

# 新质生产力赋能游戏产业经济效益研究——以《黑神话：悟空》为例

杨陈驰雨

北京印刷学院 经济与管理学院

DOI:10.32629/ej.v9i2.3373

**[摘要]** 随着中国现代化进程的推进和科技的快速发展,新质生产力在我国游戏文化产业中扮演着越来越重要的角色,过往人们对游戏文化产业的认知仅限于电子设备、单机游戏和娱乐方式上,从而导致了游戏市场产品单一,游戏产品质量低等诸多不良影响。当前,游戏产业不仅是信息产业和创意产业不可或缺的一部分,还在经济、文化、科技等多个领域发挥着重要作用。本研究从新质生产力角度聚焦具体的游戏公司的游戏产品——即游戏科学公司所出品的《黑神话：悟空》,从游戏公司和游戏产品的维度解析新质生产力对游戏文化产业经济效益的影响,进一步发现问题,最后给出建议并展望我国游戏文化产业未来发展,进而推动我国文化自信和中华优秀传统文化走向世界。

**[关键词]** 新质生产力; 经济效益; 游戏科学

**中图分类号:** F8 **文献标识码:** A

## Research on the Economic Impact of New Quality Productivity on the Gaming Industry: A Case Study of <Black Myth: Wukong>

Chiyu Yangchen

Economic and Management School, Beijing Institute of Graphic Communication

**[Abstract]** With the advancement of China's modernization process and the rapid development of technology, new quality productivity is playing an increasingly important role in the country's game culture industry. Compared with the old social and cultural demands, people's understanding of the game culture industry is limited to electronic devices, single-player games and entertainment methods, which has led to many negative impacts such as a single game market product and low game product quality. Currently, the game industry is not only an indispensable part of the information industry and the cultural and creative industry, but also plays an important role in multiple fields such as economy, culture and technology. This study focuses on the game products of a specific game company, namely "Black Myth: Wukong" produced by Game Science Company, from the perspective of new quality productivity, and analyzes the impact of new quality productivity on the economic benefits of the game culture industry from the dimensions of game companies and game products. It further identifies problems, provides suggestions and looks forward to the future development of China's game culture industry, thereby promoting China's cultural confidence and the spread of China's excellent traditional culture to the world.

**[Key word]** New quality productivity; Economic benefits; Game Science

### 引言

游戏行业的兴起是文化产业研究中的热门话题。随着人工智能和科学技术的进步,高科技和高质量游戏的推出逐渐成为游戏开发的主流。庞大的用户群体和明显增长的高质量精神需求对游戏文化产业提出了更高的要求,游戏文化产业逐

渐以新质生产力为指导思想的开发游戏产品成为大势所趋。近年来,网络的普及度上升和游戏公司开发的产品质量低,单一性强等问题,导致了游戏行业发展的停滞并产生了诸多不良影响,新质生产力成为游戏文化产业共同追逐的目标。随着全球化进程的推进,全球文化思想交融的大浪潮不断渗入各行各业,对

于以文化传播为主要手段的游戏文化产业,如何将文化自信同让优秀传统文化走出去结合起来,创作出高质量的游戏产品以提高企业的经济效益和社会影响力,成为了企业所面对的新课题。

## 1 新质生产力理论概述

### 1.1 新质生产力的定义

“文化是一个国家、一个民族的灵魂。文化兴国运兴,文化强民族强”。2023年9月,“新质生产力”这一概念首次被提出,2024年1月31日,中共中央政治局第十一次集体学习时再次强调:加快发展新质生产力,扎实推进高质量发展。新质生产力的发展和文化产业的发展密不可分,相辅相成,是我国经济社会发展的新起点。

人们在满足了物质前提的基础上转而关注于精神世界的追求。新质生产力这一概念不仅包括传统经济生产中的人力资源、物质资本,还涵盖了技术、信息和文化创意等无形资产。<sup>[1]</sup>在当前时代,科技特别是人工智能、云计算、数字孪生等技术的进步,在游戏文化产业中,尤其显示出了巨大的潜力。

