

让更多人感受到数字艺术的心灵震撼 文化出海“新三样”，浙江如何出彩又出圈？

◎ 记者 刘青 通讯员 潘美云
◎ 供图 浙江省文化广电和旅游厅

《哪吒2》爆火、《黑神话：悟空》风行，影响力还在刷新，神话还在创造“神话”。不止于此，近来，浙江网络文化出海正以“新三样”——网文、网游、网络短剧为引擎，掀起全球热潮。浙江各大游戏厂商，以一颗数字化匠心，带动赛博空间的中国文化热；九州文化等企业则是将中国非遗、美食题材短剧投放全球240多个地区，不仅出海而且出彩。加强政策引导、产业扶持……浙江正加快建设高水平文化强省，让文化产品通过更丰富的对话方式，不仅向海外市场“走出去”，而且逐渐“走进去”“走上去”。



▲展览中1:1做出来的道具，都是玩家们在游戏里用过的装备

让文化IP既保留东方神韵，又具备对话世界的方式



4月9日，在中国美术学院建校97周年之际，由省文化广电和旅游厅、中国美术学院、浙江省文学艺术界联合会、游科互动等单位联合主办的“黑神铸炼——黑神话：悟空”艺术展开幕式在中国美术学院南山校区举行。浙江省文化广电和旅游厅党组书记、厅长陈广胜出席开幕式并致辞。

陈广胜在致辞中指出，《黑神话：悟空》作为首款国产3A大作，以精湛的游戏

制作和深厚的文化底蕴征服了全球玩家，更以独特的艺术表达诠释了中国传统神话的魅力。本次展览通过原画设计、角色建模、场景细节等珍贵素材，揭开了游戏创作背后的艺术密码，展现了数字时代下传统文化和当代艺术的完美融合。

《黑神话：悟空》扎根于《西游记》的经典叙事，一件瓷器、一座古刹、一幅壁画、一段说书都能够激发出玩家的共情，表明优秀传统文化始终是当代艺术的根。要遵循“以古人之规矩，开自己之生面”的理念，当代艺术才能拥有澎湃活力。要坚持科技赋能，本次展览就是艺术院校与产业前沿的“破壁”之举，要支持这类跨界探索，让科技为艺术插上翅膀，艺术为科技注入灵魂，大力发展文化新质生产力，让文化在“数字土壤”中生

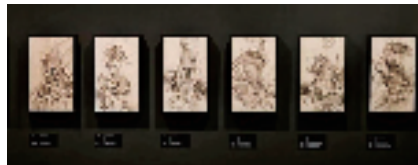
长出新的可能。

陈广胜认为，本次展览能够成为一座连接游戏与观众的桥梁。要让更多人感受到数字艺术的心灵震撼，体会到传统文化的无限可能，启发更多有识之士参与到浙江的文化事业发展中来。

开幕式前，举行了赵无极作品捐赠暨研究中心揭牌仪式、中国书学印学研究院揭牌仪式、国美教科人一体化人才培养孵化创新模式等2025“国美发布”系列活动。中国文联党组成员、书记处书记、副主席诸迪，中国文联副主席、浙江省文联主席许江，中宣部文艺局副局长马小龙，中国美协主席范迪安，省委宣传部、新华社浙江分社、省社科联、省文联以及杭州市、西湖区相关负责人出席开幕式。本次展览时间将持续至5月21日。



▲中国美术学院动画与游戏学院副院长宣学君接受媒体采访



▲中国美院国画系的青年艺术家柳成龙笔下的妖怪神仙

不仅是模型呈现，更揭开游戏背后的杭漫密码

这次以游戏《黑神话：悟空》为核心打造的艺术展，可谓别具匠心。这里展出了400多幅精美的原画作品，每一幅都凝聚着创作者的灵感与心血，细腻的笔触勾勒出游戏世界的奇幻与神秘；还有200多件实物展品，其中部分内容更是首次对外公开，让观众得以一窥游戏创作背后不为人知的故事。

