

# “玩具、镜子、艺术”：游戏媒介的实践历程与数字青年的教育理路

章黎云

安徽大学新闻传播学院，安徽 合肥

收稿日期：2026年4月1日；录用日期：2026年5月1日；发布日期：2026年5月11日

## 摘要

《黑神话：悟空》不仅是一款游戏产品，更是数字青年依托数字技术开展文化创作与社会实践的典型案例。本文立足游戏媒介产业化、主流化的发展现实，针对游戏行业人才供给不足、技能结构不匹配等问题，将游戏媒介置于数字青年能力培养与职业发展的研究语境中，以保罗·莱文森的“玩具、镜子、艺术”媒介演进三阶段理论为分析框架，通过行业招聘数据、玩家社区评论与政策文本的内容分析，阐释游戏媒介从娱乐工具到文化载体再到艺术形态的演进过程。研究发现，《黑神话：悟空》集中呈现了游戏媒介的艺术转向，体现出数字技术与传统文化深度融合后的文化传播价值。

## 关键词

“游戏媒介”，数字青年，媒介演进三阶段理论

# “Toys, Mirrors, Art”: The Practice of Game Media and the Educational Path of Digital Youth

Liyun Zhang

School of Journalism and Communication, Anhui University, Hefei Anhui

Received: April 1, 2026; accepted: May 1, 2026; published: May 11, 2026

## Abstract

“Black Myth: Wukong” is not merely a game product, but a paradigmatic case of digital youth engaging in cultural creation and social practice through digital technologies. Based on the industrialization and mainstreaming of game media, this paper addresses insufficient talent supply and mismatched

skill structures in the gaming industry. Taking Paul Levinson's "toy, mirror, art" three-stage media evolution theory as the analytical framework, it conducts content analysis on industry recruitment data, player community reviews and policy documents, exploring game media's evolution from an entertainment tool to a cultural carrier and ultimately to an artistic form within the context of digital youth competency cultivation and career development. The findings demonstrate that "Black Myth: Wukong" epitomizes the artistic turn of game media, revealing the profound cultural representation and transmission value generated by the deep integration of digital technology and traditional Chinese culture.

## Keywords

"Game Medium", Digital Youth, Three-Stage Theory of Media Evolution

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

2025 年世界青年发展论坛数字发展主题论坛上，中外青年代表围绕人工智能时代的数字技能培育、产业发展与文化交流展开交流，共同分享以数字技术回应社会关切、推动文化遗产的实践经验。《黑神话：悟空》作为青年数字创作与文化创新的代表性成果，以数字技术活化中华优秀传统文化，成为青年依托数字媒介开展文化表达、实现专业实践的典型样本。它以高精度建模、光影渲染与交互叙事为技术支撑，将传统建筑、雕塑、神话意象转化为可体验、可传播的数字内容，直观展现了游戏媒介对青年文化创作、审美表达与专业能力培育的支撑价值。《黑神话：悟空》作为中国首款 3A 品质游戏产品，集中体现了数字青年在游戏开发、美术设计、叙事建构与文化考据等环节的集体创作与专业协作[1]。这一实践也启发行业关键行动者(包括教育者和游戏开发商)思考：游戏媒介如何具体作用于青年群体的能力结构与职业发展，而非停留在技术升级与流量变现的宏观表述。中国体育界元老、亚奥理事会终身名誉副主席魏纪中：我们正在进入一个新的时代，新形态注定会改变人类的生活方式，这种新形态就包括了电子竞技。

图形科学的杨奇在采访中明确提出：数字艺术的专业水准，并不取决于对软件技术的熟练程度，而取决于创作者是否具备扎实的美术功底与稳定的审美判断力；技术只是实现手段，审美与美术基础才是决定创作高度的核心。当前电子竞技作为数字文化的重要组成部分，不仅是数字技术赋能文化创意的新兴业态，更逐步成为传播数字文化内容的载体、唤醒城市活力的驱动力。2025 年，电子竞技产业已成为驱动我国数字文化与新型消费的重要引擎。在《提振消费专项行动方案》等国家政策引领下，各地政府政策频出，从产业链多个环节激励扶持，促进电子竞技产业持续优化供给、提振消费，推动科技与文化的创新创造[2]。