### 1.2 新质生产力在游戏文化产业中的应用

#### 1.2.1 文化诠释的沉浸式游戏体验

随着5G、人工智能等技术的飞速发展,科技在游戏中的应用范围不断拓展。游戏产业不仅仅局限于传统的娱乐形式,而是向教育、社交和艺术等多个领域渗透。2022年8月《黑神话:悟空》的首个试玩视频在B站首发就受到了全球玩家的关注,这款游戏采用目前最先进的4K RTX光线追踪+NVIDIA DLSS实录视频,且其创作背景和剧情主线与中国四大名著《西游记》息息相关,游戏运用CG技术,把孙悟空的“七十二变”“拔毛变出猴子猴孙”等展现在玩家面前,此外,游戏中的诸多场景也利用AIGC技术将历史景色,传统文化元素复刻至游戏场景里,这些科技的运用,正是新质生产力在游戏文化产业中的体现。

#### 1.2.2 文化价值的感知

新质生产力是推动产业融合进而实现经济社会高质量发展的重要动力,在现有产业融合网络中占据核心地位。<sup>[2]</sup>在“文化自信”的时代背景下,游戏作为新兴文化传播的表达方式,正在逐步被赋予更多的文化内涵,根据中国音像与数字出版协会的调查,90.2%的受访者认为,游戏正成为中华优秀传统文化的“新容器”,这表明,游戏不仅是娱乐的工具,更是文化传播的重要媒介。《黑神话:悟空》等游戏成功地将传统文化元素融入游戏中,吸引全球玩家,从而实现文化价值的传递和感知。

#### 1.2.3 文化生产优质化

新质生产力的出现使得国内游戏产业在内容和形式上都实现了多元化的高质量发展,意味着注重增强游戏的质量意识。在游戏行业里的3A高质量作品更是颇受全球玩家的关注,而作为国内第一款3A游戏,《黑神话:悟空》从游戏的底层技术,金钱、资源、时间来看都付出诸多,为中华优秀文化的传承与发展贡献力量。这表明,游戏产业的健康发展不仅是商业利益的实现,更是社会责任的承担。

## 2 游戏文化产业经济效益分析

### 2.1 游戏科学公司概况

游戏科学全称为深圳市游戏互动科技有限公司,公司成立于2014年6月,是一家以从事互联网和相关服务为主的企业,现任董事长兼法定代表人为冯骥。游戏科学的代表作品有《百将行》、《战争艺术:赤潮》和2024年发行的《黑神话:悟空》。

游戏科学的股权结构主要由创始人冯骥及其团队、英雄互娱和腾讯组成,冯骥为创始人和实际控制人,持有股份38.76%。据福布斯计算,《黑神话:悟空》发布至今,游戏科学估值已达18亿美元,成功跻身独角兽企业俱乐部,作为游戏科学最大的个人投资方,冯骥的收益约7.7亿美元。

### 2.2 《黑神话:悟空》游戏

#### 2.2.1 开发背景

国内市场和用户一直对国内大厂的诸多游戏公司坐拥这么多资源和人力却迟迟做不出一部3A游戏持有不满和怀疑的态度,但没想到国内第一部3A大作居然是由规模不到50人的游戏科学发行的《黑神话:悟空》。2016年,《斗战神》的主美也是游戏科学的董事之一杨奇,首次提出了《黑神话:悟空》的构想,2018年2月,冯骥召集合伙人正式启动项目,2020年,游戏科学在B站上发布了《黑神话:悟空》13分钟的实机演示备受瞩目,视频中玩家通过扮演一位“天命人”,经历的九九八十一难,沿途的妖魔鬼怪和各路神仙以高科技的手段还原并展示。终于在2024年8月20日,国内第一部3A游戏大作《黑神话:悟空》正式上线。