回顾杭州动漫产业的发展历程，犹如一部波澜壮阔的创业史诗，其起点可以追溯到上世纪末。1999年，对于杭州动漫产业而言，是具有标志性意义的一年。这一年，韩波创作出了中国第一部全数字三维电影《小虎斑斑》。这部作品的诞生，意义非凡，它不仅开启了中国数字电影的新篇章，更直接促成了中国美术学院数字影像研究中心的成立，同时也为动画系的招生创造了条件。到了2001年，许江与林超在美国提出申办“美术电影”学科，这一举措对于动画、游戏



▲展览现场

产业的长远发展具有极为重要的战略意义，为相关专业的发展指明了方向。与此同时，《小虎斑斑》在杭州首发，中国美术学院也顺势成立了数字影像研究中心，并积极申请办学，迈出了动漫人才培养的关键一步。

进入2002年，中国美术学院视觉艺

术学院动画系正式迎来了第一批学生，这标志着杭州动漫专业人才培养体系开始逐步构建。2004年，中国美术学院与上海文广新闻传媒集团展开深度合作，共同制作动画片《嫦娥奔月》。也正是在这一年，杭州开始积极申请“国家动画教学研究基地”和“国家动画产业基地”，为杭州动漫产业的规模化、专业化发展奠定了政策基础。

2005年，对于杭州动漫产业来说，是具有决定性意义的一年。这一年，首届中国国际动漫节在杭州成功举办。在申办过程中，杭州面临着诸多严峻的挑战，然而，凭借着自身独特的文化底蕴、丰富的人才资源以及对动漫产业发展的坚定决心，杭州最终打动了主办方。为了成功举办首届动漫节，吸引更多国际动漫企业代表的参与，中国美术学院精心策划了一系列相关活动。通过一项极具创意的链式邀请计划，积极邀请外国嘉

宾。在多方共同努力下，众多来自世界各地的动漫界知名人士齐聚杭州，首届中国国际动漫节取得了圆满成功，也正是从这一年开始，中国国际动漫节永久落户杭州，为杭州动漫产业的腾飞搭建了一个国际化的平台。

在此之后，经过长达二十年的不懈努力与探索，杭州当初打造“动漫之都”的设想如今已逐步成为现实。在这一过程中，中国美术学院发挥了至关重要的作用，培养出了一大批在动漫、游戏界崭露头角的优秀人才。比如，《黑神话：悟空》的美术设计杨奇便是杰出代表之一。他在游戏中的卓越设计，充分展现了杭州动漫产业人才的深厚艺术功底与创新精神。如今，杭州动漫产业已经形成了一条涵盖创作、制作、发行、衍生品开发等多个环节的完整产业链，在国内外动漫市场上占据了重要地位。

出海风口已来，产业版图不断扩大

《2024年中国游戏产业报告》显示，2024年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入185.57亿美元，同比增长13.39%，其规模已连续5年超千亿元人民币，并再创新高。同年，自主研发移动游戏海外市场实际销售收入地区分布中，美国占比31.06%，日本占比17.32%，韩国占比8.89%，上述三国依然是主要海外目标市场。其中，浙产爆品火爆全球。《黑神话：

悟空》发售1小时内，在全球29个国家和地区销量登顶。在被誉为“游戏界奥斯卡”的TGA2024（TheGameAwards2024）颁奖典礼上，《黑神话：悟空》获得“最佳动作游戏”“玩家之声”奖项。

今年，浙江省政府工作报告提出：“支持优秀文化走出去，推动国潮精品、影视出版、文创动漫等优质产品出海。浙江正以游戏为舟，载着中国文化驶向

更广阔的世界。”对此，杭州拟出台全球数贸港核心区建设方案，将简化数字内容发行许可审批流程和专供出口的数字内容国内销售行政审批，争取国家支持杭州在网络游戏管理方面给予更多权限，增加杭州网络游戏版号数量。

此次“黑神铸炼——黑神话：悟空”艺术展的举办，可谓见证了浙产动漫产业从艰难起步到蓬勃发展的全过程，也预示

着在未来，浙产动漫产业将继续在数字艺术与传统文化融合的道路上不断探索前行，创造出更多优秀的作品，为推动中国文化产业发展贡献更多的力量。

无论是艺术展中展现的游戏艺术魅力，还是浙产动漫、游戏产业发展历程中所蕴含的创新与坚持，都将激励着更多的人投身到文化艺术创作的领域，共同书写数字时代文化发展的新篇章。