摘要

《黑神话：悟空》作为今年来最“出圈”的国产游戏，不仅有着作为2024年度动作游戏的高技术力支持，其本身的文化内涵也值得不断考究。围绕《黑神话：悟空》进行周边检索，探索在习近平新时代中国特色社会主义的思想指引下，动漫游戏的发展前景与道路。在围绕厦门游戏产业搜索过程中，可以感受到厦门游戏产业虽在全国排行前列，却没有太多能够与文化内涵相互挂钩的内容，尤其呈现小、多、散的特点，缺少龙头企业。另一方面，厦门游戏产业也正处于如何做好文化输出的探索阶段，且拥有着得天独厚的地缘优势，能够将产品推向台湾市场，为两岸文化交流起到纽带作用，未来可期。

《黑神话：悟空》概述

《黑神话：悟空》是由杭州游科互动科技有限公司开发、浙江出版集团数字传媒有限公司联合出版的西游题材动作角色扮演的单机游戏。有人称之为“终结了中国20年没有单机游戏大作的窘境”。作为游戏IP，《黑神话：悟空》少不了以经典著作《西游记》为故事原型进行改编，因此存在不少争议。该游戏背景根植于我国经典著作《西游记》，借用《西游记》自身作为故事框架，续写师徒几人西天取经之后，孙悟空放弃佛位，引发天庭对其二次征伐，以及征伐之后再次被天庭镇压，最终在战斗中身死的故事。在这个游戏中，游戏参与者一出场就被赋予“天命人”的身份，为探寻昔日传说的真相，义无反顾重回西游之路，在此过程中，需要打败各路妖王，经历险阻，集齐孙悟空散落在各地的“六根”，战胜他留下的“大圣残躯”，最终决定是否成为新的“齐天大圣”。

游戏情节中囊括了多项中国文化元素，大到游戏主线六回情节，小到存档方式，无一不在向外界展示中式美学，向世界展示中国文化的魅力。不少外国人甚至为此专门学习中文，购买《西游记》中文版原著，研究中国的神话体系，只为体会游戏中每个人物的经历与情感变化，以便更好地融入游戏中去。《黑神话：悟空》创新了文化的表达方式，完成了从传统文化传播形式到跨媒介融合的探索。

1. 文化内涵

习近平总书记说：“如果没有中华五千年文明，何来中国特色？”

1. 共情连接：西游记IP[原版阅读-重走西游:中华优秀传统文化IP在《黑神话:悟空》中的转化与传播](https://kns.cnki.net/reader/flowpdf?invoice=B5bS0k82ZSDGAc6BFFJZo1JUucrRBuy%2BsQD9g1aguu%2FTToq438WTMoo%2FdHufx5wAAyiG0qKlaMQ7waXAWIBv5ypJ7T7OLLRiNsWIQAyJHpztBkWVX4RvpMa4F4nU%2FXtwIagMf8XsYN3lQdzRIjp8B6sUkZg4hTxAS0a1gH5PAzg%3D&platform=NZKPT&product=CAPJ&filename=XNJS20241104001&tablename=capjlast&type=JOURNAL&scope=trial&dflag=pdf&pages=&language=CHS&trial=&nonce=4D1433329AC04E42B64BA42659888FF6&cflag=pdf)
2. 经典性

以《西游记》为代表的经典文学IP在深深根植于国内大众的日常生活中。

**基于《 西游记》 IP 改编而来的《 黑神话:悟空》 游戏,在角色塑造、剧情设定、场景音效等各个方面,呈现并延续了众多基于原著的文化符号与元素。** 例如,在《 黑神话:悟空》中,游戏的关卡总共分为“ 九九八十一难” ,玩家操控的以“ 孙悟空” 为角色原型的化身“天命人” 在闯关过程中,要打败《 西游记》 原著中所创造的妖怪,如来自“ 黑风山” 的“ 黑熊精” 、“ 黄风岭” 的“ 黄风大圣” 、“ 小西天” 的“ 黄眉大王” 等。 《 黑神话:悟空》 中的语言与音效,也高度还原了《 西游记》 原著,游戏中的音乐,采用了 86 版《 西游记》 中的经典音乐《 云宫迅音》 。 此外,游戏还使用了《 西游记》 原著中的经典台词,如“ 孙悟空” 在与“ 牛魔王” 的交锋中,对于双方语言的描述,原著描写的是“ 言语语泼,性烈情刚” ,在《 黑神话:悟空》 的游戏动画中,游戏创作者细化了这一情节,“ 孙悟空” 对“ 牛魔王” 攻击道:“ 你弟我教训了,你儿我送人了,今日你婆娘那柄扇子我也要定了。” 以及“ 猪八戒” 在旁边补充的“ 那老牛的小娘子,也被我一钯筑死了。拨开衣看,原来是个玉面狸精” 等。