基于游戏媒介的破圈热流这一社会现实因素，本文借鉴媒介环境学派代表人物保罗·莱文森的“玩具、镜子、艺术”媒介演进三阶段理论逻辑，以《黑神话：悟空》为核心文本，聚焦游戏媒介的艺术化转向，阐释游戏媒介对数字青年的文化表达能力与长期职业发展能力的具体影响。

## 2. 文献综述

### 2.1. 理解游戏媒介的实践历程

既有研究大多把游戏框定在文化或体育消费的范畴里，就像赵瑜佩等学者所指出的，现有讨论主要

盯着电竞的体育属性和文化属性，但它的媒介属性和实践属性还没有被真正挖掘出来。从传播的角度来看，游戏依托信息技术和媒介环境，能实现跨空间的传播，这本身就属于典型的媒介现象；再从实践形态来说，游戏里包含了“人-机”“人-机-人”“人-机-媒介-人”这几层互动关系，构成了一种动态的媒介实践关系；放到产业层面，游戏也早就成了数字内容产业的核心板块。所以说，游戏完全可以被视为一种媒介，它的出圈和发展，本质上就是媒介演进的过程[3]。

我国游戏媒介从街机起步，历经 PC 端、移动端的不断迭代，一步步从国内市场走向了国际舞台，如图 1 所示。从传播学的视角来看，相关研究已经梳理了电竞的社会认知变迁：早期大家更多把它当作娱乐化、小众化的事物，后来才逐步走向规范化、职业化和大众化。这个转变背后离不开技术创新、市场需求与政策调整这三股力量的共同推动。对于游戏媒介本身，它在文化表达、技术落地和商业模式拓展上，确实有自己独特的优势。市场规模也在持续扩大，像订阅制、内容付费、IP 衍生这些玩法，已经慢慢成熟起来。另外，5G 和 AI 这些技术，不仅提升了游戏的画质、交互性和沉浸感，也推动媒介素养从原来的技能层面，走向了实践与批判层面。

我国游戏媒介的实践历程					
	A时间	B形式	C代表	D特征	E意义
萌芽阶段	90年代初	街机游戏厅	《街头霸王》《恐龙快打》	经历了从无到有的发展	随着互联网的普及和电脑游戏的兴起，街机游戏厅开始衰落
端游兴起	90年代中期-2000年代初	网吧	《侠客行》	网吧风潮快速风靡全国，开创了国产网游的先河	这一时期，游戏媒介开始向电脑游戏和网络游戏转变
网游发展	2000年代初-2010年代初	国产网络游戏	《征途》	开启了中国网游的盈利模式，随后这种模式推广开来，并在2010年前后成为中国网游的主流	游戏媒介以PC游戏为主，网络游戏成为市场的主要增长点
移动游戏	2010年代初至今	手机游戏	《原神》《王者荣耀》	中国游戏产业在智能手机时代有了追赶乃至引领世界先进水平的机会	移动游戏媒体不仅提供最新游戏资讯、评测、攻略等内容，还通过社交媒体渠道促进游戏文化的传播和发展

Figure 1. Understanding game media

图 1. 理解游戏媒介

## 2.2. 发掘数字青年的可持续性教育理路

2025 年，中国电子竞技产业在标准化建设、市场规模与人才培养等方面同步推进，为数字青年的能力成长与职业发展提供了更为规范的产业环境与制度支撑。在行业规范化层面，我国电子竞技正加速构建覆盖场馆运营、服务供给与国际规则对接的标准体系，推动产业从粗放式发展转向制度化、专业化轨道。国内首个电竞领域国家标准《电子竞技场馆运营服务规范》已全面落地实施，从场地设施、人员配置、安全管理等方面为电竞场馆建设与运营提供统一依据，有效提升行业整体专业化水平。与此同时，由我国牵头制定的国际标准化组织首个电竞专项工作组项目《E-sports Part 1 Vocabulary》进入委员会草案征询阶段，为全球电竞术语体系与技术标准统一提供重要支撑。国际电子竞技委员会拟在北京设立代表机构，进一步推动我国电竞规范化建设与国际规则接轨。针对电竞酒店等衍生业态，文化和旅游部于 2025 年发布《电竞酒店电子竞技经营服务要求》行业标准，明确设施配置、服务流程、安全管理与人员资质等核心要求，引导新业态有序运行、规范发展。

