

DOI:

文化唯物主义视角下文化、技术与产业的共生演进

——以《黑神话:悟空》为案例

李 闯

(中国社会科学院社会学研究所, 北京 100836)

摘要: 随着数字技术的迅猛发展,中华传统文化的传承与传播面临新的挑战与机遇。作为新兴的数字文化载体,电子游戏为文化传播开辟了创新途径。以《黑神话:悟空》为案例,从威廉斯的文化唯物主义视角探讨当代数字游戏如何在游戏文化体验、前沿3A技术和产业崛起的三重作用下激活中华优秀传统文化IP。研究揭示了文化与技术的融合如何推动文化产业变革,以及产业演进如何反馈促进文化创新表达和技术进步。研究发现,高质量游戏内容与复杂游戏机制推动技术创新,技术进步又促进游戏内容优化,形成正向反馈循环。同时,游戏产业的工业化进程强化了游戏形式的多样化和精细化,进一步加速了文化、技术、产业三者螺旋上升的发展机制。在这一机制作用下,《黑神话:悟空》中的中华优秀传统文化在全球化背景下焕发出新活力,使电子游戏成为展示中华文化影响力的重要载体。

关键词: 文化唯物主义; 中华优秀传统文化; 文化生产; 黑神话悟空; 电子游戏

中图分类号: C913.33; G206.2 **文献标志码:** A **文章编号:** 1671-0398(2024)06-0000-00

一、引言:数字时代的文化遗产与创新

2024年7月,中国共产党第二十届中央委员会第三次全体会议强调,必须增强文化自信,发展社会主义先进文化,弘扬革命文化,传承中华优秀传统文化,加快适应信息技术迅猛发展新形势^[1]。在这一背景下,如何在新的传播形态和媒介环境中创新性地传承和弘扬中华优秀传统文化,成为一个愈发值得深入研究的重要课题。2024年7月27日,在印度首都新德里召开的第46届联合国教科文组织世界遗产大会上,中国提交的“北京中轴线”申遗项目成功通过评审,被正式纳入《世界遗产名录》。尤其值得注意的是,由腾讯游戏“数字中轴·小宇宙”为代表的游戏技术应用,开创了数字化技术全程参与世界文化遗产申报的先例。通过融合高清扫描、游戏引擎和云游戏等技术,游戏为文化遗产保护和传播提供了创新方法,拓展了文化传播的新维度。在数字时代,电子游戏正改变人们对传统文化的理解和传播方式。电子游戏已成为传统文化创造性转化与创新性

收稿日期: 2024-09-19

基金项目: 中国社会科学院研究阐释中华民族现代文明重大创新项目(2023YZD051); 中国社会科学院“青启计划”(2024QQJH154)

作者简介: 李闯(1987—),男,中国社会科学院社会学研究所助理研究员。

发展的重要载体,体现了文化与技术的高度融合,为传统文化在当代社会的传承与创新开辟了新途径。

近年来,中国游戏产业呈现出蓬勃壮大的态势和巨大的文化传播潜力。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会最新发布的《2024年1—6月中国游戏产业报告》,截至2024年上半年,我国游戏市场用户总规模达6.74亿人次,实际销售收入1472.67亿元^[2]。中国企业的优势既立足于蓬勃发展的国内市场,又扩展到了全球游戏产业的舞台,在全球游戏收入TOP50上市企业中,中国占17席,数量位居各国之首。这一令人瞩目的成就主要得益于中国企业在移动游戏领域的突出表现,同时也为传统文化的再现提供了工业化的支撑。

国产游戏《黑神话:悟空》的发布为本文提供了一个极具代表性的案例。2024年8月20日,《黑神话:悟空》正式发布,引发了全球社会热议,其影响力迅速超越游戏产业本身,成为一个跨界的文化现象。上线首日,该游戏在Steam平台同时在线玩家数超过220万,登顶全球排行榜。考虑到WeGame、PlayStation等其他渠道,其实际在线玩家总数可能更高。在Twitch等海外平台,约20万观众同时观看该游戏的自媒体玩家直播内容;国内B站游戏直播板块中,《黑神话:悟空》直播占有率趋近100%。《黑神话:悟空》官方微博统计的数据显示,截至8月23日晚9点,《黑神话:悟空》全平台销量已逾1000万套,最高同时在线人数达300万,预计销售额超过30亿元人民币。这一热度甚至影响了资本市场,相关上市公司如华谊兄弟、中信出版、浙版传媒等均出现明显股价上涨^[3]。《黑神话:悟空》的影响力迅速扩展至数字领域之外。游戏发布上线第1秒,就有6个相关词条进入微博热搜榜单;其衍生联名产品,如冷萃咖啡、食品礼盒、电脑、显卡等均出现供不应求的情况。更值得注意的是,游戏的文化效应带动了电竞酒店、汤泉洗浴、游戏取景地旅游和线下音乐会等多个相关产业的发展,展现出游戏文化与现实生活的深度融合。《黑神话:悟空》的成功发布标志着中国游戏产业在技术和文化输出方面的双重突破。在技术层面,该游戏采用了全球领先的“虚幻5”引擎和空间计算技术,实现了视觉效果的显著提升。在文化层面,该游戏通过对中国古典名著《西游记》的虚拟再现和创新性展示,为全球玩家提供了沉浸式的文化体验,成功吸引了国内外玩家的广泛关注,已然成为展示中国传统文化的重要名片。

《黑神话:悟空》的成功引发了一系列我们值得深入探讨的问题:在数字时代,游戏这一新兴媒介如何有效地传播和再现传统文化?先进的游戏技术与传统文化叙事之间如何实现有机融合?游戏产业的演进如何为传统文化的创新性传播提供新的可能?本文以《黑神话:悟空》为核心案例,旨在揭示电子游戏作为文化传播媒介的独特优势,并为传统文化在数字时代的创新性传承提供新的思路和启示。同时,本文也将为理解数字时代文化IP的成功激活机制提供一个聚焦于游戏、技术、产业与文化叙事互动的理论框架,为相关学术研究和产业实践提供参考。

二、文献综述与理论框架:文化唯物主义框架下的电子游戏

2023年9月,习近平总书记在对黑龙江省进行考察调研期间,首次提出“新质生产力”这一具有深远意义的战略性概念,强调要“整合科技创新资源,引领发展战略性新兴产业和未来产业,加快形成新质生产力”^①。2023年12月,在中央经济工作会议上,“新质生产力”概念得到了进一步的阐释和深化。会议强调要以可以创新促进产业创新,特别是以颠覆性技术和前沿技术催生新产业、新模式、新动能,发展新质生产力^②。这一创新性理念不仅传承和扩展了马克思主义生产理

