（上海美术馆）举行。本次大展将于 2024 年 9 月 20 日至 12 月 20 日在中华艺术宫（上海美术馆）正式亮相，展览聚焦敦煌莫高窟的文化、艺术、历史，以“文物+复刻经典洞窟+壁画彩塑”为形式，实现观众身临其境的“在上海，看敦煌”。图为小女孩与敦煌服饰扮演者合影。

新华 / 传真



为丰富公众文化生活，5 月 18 日至 10 月 7 日期间的每周六日及法定假日，国家海洋博物馆开展夜间延时服务，参观时间延长至 21 时。图为游客在国家海洋博物馆游览。

新华 / 传真



8 月 19 日，西藏昌都市第十届三江茶马文化艺术节在昌都市津昌体育中心开幕。本次艺术节将举办文化、旅游、经贸、民族民间体育、乡村振兴产业发展成果推介等活动。图为开幕式上的舞蹈表演。

新华 / 传真