在此基础上,**《黑神话:悟空》游戏融入了大量的具有地域色彩的传统文化符号元素,以此丰富游戏世界中的经典文化场景。** 例如,在游戏第二章“ 黄风岭” 中,出现了符合地域场景特色的“ 陕北说书”。游戏中的人物“ 无头僧” 怀抱三弦、腿绑甩板,唱着粗犷顿挫的诗词,与现实中的“ 陕北说书人” 的形象别无二致。 为了更好地还原“ 陕北说书” 的唱腔,游戏创作者直接找到了非遗传承人“ 熊竹英” 老师,让其为游戏中的“ 陕北说书” 情节进行配音。 《 黑神话:悟空》 在内容创作方面延续了《西游记》IP中的经典元素,同时引入了众多优秀传统文化符号,在充分尊重原著的基础上,结合游戏的场景与交互特征,进行经典再造。这使得《黑神话:悟空》能够充分发挥传统文化 IP 的经典性特征,获得了更为广泛的社会关注。

1. 共情性

**中华优秀传统文化类 IP 能够唤醒中国大众的集体记忆,在共情传播方面占据优势。《黑神话:悟空》嵌入了各类中华优秀传统文化符号,包括汉字、传统建筑、习俗等,这些文化符号能够让大众深刻感受到传统文化的价值,并对此产生共情反应。**例如,在《 黑神话:悟空》 中,系统默认的语言设置为简体中文,即使在英文翻译中,也有许多翻译依照中文汉字,如游戏中的“ 龙” 的翻译采用“ Long” 而非西方语境下的“ Dragon” 。 每当玩家在游戏中经历新的关卡和怪物时,无论语言设置是否为中文,都会出现水墨风的汉字等介绍性文字。

**西游记 IP 是极具代表性的中华优秀传统文化符号,这使得《 黑神话:悟空》 中的游戏剧情与人物设定,更容易引发大众的共情体验。受众产生的“ 共情” 心理,被认为是 IP 价值实现的前提和基础。**在《西游记》中,“ 孙悟空” 拥有“七十二变” “火眼金睛” 等能力应对各种困境,“ 孙悟空” 的人物形象,既包含了大众对于英雄形象的期待,也体现了敢于抗争,追求自由的价值追求,因此,大众更容易与“ 孙悟空” 的人物形象产生情感共情。《黑神话:悟空》中的主角“ 天命人” ,不仅延续了大众所熟知的“ 孙悟空” 的视觉形象和性格特征,也由此建立了基于《西游记》的共情叙事体系。游戏的剧情设定,凸显了与西游记原著较为吻合的“ 直面天命” 的叙事主题。控制角色的玩家们,也被称为“ 天命人” ,他们不仅在游戏中操控角色,为寻找真相一路降妖伏魔,挺直腰杆,勇往直前。这样的情节设计,亦颇具象征意义,构成对现实生活的隐射:玩家需要成为自己人生路程中的主角,克服一切困难,并在这个过程中觉察自我,最终实现自我。