产业规模的持续扩容为数字青年提供了更为稳定的实践场域与就业空间。《2025 年中国电子竞技产

业报告》数据显示,本年度我国电竞产业整体收入达 293.31 亿元,同比增长 6.40%;用户规模突破 4.95 亿人,同比增长 1.06%,用户基础与市场体量保持稳步扩张态势。从收入结构来看,直播收入为 237.02 亿元,占比 80.81%;赛事收入、俱乐部收入及其他收入分别为 25.36 亿元、18.71 亿元与 12.22 亿元,产业生态日趋多元且韧性显著增强。在规范化发展与市场扩容的双重驱动下,电竞产业对专业化、复合型人才的需求持续上升,人才培养体系也随之不断完善。我国已初步形成覆盖职业教育与普通本科教育的电竞相关专业培养架构,教育部自 2017 年将“电子竞技运动与管理”纳入专科专业目录后,于 2025 年在本科层次新增“游戏艺术设计”专业,进一步补齐高层次人才培养环节,推动电竞及数字内容人才培养走向系统化、体系化与专业化。标准化建设的推进、产业生态的成熟以及人才培养体系的完善,共同构成数字青年依托电竞媒介实现能力提升、职业发展与长期成长的现实基础,也为探索可持续性教育路径提供了重要的实践依据。

### 3. 方法与理论

#### 3.1. 研究方法

本研究采用二手资料内容分析法,分析维度主要围绕三个方面展开。首先是行业招聘报告分析,重点梳理游戏企业对应届生的岗位要求、能力关键词、项目经验偏好及技能清单,从而提炼出行业真实的人才需求结构。其次是政策文本分析,聚焦教育部、体育总局、文旅部关于游戏、电竞、数字文化的扶持政策,关注其中对实践能力、职业教育、文化创作的具体表述。最后是玩家社区文本分析,选取 TapTap、B 站评论区、NGA 论坛、微博超话等平台上关于《黑神话:悟空》的用户讨论,从中提取文化认同、美学评价、叙事感受、角色共情及文化符号解读等维度,用以验证游戏作为“镜子”与“艺术”的社会接受效果。

#### 3.2. 保罗·莱文森的媒介进化理论

莱文森从媒介技术与现实关系的角度出发,将媒介的进化分为三个阶段:玩具、镜子和艺术,认为媒介的进化主要依赖于人的需求,因此媒介的发展呈人性化趋势[4]。这一理论描述了媒介从简单的娱乐工具(玩具),到反映现实的媒介(镜子),最终成为超越现实的艺术形式(艺术)的演变过程。《黑神话:悟空》可以被视为这一理论的现代体现,游戏不仅是娱乐(玩具),也是反映和传播文化(镜子),并且通过艺术性的设计和叙事成为文化艺术品(艺术)。

### 4. 分析与讨论

#### 4.1. 玩具:游戏媒介的启蒙之旅

媒介演进的初始阶段被莱文森称作玩具阶段。这一时期的媒介技术尚未与现实经验、内容表达形成深度联结,更多以新奇、精巧的娱乐工具形态出现,其核心价值停留在感官消遣与形式猎奇层面。技术本身占据主导地位,内容建构、叙事表达、意义传递均处于次要位置,受众的注意力也集中于技术实现的过程与形式新鲜感,而非作品所承载的内涵与结果。正如莱文森所指出的,媒介发展初期,技术居于中心位置,情节、人物等内容要素仅作为技术展示的辅助载体存在,受众的愉悦感来源于对新技术形式的好奇与体验,而非内容本身带来的审美与思考[5]。

从玩具阶段的演进逻辑回看《黑神话:悟空》,更能清晰凸显其艺术化转向的突破性意义。早期游戏作品多停留于玩具阶段的技术展示,以画面精度、操作新奇感、特效华丽度吸引受众,技术炫耀大于内容表达。而《黑神话:悟空》从创作源头便超越了这一层面,虚幻引擎 5 的光影渲染、毛发质感、物理交互等尖端技术,不再作为被观赏的“玩具式奇观”,而是完全服务于叙事氛围、美学意境与文化表

达。游戏并未将技术作为核心卖点，而是把技术隐匿于东方意境营造、传统美学呈现与神话叙事推进之中，使技术从“被观赏的小玩意”转化为“支撑艺术创作的底层手段”。这一转变意味着，《黑神话：悟空》完成了对游戏媒介玩具阶段的超越：它不再以技术新奇性取悦受众，而是以完整的审美体系、自洽的叙事逻辑与深厚的文化底蕴构建作品内核，为后续进入镜子阶段、最终抵达艺术阶段奠定了关键基础，也清晰标示出国产游戏从技术娱乐走向艺术创作的关键转向。