① https://www.gov.cn/yaowen/liebiao/202309/content_6903032.htm。

② https://www.gov.cn/yaowen/liebiao/202312/content_6919834.htm?mc_cid=fe48ea3315&mc_eid=0498420851。

论,更为社会生产方式的变革和生产关系的优化指明了新方向,体现了中国在推动高质量发展过程中对科技创新和产业升级的战略布局。

在这一背景下,游戏作为新兴文化生产形式,正经历前所未有的深刻变革。游戏科技的创新与文化创新的互动,正在驱动着游戏成为新质生产力的重要内容。它不再仅仅是娱乐消遣的工具,而是逐渐成为建设中华民族现代文明的重要文化场域,承担着传承文化、凝聚共识的重要使命。游戏以其独特的叙事方式和互动机制,巧妙融入传统文化精髓与社会主义核心价值观,并且创新地诠释了这些理念,潜移默化地影响着广大玩家群体,尤其是年轻一代,为培育和践行社会主义核心价值观开辟了新的途径。

在当今国际局势纷繁复杂、全球化与逆全球化趋势并存的背景下,文化生产与传播呈现出前所未有的多元化和复杂性。面对这一充满挑战的时代语境,文化唯物主义理论框架为我们提供了一个富有洞察力的分析视角。文化唯物主义强调文化与社会物质基础之间的辩证关系,认为文化既是社会经济条件的反映,同时也是一种能够对社会的物质生产和结构产生影响的能动力量。从这一视角出发,我们可以将游戏产业视为一种发展新质生产力背景下特殊的文化生产形式,它既是中国经济社会高速发展的产物,又积极参与塑造着新时代的文化景观。

(一) 威廉斯的文化唯物主义框架

马克思主义文化理论为我们理解文化与社会的关系提供了重要的理论基础。马克思主义文化理论强调,文化是经济基础的上层建筑,本质上反映了人们的实际生活过程。正如马克思和恩格斯的开创性著作《德意志意识形态》中所指出的,意识并非凭空而来,而是人们实际生活过程的产物,深深植根于社会物质生活之中^[4]。随着社会的发展和理论的深化,学者对文化的理解也在不断更新。英国的文化研究、文化社会学学者威廉斯的文化唯物主义理论对传统马克思主义的文化观提出了新的思考和发展,为我们提供了一个更为全面和动态的文化视角。他深入探讨了马克思主义关于文化与经济基础关系的论述^[5],认为可以进一步丰富这一观点,以更全面地阐释文化的复杂性和能动性。威廉斯在马克思主义的基础上,指出文化在一定条件下也具有显著的物质性和生产性,并将文化视为一种积极的、创造性的力量。威廉斯提出“文化是通俗的”这一核心观点,将文化理解为意义生产和赋予的社会过程。在威廉斯看来,文化能够促进共同理解,同时随着时间的变化,象征性地表达出其所产生的物质条件^[6]。《西游记》这一经典题材在此语境下具有特殊的启发意义,其作为中国文化中广为流传的叙事,是一部经过长期民间传说和不断改编而逐渐形成的经典著作。《西游记》既体现了威廉斯所强调的文化通俗性,也通过其不断演变的诠释和改编——从古典文学到现代影视,再到《黑神话:悟空》等电子游戏——展示了文化如何随着物质基础的推移而产生新的意义。这一演变轨迹生动地诠释了文化如何与社会物质条件相互作用,并在当代技术与产业语境中被重新生产和赋义,为理解文化的动态本质提供了富有洞见的案例。

在威廉斯的理论中,文化被视为一种既不完全属于“经济基础”,也不完全属于“上层建筑”的独特力量。这种文化可以被理解为新质的“生产力”形式,因为它能够通过塑造日常“常识”,进而在文化产业中实质性地影响和塑造人们的实践行为^[7]。可以说,文化既是新质生产力的精神动因和核心动力,又通过文化经济化和经济文化化成为其重要生长点^[8]。国内学者基于对国内消费产业的分析,提出物质供给与文化习俗共同作用于社会共享消费行为的“双重框架”^[9],强调文化生产的物质基础与通俗的社会共享文化认知共同作用下,具有开放性、共享性的文化(消费)行为才能被更好地激活。不仅如此,威廉斯的文化唯物主义视角认为物质和文化因素不但影响消费行为,这种消费行为又反过来塑造新的文化生产的物质基础。在这一理论框架下,技术和产业可被视为塑造文化生产物质基础的关键因素。以游戏产业为例,数字技术的进步不只是改变了游戏的创作和传播方式,还深刻影响了玩家的互动体验和消费习惯。同时,游戏产业的发展也反过来促进了如图像处理、增强现实(AR)、人工智能(AI)等领域内技术的普及和广泛应用。这种技术与产业的互

动关系,正是威廉斯所强调的物质基础与文化生产之间的辩证统一关系在当代语境下的生动体现。威廉斯的文化唯物主义框架为我们提供了一种更为动态和全面的文化分析视角,同时也为理解当代复杂的文化现象,尤其是在数字时代背景下游戏等新兴文化形式的社会功能和影响,奠定了重要的理论基础。

(二) 游戏叙事:文化生产与数字技术的动态互动

数字技术作为一种文化性的物质实践和物质性的文化表征^[10],在游戏领域中展现出其独特的双重属性。威廉斯在其开创性著作《电视:技术与文化形式》(*Television: Technology and Cultural Form*)中深入探讨了技术与文化形式之间的辩证关系,反驳了简单化的技术决定论观点^[11]。在威廉斯的文化唯物主义视角下,“媒介即是叙事”^[12]这种观点可以被重新诠释和拓展。他主张,数字技术与文化生产之间存在着复杂的相互作用,而非单一的因果关系。在游戏产业中,这种辩证关系表现得尤为突出。这一命题在强调了媒介形式对内容的影响之余,更揭示了媒介技术与文化表达之间的辩证关系。在电子游戏的语境中,游戏引擎、图形渲染技术、交互设计等技术要素除了是内容呈现的工具,更是塑造叙事结构和文化意义的积极参与者。技术进步改变了游戏的表现形式,同时也深刻影响了其叙事结构和文化深度。随着游戏技术的快速迭代,电子游戏已经超越了对现实世界的简单模拟,成为了一种能够创造全新文化体验空间的媒介。这种转变体现了威廉斯所强调的技术与文化互动的动态过程。同时,游戏文化的发展也反过来催化了数字技术的进步,形成了一种互惠共生的关系。这一点在硬件技术领域尤为明显。现在被认为是人工智能领域内“造铲子”的龙头公司英伟达,最初便是依靠游戏显卡技术市场中确立了领先地位,而后又将这些技术应用于人工智能领域,成为了人工智能产业的关键推动者。领先的图形处理技术公司在人工智能领域的突破,又以一种辩证的方式反哺到游戏产业的内容生产中。人工智能技术在游戏开发中的应用,如程序化内容生成、非玩家角色(Non-player character, NPC)行为和自适应游戏难度等,不但提高了游戏开发的效率,更拓展了游戏叙事和互动的可能性边界。可以说,在文化唯物主义视角下,技术创新与文化生产在复杂的互动关系中不断演进并相互重塑。