1. 跨媒介性

《西游记》作为极具知名度的超级 IP,其社会影响力通过跨媒介传播不断增强。近年来,**《西游记》IP在文化领域被广泛使用**,其中的人物形象、剧情设定等文化资源为诸多文化产品提供了创作思路与内容参考。最具代表性的包括由上海电影美术厂制作的彩色动画电影《大闹天宫》(1964) ,杨洁导演执导的电视剧《西游记》(1986) ,刘振伟执导、周星驰主演的《大话西游》 (1995) 及其系列电影,以及 2000 年的网络长篇小说《悟空传》等。作为世界文学名著,《西游记》对于跨媒介创作者而言,是可供开发、取之不尽的文化宝库。《西游记》原著中的主要角色,都有自身独立的故事线,主线剧情之外还存在着诸多分线与子题,内容创作者能够根据这些分线与子题延伸出创4重走西游:中华优秀传统文化 IP 在《黑神话:悟空》中的转化与传播新性的、符合时代特征的新剧情,如根据《西游记》部分章节进行内容扩改的《 西游记之大闹天宫》《西游记之孙悟空三打白骨精》,以及以“猪八戒”为主要角色,延伸而来的《春光灿烂猪八戒》等剧本作品。经由网络小说、电视、动画、电影等媒介创作与传播的《西游记》文本,丰富与扩充了整个《西游记》IP的 文化体系。正如亨利·詹金斯(HenryJenkins)指出的那样,“每个新文本都对整体作出了独特而有价值的贡献”。在《西游记》IP跨媒介传播的过程中,游戏媒介的重要性愈加凸显。游戏能够通过高度的互动性和沉浸体验,激发大众的情感共鸣和参与热情,从中传递特定的文化和价值观。在喻国明等人看来,游戏媒介具有集成未来媒介系统,重构社会关系与社会形态的巨大潜力。基于《西游记》IP改编的游戏主要包括《梦幻西游》《悟空》《西游梗王》以及《黑神话:悟空》等。此外,在《王者荣耀》等游戏中,也采用了《西游记》中的“孙悟空”“猪八戒”等角色。随着《黑神话:悟空》的爆火,大众对《西游记》 的兴趣再次被激发,玩家们也开始基于其对原著的认识和理解,探究《西游记》 中的社会隐喻与哲学思想。这使得《黑神话:悟空》不仅成为了《西游记》 IP跨媒介传播的重要平台和形式,也由此建立和完善了以《西游记》IP 为代表的中华优秀传统文化转化和传播的元宇宙世界。

1. 精神传承

习近平主席在联合国教科文组织总部演讲时指出：“中国唐代玄奘西行取经，历尽磨难，体现的是中国人学习域外文化的坚韧精神。”

在故事情节和角色设定上，游戏中玩家扮演的“天命人”角色，踏上复活孙悟空之路，以坚毅意志力直面重重挑战并达成使命，契合了中华传统文化中“天行健，君子以自强不息”的不畏艰险、乐观奋进的精神，“粉身碎骨全不怕，要留清白在人间”的不惧挫折、愈挫愈勇的决心，以及“千磨万击还坚劲，任尔东西南北风”的永不言弃、敢于挑战的斗志。在游戏交互式体验上，玩家操控悟空从弱小走向强大，伴随敌人和关卡难度逐渐增加，玩家需在多次失败中摸索敌人的攻击模式和弱点，提升战斗技能，悟空的角色体现了“敢于斗争，迎难而上”精神；在游戏本身设计和制作上，游戏制作团队在6年时间里反复打磨，精益求精，团队制作的过程也体现“迎难而上”的特质。该游戏成功融合《西游记》中的民族文化精神内核与数字游戏，其坚韧不拔、积极向上的主题特质既传承了中华优秀传统文化精神，也借由现代叙事与技术手段焕发出新的生命力。[从《黑神话：悟空》看中华优秀传统文化“出海”路径](https://kns.cnki.net/nzkhtml/xmlRead/xml.html?pageType=web&fileName=HGDD202404007&tableName=CJFDTOTAL&dbCode=CJFD&topic=&fileSourceType=1&taskId=&from=&groupId=&appId=KNS_BASIC_PSMC&act=&customReading=&invoice=AyIw4IKw60gW8FUaLq2XJcWdp4Nf9+eyaw7oHebiafd0A1F8wtExnl+bTl8B+ODz/xy6qMUlwPBcAraThdvqCWOlw+qHVRKO1ycpTlRSLmB9pThc/0eASLT0Bvm/l6LYMOG2w80xotOcDjXZVSte9A0UamF1FQbO1e/VXDeBVvo=)