游戏主创团队认为,《西游记》与孙悟空是最能代表中国文化的IP。《黑神话:悟空》利用《西游记》这一途径将游戏中的新质生产力高质量的传播出来。<sup>[3]</sup>用冯骥自己的话说就是:“踏上取经路,比抵达灵山更重要。”这也是冯骥及游戏科学的创作团队一致想传达的思想:努力的过程往往比结果更重要,这一思想也体现了新质生产力视角下,玩家在游玩《黑神话:悟空》的收获。

#### 2.2.2 市场反应与用户评价

“我曾在美国西部的荒野里骑马流浪,在诺曼底登陆战中见证过战争的残酷,也曾埃及开启过刺客生涯,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。”<sup>[4]</sup>这是中国玩家的心声,也是《黑神话:悟空》面世后带来的巨大市场反应与良好的用户评价。游戏科学根据《西游记》的文本把山西风水和古建筑一比一的扫描进入游戏场景,让许多海外的学子与华人勾起了浓浓的思乡情。

截至《黑神话:悟空》发行后的第三天,全平台销量已超过1000万套,四天后全球总销量破千万套,同时在线人数超300万,是单机游戏的历史第一,目前稳坐游戏总榜第二。不仅是游戏销量与玩家的在线时长,游戏素材取景地山西晋城玉皇庙景区内也游人如织,景区工作人员表示有大约40%的游客因游戏而知晓该景区,市场反应热烈,用户评价良好。

### 2.3 经济效益定性分析

#### 2.3.1 优势(Strengths)

游戏科学作为一家新兴的中国游戏开发公司,以其独特的技术创新和高质量的游戏制作在业界崭露头角。创作背景依托家喻户晓的四大名著《西游记》,运用AIGC和CG技术把真实场景复刻至游戏场景内,诸多科技手法的运用和创新使其能够在竞争激烈的市场中占据一席之地。自面世以来,《黑神话:悟空》收获了大量好评,获得了优质的市场口碑,预告片在国内外媒体平台上广泛传播,赢得了全球范围内游戏玩家和业内专家的高度关注和期待,这良好的市场反馈也为公司后续游戏作品的发布和品牌建设奠定了坚实的基础。

### 2.3.2 劣势(Weaknesses)

作为一家成立才10年的年轻游戏公司,游戏科学在资金和资源方面与大型游戏公司相比存在一定劣势。高质量游戏的开发需要大量的资金支持,尤其是在研发、推广和市场运营方面,《黑神话:悟空》的创作就耗费了游戏科学8年的时间来沉淀。此外,虽然取得了一定的市场关注和市场认知,但由于公司成立时间较短,品牌知名度和用户基础仍相对有限,与那些拥有多款知名游戏作品和广泛用户群体的老牌游戏公司相比,游戏科学在品牌认知度方面还有很大提升空间。

### 2.3.3 机会(Opportunities)

国内高质量游戏的需求旺盛,中国游戏市场仍有很大的空白需要填补。《黑神话:悟空》已经在国内第一部3A大作里打响了第一枪,游戏科学可以通过抓住这一市场机遇,通过享受专项基金、税收优惠政策等政策红利,利用其带来的优秀市场反应推出更多优质游戏作品,提升市场占有率和经济效益。

### 2.3.4 威胁(Threats)

当今中国游戏文化产业的市场竞争日益激烈,不仅国内有大量新兴游戏公司崛起,国际上还有许多知名公司在中国市场积极布局。面对这些强劲的竞争对手,游戏科学规模小,创办时间短,代表作品少,此外,游戏文化产业的技术更新速度非常快,新技术的不断涌现要求游戏科学有快速适应和应用的能力。对于游戏科学这样的新兴公司,需要保持技术领先和持续的投入资金以及敏锐的市场洞察力,否则可能面临技术落后带来的市场份额流失的风险。