(三) 游戏产业的发展与文化叙事的激活

游戏产业作为文化生产形式,其生产过程涉及复杂的权力动态,包括游戏开发者、发行商、平台提供商和玩家之间的博弈。在社会学界内相对更为主流的布迪厄的场域理论虽然为理解技术对文化领域权力关系的影响提供了一个有力的视角^[13],但随着全球文化产业格局的变迁,其局限性也日益显现。学界普遍认为,布迪厄对大规模文化生产的忽视使其理论难以充分解释20世纪后期以来文化产业的扩张^[14]。相比之下,威廉姆斯学术生涯晚期的文化社会学视角将文化的定义扩展为一个已实现的符号系统以应对社会、科技和文化产业的现代化进程。这种定义摆脱了法兰克福学派批判主义视角下对文化工业中文化生产过程的意识形态批判^[15],也超越了传统的高雅文化与大众文化的二分法,更加侧重于文化的普遍性和系统性。威廉斯主张将技术、符号系统和社会关系整合在一个更为全面的分析框架中。他指出,技术不仅仅是物质工具,还在塑造生产关系和文化意义方面发挥着重要作用^[16]。在威廉姆斯的视角下,文化作为符号系统与其他社会实践之间存在着复杂的双向关系。在对游戏产业的分析中,这意味着游戏叙事的效果不能脱离其背后的物质性背景来讨论。游戏的符号系统(如叙事、美学、交互设计等)的激活和影响程度深受技术条件、产业模式、社会结构等因素的制约。

在全球化背景下,中国游戏产业的崛起正重新定义国内文化生产的格局,同时对全球文化产业的权力结构产生深远影响。在威廉斯提出的文化生产历史发展四阶段理论(独立手工艺、后手工艺、市场专业生产者和集团专业生产者阶段)^[17]框架下,我们可以观察到,随着集团化的中国游戏研发企业的崛起,中国游戏产业已经逐步完成了从“独立手工艺”到“集团专业生产者”的产业演进历程,正在从市场专业生产者阶段向集团专业生产者阶段过渡。这种转变体现在产业规模的扩展

和技术进步,同时也反映出文化影响力的显著提升。威廉斯在葛兰姆西的文化霸权理论的基础上指出,文化“渗透到社会的程度,构成了大多数人常识的限度”^[18],才是得以形成文化霸权意识形态的社会基础。正如詹金斯所言,游戏是 21 世纪的大众艺术形式,游戏设计开发人员是 21 世纪的大众艺术家^[19]。他们通过文化产品的生产、传播和消费过程塑造着这个时代年轻人的审美与价值观。塞尔德斯在《七种活力艺术》^[20]中指出,美国对世界艺术最重要的贡献在于漫画和爵士乐等大众文化形式,同时也反映出长期以来美国在全球大众文化话语中的主导地位。要全面理解游戏叙事的影响力,我们需要将其置于更广阔的社会经济背景中。游戏叙事的激活与效果受多种因素影响,包括内容的吸引力、游戏产业的发展水平、国际市场的接受度及跨文化传播中的障碍等。然而,随着中国跨国企业在全球游戏产业中地位的显著提升,作为“第九艺术”的游戏文化正在挑战着美国在这一领域的文化霸权格局。因此,要全面理解游戏叙事如何被生产、激活并再生产,直至成为深入人心的文化常识,我们必须将技术和产业的文化生产物质性背景纳入考虑。这种由游戏产业创新驱动的文化影响力,实质上正是发展新质生产力的战略背景下,文化影响力的具体体现。

三、研究设计

(一) 案例介绍

本文以游戏作为透镜,分析国产游戏在文化叙事、技术发展、文化传播及消费行为等方面的变化。研究的核心在于揭示这些变化背后的演化逻辑,并探讨游戏作为多维透镜如何反映出当代中国文化传播的变迁及其所涉及的多维权力结构的重塑。

本文以《黑神话:悟空》作为核心案例,通过多维度分析探讨中国游戏产业在全球化背景下的文化生产、技术创新和产业发展。《黑神话:悟空》(Black Myth: Wukong)是一款由中国游戏公司“游戏科技”开发的动作角色扮演游戏,以中国古典小说《西游记》为灵感背景。该游戏于 2024 年 8 月 20 日正式上线,支持平台包括 PlayStation 5 和 PC 平台。《黑神话:悟空》作为首款有望在国际市场成功的中国 3A 级游戏^①,代表了中国游戏产业追求高质量发展、提升国际竞争力和推进文化出海的战略方向。该游戏在四个方面展现了显著的代表性:第一,在文化叙事上,它基于《西游记》这一中国经典,融合现代技术重新诠释,展现了中国文化在全球化背景下的创新传承;第二,在技术创新方面,采用虚幻 5 引擎、世界顶尖的光线追踪和帧生成技术,体现了行业前沿水平,彰显了国产游戏技术能力的飞跃;第三,就市场潜力而言,自 2024 年 6 月预售以来多次蝉联 Steam 多区销售冠军,展示了中国游戏进军全球市场的最高实力,为全球玩家提供了解中国文化的窗口;第四,在关注度方面,自 2020 年首次发布预告片起,持续引发全球范围内的广泛讨论和期待,为研究中国游戏产业和文化传播提供了丰富的数据和分析素材。这些特点使《黑神话:悟空》成为研究中国游戏产业在全球市场寻求突破的理想案例,全面反映了中国游戏行业在文化输出、技术进步和市场拓展等方面的综合实力。

(二) 数据收集

本文采用定性研究方法,探讨中国游戏产业在全球化背景下的文化生产、技术创新和跨文化传播。我们运用多元资料收集方法和扎根理论分析方法,旨在构建一个理解电子游戏文化生产的整合性理论框架,并采用了两种方法收集数据。

1. 媒体资料分析

游戏媒体的作用远超对具体游戏和事件的简单报道,它在塑造游戏话语方面发挥着关键作用^[21]。在游戏产业的实践中,游戏媒体深度参与游戏的试玩和反馈环节,从而更直接地影响着游