1. 文化自信

习近平总书记在中共中央政治局第十七次集体学习时强调，建设文化强国是全党全社会的共同任务，号召全体人民“要锚定2035年建成文化强国的战略目标，坚持马克思主义这一根本指导思想，植根博大精深的中华文明，顺应信息技术发展潮流，不断发展具有强大思想引领力、精神凝聚力、价值感召力、国际影响力的新时代中国特色社会主义文化。”

“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。”

“中国核心玩家基本上由红白机时代和PC单机时代的纯玩家群体组成。在他们心目中，游戏就是艺术。”作为一个从小热爱游戏的玩家，黄家炜对中国玩家多年来的压抑处境深有感触，“由于两项规定以及当时的盗版环境，整个游戏市场陷入停滞。这一时期，国产网游进入市场，通过其特殊的下沉手段获得暴利。在一些玩家眼中，这些游戏玷污了他们心中的理想净土”。

黄家炜说的两项规定，是指2000年由文化部、公安部等部门联合下发的游戏机禁售令，以及2004年文化部发布的《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》。2014年，随着外资企业被允许从事游戏游艺设备的生产和销售，游戏机禁售令相当于已解除。

黄家炜认为，上述两项规定让游戏引进渠道和游戏机市场正规化的进程遭到阻碍，而一些网络游戏乘机进入市场，通过鼓动玩家进行数值比拼然后大肆敛财，将中国游戏产业拖入牟利而不求质量的深渊，使得玩家在选择大型游戏时，不得不面临国产游戏空缺的窘境。

很久以来，电子游戏在国内的社会评价较低。它自带“玩物丧志”“精神鸦片”的标签，网络游戏普遍采取的畸形商业模式又加重了这一恶名。这导致即使后来出现较为优秀的国产作品时，中国玩家也不能给予恰如其分的认可和信心。

在这不久后，《黑神话：悟空》首曝PV发布。“20年的情绪压抑在这一时刻都被激发释放，原来凭国人的力量也能做到和海外3A同一水准的东西。”黄家炜说道。

黄家炜对记者提及，2018年曾有一篇文章在玩家群体中引起讨论——《为什么中国不会有3A游戏》，“《黑神话：悟空》的出现如同是给这篇文章的一个回击。自从《傲视三国》和《秦殇》后，国内的单机游戏沉寂太久了，玩家也被那些低质量换皮数值游戏折磨得太久，正好也借这一视频进行了情绪上的爆发”。

中经传媒智库专家、游戏产业时评人张书乐对记者表示，《黑神话：悟空》在技术上说明国产游戏可以赶超国外3A大作，在数字媒体的综合技术上，中国已经进入顶流圈子；文化上，这款游戏完全采用中国风，带有强烈文化自信的悟空让世界为之一震，恰恰说明了中国的文化正在全世界圈粉。

“游戏体现的文化自信，影响到国人，也通过亿万国人的主动传播，影响到全世界，让本来需要按月计算达成的传播和销量目标，在一周内就得以迅速完成。”张书乐说道。

胡小璐认为，游戏中对传统文化的展现和对各地古建筑的还原也成为宣传亮点，为游戏额外增添了文化底蕴，“像是知名游戏IP《刺客信条》，也曾有‘旅游模拟器’的美称”。

“民族情怀需要切实的成就来支撑。《黑神话：悟空》实现了技术和文化的顶流融合，让玩家的情怀自然爆发。这不是仅靠营销或传播手段就能达成的。文化出海和技术创新相辅相成，才是国产游戏未来更多更大爆发的底牌。”张书乐表示。[《黑神话：悟空》：一款游戏何以火爆全球？](https://kns.cnki.net/nzkhtml/xmlRead/xml.html?pageType=web&fileName=ZGJY20240909D040&tableName=CCNDTOTAL&dbCode=CCND&topic=&fileSourceType=1&taskId=&from=&groupId=&appId=KNS_BASIC_PSMC&act=&customReading=&invoice=RtBbfe1tWfYWnpdMdY0+F6WL6gZFlMX2IeY2uSXh50MIwNYNe3RRjxeB/m7AE9tYYI2v1VQYJuP4aGPF1wf67Yn8c7PvUp3Yp6101HO6IGvDlfH7jZ6FTXRuQ3ElP2vz3MZ2hJD+8jpEubauULd3wqrNT56RuJsHsJqysc3Z6cE=)