#### 4.2. 镜子：数字镜像的成长之映

媒介演进的第二阶段以真实映照现实为核心特征，莱文森将其界定为镜子阶段。这一阶段意味着媒介技术已从单纯满足新奇体验的娱乐载体，转向具备现实指涉与情感投射功能的实用形态，技术本身不再是关注焦点，转而隐匿于内容表达背后，以尽可能弱化人为建构痕迹的方式，实现媒介内容与现实经验的贴合，使受众将媒介所呈现的世界视作对现实的客观复现。相较于玩具阶段对技术形式的猎奇式关注，镜子阶段的媒介更强调内容的真实性、客观性与精准的现实映射能力，受众也不再满足于表层娱乐，转而期待媒介能够承载恐惧、失落、慰藉等深层情感，并在现实生活中获得呼应与复写。

《黑神话：悟空》在镜子阶段的媒介特质呈现得尤为清晰，它并非以技术奇观为核心，而是以镜像式的现实回应与文化共情完成对当代数字青年精神世界的精准映照。从文本层面来看，游戏并未停留在神话故事的简单复述，而是将青年群体普遍面临的精神困惑、价值追寻与身份焦虑，投射至“心猿”“修行”“宿命”等叙事线索之中，破败的神佛意象、苍凉的世间图景、对正统与执念的反思，本质上都是对当代人精神处境的镜像化表达。玩家在角色抉择与场景体验中感受到的迷茫与坚守，并非虚构的游戏情绪，而是现实心态在媒介文本中的复现，使游戏成为映照数字青年精神世界的一面“镜子”。

从文化层面解读，《黑神话：悟空》以镜像逻辑完成了对传统文化与当代审美之间的衔接。游戏严格遵循唐宋建筑規制、传统造像美学与东方审美意境，将壁画、雕塑、文学、民俗等文化符号转化为可感知、可体验的媒介内容，并非刻意堆砌文化元素，而是以客观、精准的方式还原传统文化的精神内核，使其成为映照中华优秀传统文化的真实镜像。技术手段在此完全退居次要位置，虚幻引擎5的渲染能力、物理效果等均服务于内容真实性与文化准确性，以此弱化技术的人造痕迹，让玩家在沉浸式体验中感知到镜像般真实的文化世界。这也正是镜子阶段媒介的核心要义：技术隐于内容，现实照进体验，媒介成为连接个体情感、社会心态与文化根脉的精准镜像。

玩家社区评论内容分析显示，用户对《黑神话：悟空》的讨论大量集中于“现实压力释放”“文化归属感”“对用心制作的认可”，说明游戏精准映射了当代青年对真诚创作、文化自尊、高品质内容的普遍需求，成为反映社会心态与审美期待的“镜子”。

#### 4.3. 艺术：技术与美学的交融之舞

艺术阶段是媒介演进的最高形态，按照莱文森的判断，成熟媒介不仅能够映照现实，更具备超越现实的审美建构与价值引领能力，是玩具阶段的娱乐属性与镜子阶段的现实指涉功能的整合与升华。艺术型媒介不再局限于感官层面的浅层刺激，而是在提供体验的同时完成精神层面的浸润与引导，兼顾感官表达的主观性与精神内核的严肃性，标志着媒介从工具形态走向真正意义上的价值创造与文化生产。

莱文森强调，媒介若要实现从镜子阶段向艺术阶段的跃升，必须在反映现实的基础上实现超越性创造，为个体认知与社会文化发展提供新的路径与可能。依托数字技术的普及与创作工具的成熟，数字青年得以借助游戏引擎等技术平台开展自主创作，将个人表达、文化思考与美学探索融入实践过程，游戏媒介也由此从娱乐载体逐步转向具备艺术表达能力的创作媒介。《黑神话：悟空》正是游戏媒介迈入艺术阶段的典型例证，其完整呈现了技术从娱乐工具(玩具)、现实映射载体(镜子)到艺术创造媒介(艺术)的

