



《原神》的“长期主义”

◆ 华心怡

一个游戏到底能够红多久？米哈游旗下的开放世界冒险游戏《原神》，5年，长红！《原神》每一次上新，依旧保持着绝对的热度。在这个快速生产、快速消费、快速变现的行业中，《原神》向同行展现、向玩家输出的，是一场“长期主义”的实验。而上海最新推出支持互联网优质内容创作“沪九条”，注重激励优质内容创作，进一步为互联网内容生态的良性发展提供生长土壤，也让原神的“长期主义”有了底气。

一款游戏进入市场后，会经历引入期、成长期、成熟期以及衰退期4个阶段。甚至，并不是所有游戏都能走完这4个阶段。通常来说，端游的生命周期为3—5年，而手机游戏可能仅仅不到1年就要面临游戏玩家大量流失的“雪崩困境”，终而落幕。另一方面，即便是更“长命”的端游，真正能够做到老而弥坚的，大多是偏重PVP(玩家对战玩家)的竞技题材，以DOTA2、英雄联盟为最好的范例。所以，作为剧情向的《原神》，在上线五年之后，却仍然元气满满，说其还在最好的时光也不过分。《原神》屹立不倒，显然是很有些东西可说道的——

首先，是内容持续推陈出新。2020年上线至今，《原神》保持着每年一个“国度”

更新、平均每42天推出一个新版本的频率，旅行者的足迹已遍布蒙德、璃月、稻妻、须弥、枫丹和纳塔。截至7月22日，原神推出的角色有100位，加上已经发布立绘、即将在5.8版本与玩家见面的伊涅芙，以及本次《月夜的叙事诗》新曝光的12位角色，原神的角色图鉴又进一步扩展，而每一位角色背后都有剧情故事支撑，又被赋予了与每位角色个性经历相契合的独特战斗方式。海外的剧情类精品佳作，多选择以续作的形式完成更新，而《原神》这种稳定持续运营，高频推出新内容、新角色、新玩法的形式，对创作团队的创意灵感、生产能力、项目管理提出了极高的要求。

再者，是IP深入人心。要延续游戏生命周期，IP化往往是最好的方式。《原神》也从未停下探索与创新脚步，多次打破次元边界，建立与玩家的长期情感连接。从一年一会的《原神》线下嘉年华活动，到与肯德基联动推出角色主题套餐和定制周边、与运动饮料联动响应“国家健康年”，再至与北京环球度假区共同创作基于游戏中枫丹国度及其角色为背景的原创故事。统统这些，都是IP的扩展与深植。

同样重要的，是文化嫁接带来的粉丝

黏性。2023年，《原神》携手三星堆博物馆，运用数字化创新形式和年轻化语言，助力文物故事传播。2025年，《原神》联合贵州省共同打造非遗体验活动，由游戏内角色魑和蓝砚分别担任“多彩觅风使”“贵州探趣官”，带领玩家领略贵州多彩风景和非遗文化……这些主题活动在北上广这样的大城市同时快闪联动。不少玩家组团来到《原神》角色所在的西江千户苗寨，实地感受人文与自然风光。更有海外玩家为了学习中文，将《原神》的游戏语言设置成汉语，甚至已进入上海一所高校学习中文。跟着游戏去旅行，跟着游戏去学习，当游戏拥抱文化，其意更深，其韵更长。

此外，“沪九条”推动的围绕《原神》IP的二创内容生态持续繁荣。不少玩家自发围绕《原神》进行角色扮演、动画、音乐，甚至衍生漫画创作，既扩充了《原神》的IP内涵，又增强了玩家黏性。有的玩家甚至成了全职内容创作者，依靠高品质的二创内容获得来自平台、品牌、衍生品等方面的收入。

精于内容，长于文化，忠于粉丝，《原神》从没有想来一轮“短平快”的爆发，他们用“长期主义”的心力、气力、财力、物力来



打磨这一个中国游戏品牌、中国文化品牌。念念不忘，必有回响。市场有着最直接的反馈。6月18日新角色丝柯克发布当天，《原神》即登顶中国区iOS畅销榜榜首，在数十个国家和地区畅销榜排名前十。任何时候，“长期主义”的力量都不可低估。



《原神》日前公开新场景新角色—— 国产游戏玩转文化输出

米哈游旗下开放世界冒险游戏《原神》日前接连发布两部引人瞩目的短片——《月夜的叙事诗》与《神的局限性》。这两部短片不仅展示了《原神》即将推出的新角色与场景，更深层地挖掘了游戏背后的文化底蕴与世界观，彰显了国产游戏在文化内容创作上的努力与成就，在玩家中引发热烈讨论。