1. 技术革新

习近平总书记明确指出，“新质生产力是创新起主导作用，摆脱传统经济增长方式、生产力发展路径，具有高科技、高效能、高质量特征，符合新发展理念的先进生产力质态。”

1. UE5

虚幻引擎5（Unreal Engine 5）以其技术创新和极高的画质表现力在游戏开发领域树立了新的标杆，尤其是它的Nanite虚拟化微几何技术和Lumen实时全局光照系统，对《黑神话：悟空》的开发起到了至关重要的作用。这些技术不仅提高了场景细节的表现能力，还显著优化了资源的动态管理，使开发者能够在不牺牲帧率的前提下展示复杂的3D模型和超高分辨率的纹理。《黑神话：悟空》通过虚幻引擎5的应用，展示了前所未有的精细度，尤其是在大规模场景渲染与动态光照的处理上表现尤为突出。以往的文化IP改编作品由于技术限制，往往在处理宏大场景或复杂角色时存在着画面失真或帧数下降的问题。而虚幻引擎5的引入使得《黑神话：悟空》能够流畅展现具有电影级视觉效果的中国古典文化背景，提升了玩家的沉浸感与文化认同感。

与传统文化产品的改编不同，虚幻引擎5允许开发者通过高精度建模和实时光照，精准还原中国古典文学中复杂的文化符号与视觉元素。通过这种技术，游戏成功再现了中国古典文学《西游记》中的神话场景、道教意象和神怪角色，使得原本带有浓厚宗教色彩的象征物（如符咒、法器、神仙形象）变得更加具象化和富有审美吸引力，这些文化符号通过现代化的视觉形式重新融入全球观众的视野，展现了文化创新与技术进步相结合的深远意义。

虚幻引擎5的技术应用展示了先进技术与文化IP结合的重要性。对于其他文化产品开发者而言，这一经验表明，仅仅依赖传统的技术平台无法充分展现文化IP的丰富性，而通过高精度技术和动态渲染，结合高保真度的场景设计和动态环境，文化产品可以创造更具代入感的用户体验，增强与受众的文化情感连接，重塑传统文化符号，赋予文化产品全新的生命力与市场竞争力。

为了能提供最佳视觉效果，《黑神话：悟空》采用最新技术，从虚幻引擎4迁移到虚幻引擎5。2021年8月20日，《黑神话：悟空》方面放出一段12分钟虚幻引擎5实机测试集锦，显示游戏实现了逼真的实时光照、精细地形和动态积雪。

“开发引擎升级带来的，是性能优化难度的降低和开发效率的提升。”游戏科学联合创始人兼技术总监招文勇在接受虚幻引擎官方的采访中说道，虚幻引擎5中的Nanite功能显著降低了场景的性能优化难度，而Lumen则让开发组无须考虑烘焙光照贴图或者用点光源伪造全局光照之类的方案，而且能够实时迭代光照效果，可以更快地生产出带有真实光照的关卡。

“《黑神话：悟空》的整个开发过程中，技术方面依托于虚幻引擎5强大的渲染能力，但更重要的是游戏科学的项目管理能力。”黄家炜评价道，“尤其是虚幻引擎4向虚幻引擎5的升级过程中，开发组需要做好相应的升级分支和工具链测试，以避免原有的开发资源由于开发环境变动而作废。”

1. 人工智能

人工智能（AI）技术在《黑神话：悟空》中的应用不仅重新定义了用户与文化符号的互动模式，还通过其强大的自适应能力、动态生成的叙事结构以及个性化内容推荐，极大地提升了用户的沉浸感与参与度。

AI技术通过对玩家行为的实时学习，动态调整游戏场景和任务难度，构建了高度灵活的非线性叙事框架。玩家的每一个决策都会影响故事情节的发展，打破了传统文化IP游戏中预设的线性叙事模式。这种高度互动的体验让玩家能够深入参与文化内容的演绎，赋予文化符号更多元的表现空间。例如，孙悟空的角色设定不再固定，玩家通过不同的选择路径，可以塑造其行为和命运，进一步增强了传统文化故事的现代适应性。