① 3A 游戏中的 3A 通常是指 A lot of money、A lot of resource 和 A lot of time 中的三个 A。

戏文化符号的建构过程。为了全面理解这一影响,笔者系统收集并分析了机核网和游研社这两家国内主流游戏媒体对《黑神话:悟空》发布前的全面报道,包括播客、评论和专题分析等多种形式。这些报道涵盖了游戏开发的多个关键节点,使我们能深入洞察游戏媒体如何参与并影响《黑神话:悟空》的文化符号建构及其在游戏社区中的话语形成。

2. 机构调研与访谈

笔者对两家游戏媒体团队,以及腾讯、网易等在内的游戏相关产业机构进行了深入调研、半开放式访谈和3场焦点小组访谈。每次访谈时间60~120分钟不等。同时,本文参考科尔^[22]对全球游戏产业结构的研究方法,访谈内容涵盖了这些机构对游戏产业发展与科技创新的关系,游戏在文化创造性转化和创新性发展方面所能起到的作用,以及《黑神话:悟空》在前期宣传效果、社会影响、文化元素的选择与呈现、技术创新、产业影响等方面的看法。

本文采用多维分析框架,从游戏的文化叙事、技术实现和产业发展的相互赋能展开,系统探讨《黑神话:悟空》中文化要素的激活机制。每个维度的分析都将结合具体案例和访谈内容,深入揭示国产游戏在全球化背景下的文化定位及其在重塑技术与文化、文化与产业之间多维权力结构中的角色和影响。

四、游戏本身的叙事:动作角色扮演游戏(ARPG)中的文化体验

《西游记》的叙事自问世以来,历经无数次改编,每一次演绎都鲜明地烙印着时代特征,并顺应了当时的文化消费形式和需求。20世纪40年代,随着电影技术的发展,万氏兄弟将《西游记》故事改编成中国首部动画长片《铁扇公主》,满足了观众对新兴视觉艺术的好奇心。20世纪60年代初期,上海美术电影制片厂推出《大闹天宫》,其精湛的美术风格和民族特色迎合了那个年代对文化自信的追求。86版电视剧《西游记》的播出恰逢电视机开始普及,它将这部经典巧妙地融入了大众日常生活,成为一代人共同的文化记忆。步入20世纪末和21世纪初,周星驰的《大话西游》以无厘头的喜剧方式重新诠释孙悟空,赋予其更多的个人情感和现代化特质,契合了新生代观众对传统故事现代演绎的渴望。2024年,喜剧节目《喜人奇妙夜》创新性地将《西游记》中的边缘角色沙僧置于中心,通过幽默诙谐的手法重新诠释这个“可有可无”配角的内心世界。这种创新不仅展现了经典文学的当代活力,更迎合了当代年轻群体对小人物、边缘角色的关注,反映了他们的社会心态。如今,《黑神话:悟空》又通过高水平的制作和创新的叙事手法,将《西游记》的故事带入了数字时代,使玩家能在“儒释道”哲学背景下参与角色的命运抉择。这种互动式的文化体验正是当代数字原住民一代所追求的深度参与和个性化体验。调研中一位资深游戏媒体人对于《黑神话:悟空》预告片发布以来收到的期待与其文化叙事之间的关系做出了这样的评论:“你会看到大量的玩家对于黑神话这个游戏带有一种就是超越理性的狂热…他们仅靠直觉,便认识到这个游戏的文化内核和叙事构架是属于我的,是属于我们的文明的。”(20240701,资深游戏媒体负责人CY访谈记录)正如CY所言,《黑神话:悟空》在数字时代的玩家群体中激发了明显的文化共鸣。

游戏首先要好玩——这是本文调研过程中所有受访对象一致认同的观点。游戏上线的前几天,全世界的游戏自媒体人几乎已经形成了一个“黑神话共同体”。来自全世界的游戏自媒体博主都在这段时间一起探索游戏中的最佳技能组合、最强武器装备、游戏剧情中的隐藏菜单和隐藏剧情等。可见,文化的呈现与游戏的机制设计存在着密不可分的关系。电子游戏玩家以参与的方式与世界互动,不再是被动的阅读者和观众,而是积极的主体^[23]。他们通过选择、行动和决策参与到故事的进程中,从而在虚拟世界里体验和重构经典叙事,使传统文化得以在数字时代中以新的方式得到传播和再创造。这样的互动性体验增强了玩家的沉浸感,同时使《西游记》这一文化经典在游戏媒介中焕发出新的生命力。《黑神话:悟空》所展现的独特生命力,很大程度上得益于开发团队对

单机动作角色扮演游戏(Action Role Playing Game, ARPG)和箱庭式^①设计的精妙选择。单机游戏的模式使玩家摆脱了网络游戏中常见的重复、枯燥打怪升级和受限于体力系统的困扰,转而能够将全部精力投入到开发团队精心打造的一套完整游戏体验中。在角色扮演(Role Playing Game, RPG)的游戏机制下,玩家不再是被动的旁观者,而成为积极参与故事发展的主体,这种深度参与感极大地增强了玩家对游戏世界和其所蕴含的文化背景的理解与认同。与此同时,箱庭式的游戏设计为丰富的文化符号呈现提供了一个理想的框架。相较于开放世界或策略型游戏,箱庭式游戏更倾向于构建一种趋于线性的章回制叙事体验。这种设计理念使得开发团队能够在相对受限的探索空间内,精心打造每一处游戏环境,优化剧情的呈现方式,并在诸如角色互动、环境细节等方面投入更多的创意和资源。这样的设计才使得西游记中的传统中国文化元素能够更加自然、有机地嵌入进游戏世界,为玩家呈现出一个富有深度和细节的文化体验。《黑神话:悟空》中的怪物设计同样是一个获得全球玩家一致赞誉的游戏特点。正如《战神》、《艾尔登法环》等风靡全球的游戏系列那样,《黑神话:悟空》通过其优秀的关卡设计和丰富多样的敌人类型赢得了玩家的喜爱。在这一方面,游戏做到了十足的“量大管饱”。游戏中的妖怪等级分为小怪、精英、头目、妖王和BOSS^②(通常每个章节一个),总共提供了上百种独特的敌人类型。开发团队为每一个敌人都精心设计了独一无二的动作组合,使得每次战斗都充满新鲜感和挑战性。更值得一提的是,“影神图”^③系统的引入为游戏增添了额外的深度。玩家在击败怪物后可以获得相应的图鉴信息,通过阅读这些信息,不仅可以了解该怪物的背景故事,还能从中获得游戏主线剧情的线索或有趣的彩蛋。这种设计不仅丰富了游戏的内容,还巧妙地将中国传统文化元素融入其中,为玩家提供了一个探索和理解中国神话传说的独特窗口。