共创 剧情考据

前天，随着《月夜的叙事诗》的发布，玩家得以一窥全新区域“挪德卡莱”的神秘面纱。短片一次性放出12位新角色，不仅有“月之少女”哥伦比娅、法尔伽和艾莉丝等多名早期铺垫角色登场，更有全新角色亮相，其精致的外观设计和制作技术的提升，赢得玩家的喜爱。评论区里，玩家纷纷表示，这些角色不仅与新的游戏世界观相契合，更展现了《原神》在角色创作上的独特风格与深厚功底。

早在7月9日，另一部动画短片《神的局限性》便已上线。该片通过8分钟的精彩叙事，揭示了《原神》的深层剧情与世界观。不少玩家甚至自发组织起考据小组，重温过往剧情，深度解析线索，这种共创模式不仅加深了玩家对游戏的理解，也促进了创作团队与玩家之间的良性互动。

探索 地图更新

作为国产游戏的优秀之作，《原神》保持着高效创作，持续更新游戏中的文化内容。自2020年推出以来，游戏每年都会带

领玩家探索一个全新区域，从蒙德到璃月，再到稻妻、须弥、枫丹和纳塔，每一处地图都承载着丰富的文化内涵与独特的地域风情。特别是国风地图璃月港，以其精美的建筑风格、深厚的文化底蕴和动人的故事情节，赢得了国内外玩家一致好评，成为文化输出的亮丽名片。

本次“挪德卡莱”区域的推出，不仅是游戏地图的扩展，更是《原神》在文化创作上的深化。同时，创作团队还积极听取玩家反馈，不断优化游戏探索与角色养成系统，力求为玩家带来更丰富的游戏体验。

打卡 线下活动

除了线上的精彩内容，《原神》也在线下积极开展丰富多彩的文化活动。近日，《原神》与贵州省共同打造的非遗主题快闪活动在上海静安大悦城收官。活动举办期间，不少玩家慕名前来打卡、购买限定周边，还有玩家因此对贵州产生兴趣，萌生了实地探访的念头。

上海这片动漫游戏文化的沃土，为游戏企业提供了诸多机会，在线下延续游戏世界的文化内涵，让虚拟角色走到人们身边。这个暑假，米哈游不仅参加了上海国际动漫月三大漫展之一的BilibiliWorld 2025，还将在8月初带领《原神》等作品亮相小红书在复兴岛举办的首届redland动漫游戏活动。同时，在徐汇区新落成的元界街区，米哈游也摆放了游戏《崩坏：星穹铁道》《绝区零》的巨物装置，使其成为沪上又一个热门打卡地。

通过发布新短片、更新剧情、开展线下活动等多种方式，国产游戏不仅在游戏内容上持续创新，更在文化领域内精耕细作，承担起宣传非遗、推动文旅发展的文化责任。

本报记者 吴旭颖

《伏尔加河上的纤夫》是如何诞生的

俄罗斯艺术巨匠列宾真迹首次大规模来华



扫码看展览现场

列宾，是俄罗斯民族艺术的“视觉诗人”，也是现实主义艺术长河中永不褪色的灿烂星辰。昨天起，国内迄今规模最大、规格最高的列宾特展，在中国国家博物馆面向公众开放。

本次展览汇聚了俄罗斯两大艺术机构珍藏，首次在中国大规模呈现列宾艺术全貌。《1698年的索菲娅公主》《库尔斯克省的宗教行列》《意外归来》《萨特阔》等多幅列宾代表作首次来华与中国观众见面。其中，《库尔斯克省的宗

教行列》以近4米宽的画幅，震撼呈现俄罗斯众生相与命运图景。

本次展览展出8个列宾重要作品的创作群组，揭示其从田野写生到巨制落成的全过程，以更为直观的方式让观众感受列宾严谨的创作逻辑。其中，《伏尔加河上的纤夫》创作群组，从中国观众最为熟悉的名作《伏尔加河上的纤夫》出发，展出纤夫肖像速写、场景素描、油画小稿等，让观众有机会深入了解这幅杰作的诞生历程，感受列宾是如

何从最初的构思，一步步将脑海中的画面转化为震撼世界的艺术作品。

列宾善于以肖像画为时代造像，他为朋友、家人所创作的肖像画里蕴藏着巨大的力量与魅力。展览以列宾所创作的同时代人物肖像为线索，配合特设的互动专区的精彩呈现，邀观众一同走进艺术大师的“朋友圈”，见证绘画与文学、音乐共振，共塑民族精神的黄金时代。

驻京记者 赵玥
(本报北京今日电)