同时，AI还通过个性化内容生成与推荐，为每位玩家提供独特的文化体验。通过分析玩家的行为模式、文化背景与审美偏好，AI生成了高度定制化的文化互动体验，使得文化符号的表现更为灵活。例如，在针对欧美市场的版本中，游戏中的道教和佛教元素可能会通过AI的调整，增加更多视觉和符号上的解释性描述，使得外国玩家能够更好地理解和接受这些中国传统文化符号。AI技术的应用不仅提升了用户的沉浸感与互动性，还通过对全球市场需求的精准适应，增强了文化符号的全球传播能力。

[文化产业数字化驱动与创新路径：以《黑神话：悟空》为例](https://kns.cnki.net/nzkhtml/xmlRead/xml.html?pageType=web&fileName=DJGL20241223001&tableName=CAPJTOTAL&dbCode=CAPJ&topic=&fileSourceType=1&taskId=&from=&groupId=&appId=KNS_BASIC_PSMC&act=&customReading=&invoice=vlbVbBqbrCx5o/jMpBYFl1HVY1tuJT3fM7QFnEYgfan0f6NOkMsWmF5gtID3TH0WDEqkviQ7UW2Gyvufjwe4r5XfSD9Mlw/pW/G6djVC9LdRX9u8uOhrt0hrj1dzQeEVdLORqEeD70Hqb1B33S699nCszIzNkEDSeN62gAwYEGk=)

“只有拿出高品质产品，才能引起人家对你文化的兴趣，主动去探究，实现文化输出。而不是先文化输出，再卖产品。”~~个人观点：讲好中国故事，不仅仅是把“故事”做好，要出海还得做好“讲”的方式。~~

1. 牢厦的动漫游戏

就厦门市情况来看, 近年来厦门市游戏动漫产业也迅速步入了全国游戏动漫产业发展的快车道, 2006年厦门市的游戏动漫企业有21家, 2009年就达到了65家, 而产值也从2006年的1.5亿元增长到2009年的近9.5亿元, 出现了一批如:“吉比特”“奇域科技”、“御风行”等业内知名的游戏动漫企业。厦门游戏动漫产业在探索发展新模式、打造自主品牌等方面, 正走出一条迅速崛起的道路。

1. 优势（与文化无关）[厦门网络游戏动漫产业发展探析](https://kns.cnki.net/nzkhtml/xmlRead/xml.html?pageType=web&fileName=XMDX201101012&tableName=CJFDTOTAL&dbCode=CJFD&topic=&fileSourceType=1&taskId=&from=&groupId=&appId=KNS_BASIC_PSMC&act=&customReading=&invoice=aiq7pqdqHLcZtoCBY+BvZKZlqf1rjl8XvJHEWgbZGHYYGRsXicrR6vIIWBzWko/vwSLiYeSL4+rqswQSeabVveQ2PDl5WalQN+FkSu8CLdUcC2XJyQeY0vHepDkw6JkcR/tT1E9xhWH+yyqMnDJ1WpFrWoD1M02A1Vrwkr7U4iQ=)
2. 信息化建设

近年来厦门高速发展的网络基础设施建设为游戏动漫企业发展提供了强大的基础支撑作用。截至2008年底, 厦门市的互联网出口带宽达到120G, 全市宽带网用户42万户, 网络基础设施规模在全国同类城市中位居前列。其中, 全市城镇每百户家庭拥有电脑94.67台, 互联网用户全市城镇每百户家庭80.67台。2008年9月8日, 厦门基于TD-SCDMA标准建设的“无线城市”网络正式开通, 从这一天开始, 厦门市民迈进了TD-SCDMA的无线空间, 成为中国第一批使用TD-SCDMA3G无线网络的网民。除此之外, 中国电信厦门分公司也开展3G网络建设, 实现了省内、省外漫游和无线宽带接入。目前厦门市村镇宽带覆盖率已达到100%, 成为福建省首个实现“村村通宽带”的地区。2010年厦门成为首批12个三网融合试点城市之一, 厦门将通过三网融合试点工作, 实现广电、电信、移动、联通等单位业务的双向进入, 建立集成播控平台、实施“宽带城市”计划, 推动多媒体广播电视、手机电视、数字电视宽带上网等业务的应用。这些基础设施将为厦门游戏动漫产业的持续发展提供强大的基础支撑作用。