其次,动作(即ARPG中的A,英文Action的首字母)元素的引入则使玩家可以在游戏的过程中持续保持高度的沉浸感。玩家可以在升级的过程中体验越来越多专门根据孙悟空的特性而设计的动作模式、技能和策略,包括其他动作类游戏中非常罕见、需要通过动作捕捉重新设计的棍法;孙悟空的72变、分身术等中国玩家非常熟悉的齐天大圣的技能;还原西游记故事中出现过的如芭蕉扇、定风珠、金箍棒等法宝及武器;以及因此而产生的各种技能、装备与动作的组合和应用。不仅如此,《黑神话:悟空》在动作游戏这个门类的游戏所强调的对战系统、打击感等方面均处于国际一流的水平。玩家在游戏逐渐递增的难度设中逐渐磨炼自己的操作水平,从而在击败难度越来越高的敌人的时候,获得更深度的成就感。根据米哈里·契克森米哈赖^[24]提出的心流理论,当个体的技能水平与面临的挑战达到平衡时,会产生一种全神贯注、忘我的状态。《黑神话:悟空》通过精心设计的难度曲线,使玩家在逐渐适应游戏机制的过程中达到这种心流状态。这些设计大大提升了游戏的娱乐性,同时使玩家更深入地投入到游戏叙事中,与主角“天命人”成为齐天大圣之路的故事产生深刻的情感共鸣。这种情感连接进一步加深了玩家对游戏所呈现的文化内容的理解和欣赏。通过这些设计,《黑神话:悟空》成功地将中国传统文化元素转化为可感知、可操作的数字实体,使玩家能够通过直接的感官和身体体验来接触和理解这些文化内容。这些游戏设计元素——单机RPG类型、箱庭式结构和动作元素——共同构成了《黑神话:悟空》数字化时代下的文化物质性基础。它们既是游戏机制的一部分,更是文化传播与体验的物质载体。

① “箱庭式”是一种源自日语的概念,最初指的是一种微缩景观模型,通常在一个盒子或容器中,呈现一个小型、精致的世界或场景。这个术语逐渐被引申到电子游戏设计中,用来描述一种特定的游戏设计风格或结构。箱庭式游戏通常指的是一个封闭的、精心设计的小型游戏世界,玩家可以在其中自由探索,但这个世界是有限且结构完整的。相比于开放世界游戏,箱庭式的场景更为紧凑、细致,通常围绕一个核心主题或故事展开。

② BOSS通常指难度较大、出现在关卡最后或剧情关键时刻的角色,打败后可以获得高奖励。

③ 在《黑神话:悟空》中,“影神图”是游戏中的一个独特系统,用来记录和展示玩家在游戏过程中击败的怪物和敌人信息。它类似于一种图鉴或收藏系统,帮助玩家深入了解游戏中的神话生物和怪物以及其故事背景。

五、关于游戏的叙事:3A 游戏技术加持的游戏体验

高质量游戏的叙事与机制离不开先进技术的支持。西游记题材的游戏虽多,但直到《黑神话:悟空》的出现这一题材才真正引起轰动。事实上,《西游记》作为深植于中华文化基因的经典元素,长久以来一直是电子游戏创作的重要灵感源泉。纵观以《西游记》为题材的电子游戏,绝大多数均属角色扮演类,涵盖了大型多人在线角色扮演(MMORPG)、动作角色扮演(ARPG)以及策略类等多个分支。然而,《黑神话:悟空》却在这众多同题材作品中脱颖而出,引发了前所未有的广泛社会反响。究其原因,除了经典中国 IP 的固有吸引力外,更关键的是《黑神话:悟空》首次将 3A 级游戏开发技术应用于西游记题材,打造了虚拟现实版的沉浸式的文化体验^[25],开创了一个新的技术和叙事高度。3A 游戏通常指投入大量资金、资源和时间开发的高质量游戏。《黑神话:悟空》无疑符合这一定义:从 2018 年立项到 2024 年发布,历时 6 年;开发团队从最初的 7 人扩展到最终 140 人;据《黑神话:悟空》游戏科学研发团队表示,预计 15 小时以上的游戏时长中,每小时玩家体验对应 1 500 万到 2 000 万元人民币的开发成本。这种长周期、大团队、高投入的开发模式,明确地将《黑神话:悟空》定位为一款名副其实的 3A 级游戏作品。然而,仅从投资规模和开发周期来定义 3A 游戏是不够的,更为关键的是要理解支撑这些大制作的核心技术到底是什么。3A 游戏技术代表了当代游戏产业的最高技术水准,是一套涵盖高级图形渲染、逼真物理模拟、复杂人工智能、精细动作捕捉和沉浸式音频处理等多方面的综合技术体系。许多经典的游戏文化叙事正是通过 3A 技术被激活和重塑的。例如,《荒野大镖客》系列通过尖端渲染和物理引擎,构建了细致的西部世界,全面展现历史变迁和文化冲突。《侠盗猎车手》系列则利用开放世界和 AI 技术,创造了丰富的现代都市环境,呈现各种社会问题,重塑“美国梦”的复杂性。

3A 级游戏技术的最直接和最显著的影响体现在其所呈现的视觉美学层面上。这种技术所带来的高保真度图像渲染和细腻的视觉表现,为玩家提供了一种沉浸式的感官体验。这同时也是电脑主机或者游戏主机区别于手机端游戏受限于屏幕尺寸和硬件算力等物质性因素的巨大优势之一。这种美学的感受首先得益于游戏对古建筑进行的精确数字化重建。首先,开发团队采用高精度实景扫描技术,对全国 36 个取景地的名胜古迹进行了细致还原。这些地点包括天津蓟县独乐寺、重庆大足石刻和山西隰县小西天等。这种技术能够创建出最接近真实的数字化模型。然而,在游戏中呈现如此精细的模型需要极大的算力支持。为了解决这个问题,《黑神话:悟空》制作团队借助了最先进的虚幻第五代引擎。新一代虚幻引擎的两大核心技术——Lumen 全局光照系统和 Nanite 微多边形几何体系统^①——为游戏带来了显著提升。Lumen 系统实现了更加真实动态的光影效果,而 Nanite 系统则允许使用高度详细的 3D 模型而不影响性能。虚幻第五代引擎的使用大大提高了工作效率。在过去,单个古建筑的建模可能需要数十人的团队耗时半年甚至更久。而现在,即使模型的边角数量比以前多出数倍,也能快速完成计算和渲染。这种技术进步不仅提高了效率,还使得游戏中的古建筑呈现出更加精致细腻的视觉效果,游戏中的古迹能在不同时间和天气条件下呈现丰富多变的光影效果,极大增强了场景的真实感和艺术美感。玩家可以与游戏环境进行近乎真实的互动,呈现出令人惊叹的细节:棍子划过落雪留下的痕迹、玩家动作带起的落叶、透过树叶洒在人物身上的光影、怪物鳞片反射的火光等。这些细节从 2020 年的首部预告片开始就引发了广泛关注,展现了游戏在视觉呈现上的卓越水平。