表1 游戏科学经济效益SWOT模型分析简图

<p>优势(Strengths)</p> <p>《西游记》中华优秀传统文化家喻户晓,国内首发3A大作影响高,高科技AIGC等技术</p>	<p>劣势(Weaknesses)</p> <p>资金链问题,公司员工规模小,品牌认知度低,用户基础有限</p>
<p>机会(Opportunities)</p> <p>国内第一部3A大作带来的市场机遇,游戏研发红利,国家政策基金</p>	<p>威胁(Threats)</p> <p>游戏科学创办历史短、规模小、代表作品少</p> <p>游戏行业的技术更新速度快、迭代快</p>

## 2.4 经济效益定量分析

游戏科学的产业结构主要包括上中下游三个部分,其中上游包括游戏研发和游戏发行,中游包括在游戏上线后的游戏运营、赛事运营、日常管理和维护等,下游包括销售游戏,销售周

边产品和第三方服务等环节。其中在上游环节耗时耗资较多,3A大作的制作成本高,周期长,结合《西游记》一题材的素材较多,游戏设计、编程、美术、音效、画面等都需要投入大量的精力和成本。制作人表示初步投入估计在4.4亿元人民币,这还不包括后期的音效、音乐优化和广告宣发,如果加上这些大概会超过5个亿,根据制作人冯骥之前所透露的信息,该游戏每小时的开发成本约为1500至2000万元人民币<sup>[5]</sup>。为了确保游戏能够顺利发行和到达玩家手中,中游及下游部门也需要进行日常管理维护,产品的推销服务。

而《黑神话:悟空》自2024年6月开启预售以来,就受到了较大的关注量,截至2024年7月19日,网络预售量已经达到120万份,预售销售额近4亿元人民币,已经接近初步投入的成本,上线一个月后的销量总收入已超过67.76亿元人民币<sup>[6]</sup>,已经成功回本并远远超过预期,是非常成功的国产3A游戏。

## 3 游戏文化产业面临的问题与未来展望

### 3.1 游戏文化产业现状与存在的问题

#### 3.1.1 发展现状

全球游戏产业自20世纪70年代兴起,在上世纪末,日本和美国的网络游戏用户已经达到了总人口的30%。网络游戏虽然发展周期较短,但结构已经趋于完整,存在着极大地市场和用户群体<sup>[7]</sup>。而自20世纪末以来,全球游戏文化产业又经历了爆炸式的发展。据Newzoo的数据显示,2023年全球游戏市场规模已突破1800亿美元,移动游戏、主机游戏和PC游戏三大主要领域正在不断创新,手机和电脑端游戏实现了用户群体的飞速扩展。<sup>[8]</sup>

游戏行业的技术创新驱动产业发展,VR、AR、AI等前沿技术的应用,不仅在画面效果上更加逼真、互动性更强,玩家的可玩性也更高。比如,《黑神话:悟空》在玩家体验和游戏内容的多样性方面也不断取得突破性进展,通过AI技术,玩家操控的天命人能切身的体验游戏场景的还原度,游戏手柄还配合了体感技术,让玩家切身体验不同技能的打怪体验,此外,还改善了游戏里NPC智能水平,使得个性化游戏进程更为精准,提升了玩家的粘性。

游戏成长扮演着社交媒介的角色,融入了许多社交元素,例如,将游戏直播发布在各个平台不仅提高了新游戏的知名度,也让更多没有终端设备的观众可以通过直播的形式观看游玩游戏,通过建设开放世界和跨平台互动,进一步扩大了游戏的用户群体和影响力。

#### 3.1.2 存在的问题

随着越来越多企业进入游戏市场,竞争变得异常激烈。大公司凭借资金和资源优势占据了主导地位,中小企业面临着巨大的生存压力。游戏科学创办时间短,规模小,在游戏公司里知名度较低,资源较少,行业同质化现象在市场上也比较普遍,创新不足导致部分游戏在玩家群体中的吸引力逐渐下降。