完整演进路径，也集中诠释了数字青年如何依托游戏媒介实现从娱乐消费、自我表达走向艺术创作的实践过程。

作为以《西游记》为文本根基的动作角色扮演游戏，《黑神话：悟空》并未停留在对古典文本的简单复刻，而是以艺术化方式完成传统文化的当代转译。游戏中的场景营造严格遵循唐宋建筑规制，斗拱、飞檐、梁柱、瓦当等细节均有据可依；角色造型与动作设计汲取古代壁画、雕塑与造像美学，将传统造型法则转化为可交互、可体验的数字艺术形态。在叙事层面，作品以“心猿”“执念”“修行”等哲学意象贯穿始终，在神话外壳之下嵌入对个体存在、价值选择与精神归宿的思考，实现了对现实社会中青年群体精神困境与价值追寻的隐喻式表达，既映照现实情绪，又超越现实表层，具备独立的艺术阐释空间。

在技术与美学的关系上，《黑神话：悟空》进一步凸显了艺术阶段媒介的核心特质。虚幻引擎5所提供的光影渲染、物理模拟、毛发质感等技术能力，始终服务于东方美学意境的营造与叙事氛围的建构，而非单纯展示技术精度。技术在此不再是吸引关注的“奇巧工具”，而是支撑审美表达、文化呈现与艺术创造的底层条件。这种以艺术目标统摄技术手段的创作逻辑，使游戏超越了娱乐产品的功能边界，成为能够承载文化记忆、传递美学价值、引发精神共鸣的艺术作品。

从文化传播与社会价值来看，《黑神话：悟空》以艺术化实践打破了传统文化与数字媒介之间的壁垒，将古典文学、传统美术、东方哲学转化为青年群体易于接受、乐于传播的数字艺术形态，既强化了本土文化的当代生命力，也为中国文化的海外传播提供了新的路径。青年开发者与创作者在这一过程中获得实践经验与创作启示，进一步推动游戏媒介从娱乐消费场域走向艺术创作与文化创新的核心场域。由此可见，《黑神话：悟空》以完整的艺术品格、成熟的美学体系与深刻的文化表达，清晰标示出游戏媒介的艺术化转向，也为理解数字时代媒介演进、青年创作与文化传承提供了重要的实践样本。

数字青年通过游戏媒介的实践，将个人兴趣与国家发展目标相结合，为建设科技强国贡献力量。《黑神话：悟空》的火爆出圈也激发了海外玩家对中华优秀传统文化的巨大热忱，掀起了一场关于中国游戏和中华优秀传统文化的讨论热潮。游戏成为了中华优秀传统文化的世界表达，为中华文化走向世界提供了新契机。

## 5. 总结

本研究以莱文森提出的“玩具、镜子、艺术”三阶段理论为基础，重点分析了《黑神话：悟空》所体现的游戏媒介艺术化趋势。研究结合了行业招聘报告、政策文本以及玩家社区评论，通过内容分析来揭示游戏媒介究竟如何塑造数字青年的具体能力。《黑神话：悟空》的艺术化实践说明了一个道理：游戏完全可以成为传统文化在当代进行转译的重要载体，数字青年们能够在游戏创作和参与过程中，把能力积累、职业发展和文化表达这三件事统一起来。面向未来，我们得强化游戏实践与职业教育、产业需求之间的对接，坚持以作品为核心、以项目为载体、以能力为导向，从而真正提升数字青年在数字内容产业中的长期竞争力。当然，本文也存在一些不足，比如样本仅集中在一部作品上，社区文本的覆盖范围也比较有限。后续研究可将视野拓展至更多艺术化游戏作品，开展跨文本比较分析，进一步验证游戏媒介艺术化转向的普遍性特征，并系统阐释其对数字青年能力塑造的内在机制。

## 参考文献

- [1] 邓建国.“不可传达”的传达：元宇宙技术与中国文化灵韵——以《黑神话：悟空》为例[J]. 文化艺术研究, 2024(5): 11-18.
- [2] 中国电子竞技产业发展情况洞察——基于《2025年中国电子竞技产业报告》的数据[J]. 中国数字出版, 2026, 4(1): 83-92.

- [3] 赵瑜佩, 李秋衔, 张毅. “不止于赛博对抗”: 基于产业生态全域考察的电竞素养研究[J]. 国际新闻界, 2024, 46(4): 156-176.
- [4] 文雅诗. 马歇尔·麦克卢汉与保罗·莱文森媒介发展论之比较[J]. 新闻知识, 2023(10): 80-87.
- [5] [美]保罗·莱文森. 莱文森精粹[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2007: 4-11.