① Lumen 是虚幻引擎 5 中的一种全局光照(Global Illumination, GI)系统,旨在模拟光线在场景中的复杂交互。Nanite 是虚幻引擎 5 中的一种虚拟化几何体技术,允许开发者使用极高细节的 3D 模型,而不会对性能产生显著的影响。

其次,《黑神话:悟空》游戏开发团队在动作捕捉方面投入巨资,搭建了专用摄影棚,并投入大量资源精心设计符合中国美学的妖怪和角色动作,以还原《西游记》原著中的设定。《黑神话:悟空》中世界尖端的游戏图像优化技术,更是让以上这些艺术细节可以让更多的玩家以更低的硬件门槛来体验。如此精致地对真实物理世界的还原,通常需要巨大的显卡算力。然而,得益于与领先显卡制造商的技术合作,特别是最新一代 AI 辅助帧生成技术的应用,《黑神话:悟空》不仅成为中国首款采用全球最尖端图像技术的游戏,也让更多玩家得以在较低硬件条件下,尽情体验这个精心打造的中国神话世界。如果说传统游戏是在创造一个可以让玩家体验一个与真实物理世界截然不同的异托邦^[26],《黑神话:悟空》的制作团队则是使尽了浑身解数把全世界的玩家带到了中国的山西、重庆、浙江等更符合东方神话中场景的现实世界的数字化景观中。通过前沿的数字技术,符合东方神话美学的文化元素被赋予了数字化时代下的全新物质性和互动性,形成了一种融合传统与现代、物质与数字的独特文化消费实践。

六、游戏之外的叙事:全球化背景下的中国游戏产业崛起

《黑神话:悟空》所展现的技术实力并非一蹴而就,而是建立在中国游戏产业长期发展的基础之上。这种技术积累离不开整个产业的工业化进程,需要成熟的生产体系、人才储备和市场环境共同支撑。正是在这样的产业背景下,《黑神话:悟空》才得以脱颖而出,成为中国游戏产业实力的一个缩影。然而,《黑神话:悟空》成功的背后,还蕴藏着一个在全球化与逆全球化交织的复杂国际环境下,中国游戏产业发展的深层叙事。在游戏产业从业者的视角里,3A 游戏的定义标准实际远高于一般认知。特别需要指出的是,游戏产业正在经历全球地缘政治格局变化所带来的连锁反应。2023 年,美国商务部颁布的新出口管制规则,包括 RTX 4090 显卡在内的高端显卡产品也被纳入高端芯片对中国的出口管制政策的范围。但是,在本文的走访调查结果显示,技术封锁并未被游戏产业内部人士视为产业升级的根本障碍。在接受访谈的行业从业者中,普遍存在这样一种共识:中国游戏产业面临的真正挑战在于其工业化进程的深化。“要生产出像《黑神话:悟空》这样的 3A 级游戏,技术和人才只是一部分,而且我们可能这部分是可以追赶甚至赶超其他游戏团队的。我们在这个阶段更需要的是一种把游戏开发整合成工业化流水线的能力。”(20240704,资深游戏媒体公司负责人 HD 访谈记录)这种行业内部的共识反映了一种更为深刻的产业认知:在他们看来,3A 游戏的定义不应局限于技术指标,而应体现为成熟的游戏工业化水平。工业化被视为国家现代化的重要指标,反映了一个国家在生产力、技术创新和经济组织方面的能力。对于游戏产业来说同样适用。先进的生产技术和高效的经济组织,引导了游戏产业的技术进步和市场扩展,也增强了其在全球市场中的竞争力。这种产业工业化的成熟度对《黑神话:悟空》的成功至关重要,也将是未来中国 3A 游戏在国际舞台上取得突破的关键因素。

《黑神话:悟空》的横空出世既是游戏科学团队努力的结果,同时也是一个高速发展的中国游戏行业的缩影。中国的游戏产业,尤其是单机游戏产业,虽然经历了长达十余年的断档,但在互联网和移动手机普及率的加持下,中国的手游产业却得到了高速的发展,走出了一条不同于西方游戏工业化的演进路径。21 世纪第二个十年开始时,中国的游戏产业迎来了一次重大变革。投资者们敏锐地察觉到移动平台的潜力,大量资金涌入这个新兴领域,推动其迅速崛起。特别是在 2013 年,手游领域经历了前所未有的爆发式增长。随着智能手机技术的飞速进步以及市场普及度的提升。2017 年开始,移动游戏不再是端游市场的跟随者,而是超越了后者,成为了整个游戏产业的主角^[27]。这种主导地位在接下来的几年里不断巩固。根据《2023 年中国游戏产业报告》,中国游戏市场实际销售收入达 2 703.10 亿元,移动游戏占比高达 76.54%,其中自主研发游戏占比 90.5%^[28]。在 2023 年全球最畅销的 5 款游戏中,有两款是由中国游戏团队自主研发的:排名第一

的《王者荣耀》,收入高达 24.8 亿美元,以及排名第三的《原神》,收入达 13 亿美元^[29]。此外,另外几款游戏也或多或少与中国游戏公司有着密切的联系,或是通过入股,或是通过投资开发团队。调研显示,中国手游产业与游戏设备硬件技术呈现出互促共进的关系。手游在受益于硬件进步的同时,更促进了硬件创新。例如,“光追”^①这一曾为游戏主机和高性能电脑专属的尖端图形技术,现已成功应用于移动平台。特别需要指出的是,在苹果、华为等知名手机、制造商的新品发布会上,我国自主研发的一线手游如《原神》等,常被用作硬件性能的展示素材。这一点凸显了国产手游在推动移动设备性能提升中的关键作用,同时也展示了中国手游开发水平在全球范围内的竞争力。手游产业的蓬勃发展加速推进了游戏引擎、渲染技术等关键技术的进步,并且培养了大量游戏开发人才。游戏科学的主创团队就曾就职于头部游戏开发企业,开发过一款一度口碑、销量双丰收的手机端的游戏《斗战神》。不难看出,我国的游戏产业庞大的市场规模和自主研发能力都为像《黑神话:悟空》这样高质量游戏的开发提供了坚实的市场和人才基础。