在大数据时代下,用户隐私和数据安全成为游戏文化产业无法回避的问题。如何保障用户隐私,防止数据泄露,已成为必须考虑的关键因素,游戏公司一旦发生数据泄露事件,不仅会引

发社会对企业的信任危机,还会带来法律和经济上不可逆的严重后果。

### 3.2 游戏文化产业未来发展方向

未来,游戏文化产业将继续依靠人工智能、VR、AR等技术将更广泛地应用于游戏制作与运营。<sup>[9]</sup>《黑神话:悟空》通过AI技术提高玩家操控的天命人的智能化水平,提供个性化的游戏体验,VR和AR技术的结合,将玩家在西天取经路途的沉浸感和互动性达到前所未有的高度。

游戏文化产业与其他各行各业的融合趋势也将更加明显。比如,《黑神话:悟空》中与教育、影视领域的结合,把游戏中的内容同教学内容结合起来,让孩子们在游戏和旅游中也能学到知识,增加了学习的趣味性。

全球化背景下,游戏行业将更加注重融合本地与全球生态系统的建设和可持续发展。游戏科学等企业需继续依托文化优势,打造开放生态平台,吸引全球开发者与玩家的加入,共同推动中国游戏文化产业走向世界,推动全球玩家的互相交融带来更广泛地社会影响力。

## 4 结语

本文基于新质生产力视角下对游戏文化产业中游戏科学公司出品的《黑神话:悟空》的案例研究,发现新质生产力对游戏文化产业的经济效益影响是多方面的。其中新质生产力带来的科技上的创新,游戏产品质量的提升和推动中华优秀传统文化走出去是最为突出的影响,此外,新质生产力还能促进企业的经济效益增长、提高企业产品的社会影响力,把企业的整体价值推向更高的平台。由此可见新质生产力不仅对游戏文化产业有着重要的价值指导意义,也对整个文化产业有着深刻的影响。

由于本次研究是基于游戏科学公司出品的《黑神话:悟空》一游戏进行的研究,《黑神话:悟空》发行时间距今较近,调查的样本数据相对少,仅能代表国产客户端游戏文化产业的发展现状,部分结论可能不适用于所有游戏企业的产品,后续研究将

扩展文化产业公司的维度,进而提高分析建议的可参考性。

### [基金项目]

会计专业学位产学研联合培养研究生基地建设项目(项目编号:21090126020)。

### [参考文献]

- [1]柴婧.什么是新质生产力?一图全解→[N].央视新闻,2024-04-25.
- [2]周密,李东宇.新质生产力在产业融合中的作用及其影响研究[J].社会科学辑刊,2024,(05):47-6.
- [3]黎华联.《黑神话:悟空》能否召回消失的投资人?[N].南方日报,2024-08-24(008).
- [4]吴玲.《黑神话:悟空》爆火中国游戏行业“久旱逢甘霖”[J].支点,2024,(09):82-83.
- [5]新浪财经.黑神话悟空:分析师称黑神话悟空每小时开发成本为1500~2000万元 总开发成本可能超过10亿元[EB/OL].
- [6]新浪财经.《黑神话:悟空》销量已超2000万份总收入超67亿元[EB/OL].
- [7]Xu J.Current Station and Development of China's Online Game Industry[J].Modern Economics & Management Forum,2024,5(3).
- [8]Cohendet, Cs1. "The local, the global and the industry common: the case of the video game industry." [J]. Journal of economic geography,2018,18.5.
- [9]王多.《政府工作报告》首提“人工智能+”,与新质生产力是什么关系[N].上观,2024-03-20.

### 作者简介:

杨陈驰雨(2002-),女,汉族,贵州遵义人,北京印刷学院经济与管理学院会计专业在读硕士,主要研究方向为管理会计与信息披露。