1. 政府扶持

厦门市政府规划并制定了一系列扶持政策和发展措施, 通过政策引导大力推进了游戏动漫产业发展。2006年8月, 厦门市政府出台了《关于推动厦门市动漫产业发展若干意见》, 厦门市在财政信息化专项资金中增设了游戏动漫产业发展资金, 主要用于对游戏动漫企业的奖励、资助、贴息等, 2007年拨付专项扶持资金450万元, 2008年拔付专项扶持资金500万元, 2009年拔付专项扶持资金523万元, 2010年拔付专项扶持资金736万元。在工商注册、税务登记、企业用地等方面也为游戏动漫企业提供便利。政策对培育游戏动漫产业发展起到了积极作用。

为了促进包括游戏动漫产业在内的厦门软件业的发展, 厦门市政府高起点、大规模建设了厦门软件园, 其中, 游戏动漫园区是厦门软件园二期最为重要的组成部分之一。园区建立了7座游戏动漫研发楼, 总面积14万平方米, 建设了一个综合性数字媒体公共技术服务平台即亚洲最大动漫摄影棚。该平台由动作捕捉、数字建模、集群渲染、录音合成和3D放映等组成, 为游戏动漫企业技术创新和规模化生产制作提供公共技术服务。现有多家游戏动漫企业入园, 厦门游戏动漫产业已初步形成了较好的产业发展氛围, 集群效应正逐步形成。

为了进一步提升游戏动漫产业的知名度, 厦门市分别在2008年、2009年成功举办了第一届、第二届“金海豚”厦门国际动漫节。通过举办动漫节, 提高了厦门游戏动漫业在全国和世界上的影响力。

1. 老

厦门的游戏动漫产业历史悠久, 早在上世纪九十年代中期台湾多家游戏公司如盘古、天堂鸟等一批电脑游戏公司就已经在厦门落地, 开发出了众多当时脍炙人口的如《太极张三丰》、《敦煌》、《包青天》等单版游戏, 产生了厦门乃至全国第一代游戏开发团队。近些年随着信息技术快速的发展, 厦门涌现了一批以网络游戏研发为主的优秀游戏动漫企业, 成为国内有名的游戏研发基地之一。2006年3月厦门游戏企业自主研发的《海之乐章》、《蜀山传》、《问道》、《暗潮》、《什么什么大冒险》等8款作品同时亮相全国游戏市场, 让全国游戏界对厦门网络游戏研发实力刮目相看, 其中吉比特公司自主研发的游戏产品《问道》在“2006年度中国网络游戏风云榜”的评选活动中, 包揽了“最受欢迎的网络游戏”、“最受欢迎MMORPG”等极具分量的桂冠, 成为2006年度网游界当之无愧的“人气王”。在第二届厦门国际动漫节作品大赛中, 有五部厦门原创作品获奖。

在2005年，福建省尤其是厦门市的游戏行业就已经全国知名。天堂鸟、火凤凰、盘古等最早一批有台湾背景的游戏公司的落地，带动了厦门等地在单机游戏时代的辉煌，厦门也因此被业界称为游戏产业的“黄埔军校”。

~~竟然没有因为闽文化出名的动漫游戏~~

1. 游戏出海

在厦企自主研发并成功出海的游戏中，不少都融入了中华优秀传统文化元素。如由厦门延趣开发的国风模拟经营类手机游戏《叫我大掌柜》，搭建出独特水墨画般的长卷式场景，让玩家体味宋朝的市井文化与繁荣商业。

　　相关业内人士认为，游戏与文化的“同船出海”，不是简单地在游戏中融入中华传统文化元素，而是结合游戏剧情、动画风格，并贴近玩家的审美趣味做开发，降低跨文化理解的门槛。关键还是要作品足够好玩，通过游戏作品唤起玩家对中华传统文化的兴趣——就像《黑神话：悟空》的国外玩家会自发研究游戏里的中式建筑和音乐一样。

[厦门游戏产业如何锻长板补短板？-中宏网福建](http://fj.zhonghongwang.com/show-195-57230-1.html)~~别蹭了，真不熟（）~~[厦门现有网络游戏相关企业近7000家-东南网-福建官方新闻门户](https://xm.fjsen.com/wap/2024-08/23/content_31719900_0.htm?page=pad)