“《黑神话:悟空》的成功对中国游戏产业而言,犹如火箭首飞。”(20240701,资深游戏媒体负责人 CY 访谈记录)。虽然移动游戏目前是全球规模最大的游戏领域,中国企业凭借强大的研发运营能力,在这一领域占据了显著的市场份额。不过,在主机游戏、单机游戏等更易展演深厚文化内容的领域,中国企业仍相对弱势。目前,买断制单机游戏这个领域几乎被海外企业所主导。2023 年,Steam 平台上简体中文用户数量的占比达到 32.22%,几乎与第一名英语(32.33%)持平^[30],这也构成了《黑神话:悟空》连续霸榜 steam 全球销量榜的市场基础,为未来的 3A 游戏制作开发带来了市场上的信心。

《黑神话:悟空》的成功不能仅仅归功于一个成熟的玩家数量基础。《黑神话:悟空》的影响力远超游戏产品本身,它展示了游戏产业与其他产业深度融合的趋势,这种跨界融合为中国游戏产业的升级提供了一条新的探索路径。首先,主创团队通过对《西游记》的创新性改编,游戏吸引了全球玩家的关注,同时也为中国传统文化在国际舞台上的展示提供了新载体,实现了文化价值的提升和传播。其次,联名咖啡、服饰、食品礼盒等产品的火爆销售展示了游戏文化 IP 的商业价值延伸潜力,拓展了游戏产业盈利模式,也为传统制造业提供了新的营销思路。再者,游戏取景地人气攀升体现了游戏与旅游产业的互动潜力,为文化旅游发展提供新思路,同时为游戏产业创造额外的社会和经济价值。此外,游戏带动相关硬件设备销售增长,促进科技创新,为游戏产业技术升级提供动力,从而进一步提升整个产业链的竞争力。最后,游戏在社交媒体和直播平台上的热度展示了与新媒体产业的紧密联系,扩大了游戏影响力,也为新媒体内容创作提供了丰富素材。

综上所述,《黑神话:悟空》的成功案例揭示了游戏产业通过与文化、消费、旅游、科技、新媒体等多个领域的融合,从而实现产业升级和价值创新。这种多元化的融合创新模式,为中国游戏产业探索出一条独特的升级路径,有望促动整个产业生态的持续优化和创新发展。

七、结论与讨论

“我曾在美国西部的荒野里骑马流浪,也曾在诺曼底登陆战中见证战争的残酷,我曾在加勒比海里当过海盗,也曾在埃及开启过刺客生涯,我曾在未来战争中是保卫母星的机器人,也曾在东欧传说中当过猎魔人,但我还是想回到我的家乡,当一次齐天大圣,成为小时候最崇拜的英雄。”^②事

① “光追”是“光线追踪”的简称,指的是光线追踪技术(Ray Tracing)。这是计算机图形学中的一种渲染技术,用于模拟光线的传播路径,以生成更为真实的光影效果。

② 《黑神话:悟空》游戏官方宣传片发布后,在澎湃新闻《悟空,归来!》中获得最高点赞量的评论。https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_28481023。

实践证明,《黑神话:悟空》不仅满足了中国玩家的这个愿望,还引起了全球玩家的共鸣。2024年8月20日,来自世界各地的玩家,都齐聚电脑和游戏机前,踏上了“成为齐天大圣”的天命之路。在Steam平台上,《黑神话:悟空》获得了超过60万条玩家评价,其中95%给出了好评,这一数据有力地证明了该游戏作为一款“好玩的游戏”在全球范围内赢得了玩家的青睐。值得注意的是,本文始于游戏正式发布前约一年,因此无法全面评估其在文化传播方面的最终成效。然而,我们可以合理推断,一款引人入胜的游戏必然是玩家探索其背后世界观、文化元素和背景设定的有力起点。

本文通过对《黑神话:悟空》的案例研究,提出了一个新的理论框架来理解数字时代的文化生产过程。这一框架整合了游戏、技术和产业三个维度,揭示了它们在电子游戏创作中与传统文化的复杂互动机制。研究发现,《黑神话:悟空》成功地将中国传统文化元素与现代游戏技术和机制相融合,为全球玩家提供了一个深入了解中国文化的独特媒介。这种结合既源于《西游记》这一经典文化IP的魅力,又依赖于先进的游戏技术和高水平的工业化制作,展现了当代中国文化生产的新特征。本文认为,《黑神话:悟空》的成功展示出了一个游戏产业螺旋上升的文化发展机制。首先,优秀的游戏叙事和机制对技术提出了越来越高的要求,从而刺激了技术创新的需求。这种需求的增加反过来促进了游戏技术作为供给端的快速发展,进而推动了整个游戏产业链工业化的进程,形成了一个正向反馈循环。此外,游戏产业的工业化程度在很大程度上决定了游戏形式的多样化和精细化,进一步强化了这个螺旋上升的发展机制。研究表明,游戏文化的演变不能简单地归因于经济条件的变化。相反,需要更细致地考察游戏文化与技术、产业之间的动态互动关系,以理解游戏文化形式如何利用并超越了孕育它们的即时物质条件。值得注意的是,如果技术的先进程度和产业的工业化水平可能决定了这个螺旋上升机制的速度,那么中华传统文化IP的通俗性和普适性则决定了这个螺旋上升的潜在高度。这一分析框架为我们提供了一个新的视角,来理解数字时代文化生产的复杂性和多维性,有助于我们更好地把握游戏产业的演进趋势,并为研究其他数字文化形式提供了可借鉴的分析工具。

本文丰富了数字人文学科和社会学的理论视角,同时也为理解当代中国文化产业的发展提供了新的洞见;揭示了电子游戏作为“第九艺术”,其文化叙事在技术创新的基础上,为传统文化的创新性呈现和传播提供了新的可能性;提高了电子游戏在提升文化自信和文化影响力方面的巨大潜力。《黑神话:悟空》的开发过程巧妙地调用中国传统文化元素,结合前沿游戏科技,整合了游戏产业内的重要生产要素,为培育新质生产力、推动文化产业高质量发展提供了有益启示。同时,该游戏的成功发布及其引发的全球反响,标志着中国游戏产业升级的新起点,也预示着未来我国游戏产业作为文化出海越来越重要的一环,将面临更多的挑战与机遇。正如游戏科学首席执行官冯骥所言:“踏上取经路,比抵达灵山更重要。”^①《黑神话:悟空》从首支预告片的惊鸿一瞥到正式发布后的全球热议,从推动中国3A游戏从无到有,到引发社会对游戏产业升级路径的深入思考,其真正诠释了游戏制作者的创作初衷,更勾勒出中国游戏产业在全球文化传播格局中充满潜力但仍任重道远的长远图景。

参考文献:

- [1] 人民政协报. 学习贯彻党的二十届三中全会精神|增强文化自信 激发全民族文化创新创造活力 [EB/OL]. (2024-07-29) [2024-07-30]. <http://www.cppcc.gov.cn/zxww/2024/07/29/ART1722216896624136.shtml>.
- [2] 游戏产业网. 《2024年1-6月中国游戏产业报告》正式发布 [EB/OL]. (2024-07-25) [2024-07-30]. <https://www.cgigc.com.cn/details.html?id=08dcaca7-6753-4d1e-8938-f61cd1acd37b&tp=report>.

