

Kulturindustrie im Fokus: Wie Black Myth: Wukong die Szene verändert

Ein Forum in Hai Phong erörtert die Rolle der Presse in der Kulturindustrie und deren Einfluss auf den Tourismus durch das Spiel "Black Myth: Wukong".



Hai Phong, Vietnam - Am 31. Mai 2025 fand in Hai Phong ein bedeutendes Forum zur Rolle der Presse bei der Förderung der Kulturindustrie statt. In diesem Rahmen hielt Dr. Chu Tien Dat, Vorstandsvorsitzender der VTC Corporation, einen Vortrag über das vielbeachtete Spiel Black Myth: Wukong. Dieses Spiel, das auf dem klassischen Roman Die Reise nach Westen basiert, präsentiert nicht nur alte chinesische Architektur, sondern hat auch eine Reihe positiver Entwicklungen im Verlagswesen sowie im Tourismussektor angestoßen. Die Veranstaltung wurde von Le Hai Binh, dem ständigen stellvertretenden Minister für Kultur, Sport und Tourismus, besucht, was die Bedeutung des Themas unterstreicht.

Black Myth: Wukong wird von Xinhua als ein Sprung auf die Weltbühne bezeichnet und hat bereits erwähnenswerte kommerzielle Erfolge erzielt. Offiziell veröffentlicht wird das Spiel im August 2024, und es hat bereits jetzt weltweit, insbesondere in Übersee-Märkten, viel Aufmerksamkeit erregt. Das erste 3A-Spiel der chinesischen Gaming-Industrie kombiniert fortschrittliche digitale Technologien, was sein hohes kommerzielles Potenzial unterstreicht. Das Spiel fördert auch die Rückkehr narrativer Souveränität und vermittelt die Essenz der chinesischen Kultur durch ästhetisches Design und Musik.

Medien und Kultur

Dr. Dang Thi Thu Huong von der Universität für Sozial- und Geisteswissenschaften sprach während des Forums über den Einfluss amerikanischer Medien auf Kinder und erwähnte die Verbreitung der japanischen Kultur durch Comics wie Doraemon sowie Produkte wie Hello Kitty. Zudem wurde das Wachstum koreanischer Medien als bedeutender Wirtschaftssektor, verkörpert durch zahlreiche Fernsehkanäle, thematisiert. In Vietnam erlangten Fernsehsendungen wie Anh trai vu ngan chong gai großen Erfolg und führten zur Diskussion über die Produktion von Nachfolgesendungen, wie sie von Nguyen Vong Ngan von VTV berichtet wurde.

Le Quoc Minh, Chefredakteur der Zeitung Nhan Dan, betonte die Wichtigkeit technologischer Effekte in Sonderveröffentlichungen. Dies entspricht dem aktuellen Trend, traditionelle Werte in den Medien durch moderne Formate zu übersetzen. Gleichzeitig gab es kritische Stimmen über die Kulturindustrie, insbesondere von Journalist Trinh Nguyen, der auf die negativen Auswirkungen von übertriebener Kommerzialisierung und den Missbrauch von künstlicher Intelligenz hinwies.

Herausforderungen der Kulturindustrie

Ein weiterer Diskussionspunkt war der Guinness-Rekord für den Xoe-Tanz, der in Yen Bai aufgestellt wurde. Dr. Huong warnte

vor möglichen negativen Effekten dieser Ereignisse auf die Gemeinschaft. Sie thematisierte die Gefahr, die von falschen Informationen in sozialen Netzwerken ausgeht, insbesondere in Zeiten, in denen Medienunternehmen profitgetrieben agieren und traditionelle Werte vernachlässigen.

Die Diskussion um *Black Myth: Wukong* zeigt, wie wichtig es ist, Kulturindustrie als sowohl kommerzielles als auch kulturelles Phänomen zu betrachten. Das Spiel wird nicht nur für seine Innovationskraft gefeiert, sondern auch für seine Rolle als Medium zur Verbreitung chinesischer Werte und Philosophien, da es buddhistische und taoistische Ideen integriert und die Vielfalt traditioneller chinesischer Denkweisen darstellt.

Vietnam.vn berichtet, dass *und Springer* beleuchtet die Bedeutung des Spiels im globalen Kontext.

Details	
Ort	Hai Phong, Vietnam
Quellen	• www.vietnam.vn • link.springer.com

Besuchen Sie uns auf: eine-reise.de