^① https://m.thepaper.cn/newsDetail_forward_28496275。

- [3] 刺猬公社.《黑神话:悟空》发售日,我们记录了66个与它有关的数字[EB/OL].(2024-08-20)[2024-08-22].<https://mp.weixin.qq.com/s/N-xdXDhfYcB9AUR3BbhK6A>.
- [4] 王东,丰子义,聂锦芳,等.马克思主义与全球化——《德意志意识形态》的当代阐释[M].北京:北京大学出版社,2003:30-50.
- [5] EAGLETON T. Raymond Williams: critical perspectives[M]. Cambridge: Polity, 1989: 136-157.
- [6] WILLIAMS R. Culture[M]. London: Fontana, 1981: 52-63.
- [7] JONES P. Raymond Williams's sociology of culture [M]. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006: 40.
- [8] 郭万超.论新质生产力生成的文化动因——构建新质生产力文化理论的基本框架[J].山东大学学报(哲学社会科学版),2024(4):25-34.
- [9] 朱迪.“宏观结构”的隐身与重塑:一个消费分析框架[J].中国社会科学,2023(3):26-46,204.
- [10] BOCZKOWSKI P J, LIEVROUW L A. Bridging STS and communication studies: scholarship on media and information technologies [M] // HACKETT E, AMSTERDAMSKA O, LYNCH M, et al. New handbook of science, technology and society. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008: 951-977.
- [11] WILLIAMS R. Television: technology and cultural form[M]. London: Routledge, 2003: 156.
- [12] MCLUHAN M, FIORE Q. The medium is the message: an inventory of effects[M]. London: Penguin, 1967: 159-160.
- [13] BOURDIEU P. The field of cultural production[M]. Cambridge, UK: Polity Press, 1993: 161-165.
- [14] HESMONDHALGH D. Media production[M]. New York: Open University Press, 2006: 71-79.
- [15] ADORNO T W, HORKHEIMER M. The culture industry: enlightenment as mass deception [M] // ADORNO T W, HORKHEIMER M. Dialectics of enlightenment. New York: Continuum, 1999: 94-137.
- [16] WILLIAMS R. Developments in the sociology of culture[J]. Sociology, 1976, 10: 497-506.
- [17] 夏冰清.依码为梦:中国互联网从业者生产实践调查[M].上海:上海社会科学院出版社,2021:61-80.
- [18] WILLIAMS R. Culture is ordinary [M] // WILLIAMS R. Resources of hope: culture, democracy, socialism. London: Verso, 1989: 91-100.
- [19] JENKINS H. Games, the new lively art[M] // RAESSENS J, GOLDSTEIN J. Handbook of computer game studies. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005: 177.
- [20] SELDES G. The Seven Lively Arts[M]. New York: Sagmore Press, 1957: 31-60.
- [21] SCHREIER J. Blood, sweat, and pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made[M]. New York: HarperCollins, 2018: 15-35.
- [22] KERR A. Global games: production, circulation and policy in the networked era[M]. London: Routledge, 2017: 45-65.
- [23] 蓝江. 审美化身体与异托邦:电子游戏世代的存在哲学[J].文艺研究,2021(8):92-102.
- [24] CSIKSZENTMIHALYI M. Flow: the psychology of optimal experience[M]. New York: Harper & Row, 1990: 51-70.
- [25] 何威,李玥.符号、知识与观念:中华优秀传统文化在数字游戏中的创新转化[J].江苏社会科学,2024(1):232-240.
- [26] LEIBOVITZ L. God in the machine: video games as spiritual pursuit[M]. West Conshohocken, PA: Templeton Press, 2013: 126.
- [27] 21世纪经济报道.行业深度 | 中国电子游戏行业的悄然崛起[EB/OL].(2024-09-05)[2024-09-06].<https://www.21jingji.com/article/20240905/herald/3c312de28db28da689b2c4dab1034c1d.html>.
- [28] 澎湃新闻.《中国游戏产业报告》发布:用户规模6.68亿,创历史新高[EB/OL].(2023-07-28)[2024-07-30].https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_24009659.
- [29] BATCHELOR J. The year in numbers 2023 [EB/OL]. (2023-12-20)[2024-07-30].<https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-number-2023>.

[30] CLEMENT J. Main language of steam users worldwide 2023 [EB/OL]. (2023-10-06) [2024-07-30].
<https://www.statista.com/statistics/957319/steam-user-language/>.

The Co-evolution of Culture, Technology, and Industry from a Cultural Materialist Perspective ——Taking "Black Myth: Wukong" as an Example

LI Chuang

(Institute of Sociology, Chinese Academy of Social Sciences, Beijing 100836, China)

Abstract: This study examines how video games offer innovative pathways for articulating traditional Chinese culture in the digital age. Using a cultural materialist perspective, we analyze "Black Myth: Wukong" to investigate trends in video games across cultural representation, technological application, and industrial development. Drawing on developer interviews, content analysis, and industry data, we develop a framework focusing on the interplay between technology, industry, and cultural representation. Our findings reveal a dynamic relationship where culture-technology convergence drives industry innovation, while industrial evolution fosters cultural and technological advancement. Results indicate that high-quality digital games have the potential to revitalize the traditional Chinese culture, in a digital form that is appealing to a younger generation globally. We identify mechanisms for activating cultural IP digitally and elucidate innovative cultural production processes in digital environments. This research contributes to cultural production literature by demonstrating how digital technologies reshape cultural articulation and extends cultural materialist theory by applying it to the digital game industry.

Key words: cultural materialism; Chinese excellent traditional culture; cultural production; Black Myth: Wukong; video games

(责任编辑: 刘 凡)