



文化脉动

2009 年 7 月 23 日上午, 中国游戏界最大的盛会——第七届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(简称 CHINAJOY)在上海新国际博览中心正式开幕。本次展会吸引了包括完美时空、金山软件、网易、第九城市、腾讯、久游、盛大、巨人网络等国内游戏厂商以及 EA、暴雪、育碧等国外知名游戏公司的参与。本届展会于 7 月 26 日闭幕, 参展企业 85% 为本土网游商。图为玩家在试玩最新的网络游戏。



中国网络游戏今年 10 岁了。与具有百年历史的电影和唱片等“老大哥”相比, 中国网络游戏产业无疑是个“初生的婴儿”, 但在全球数字化浪潮的推动下, 这个“婴儿”正以令人眩目的姿态飞速壮大, 短短 10 年间, 中国网络游戏产业已经成为一支不可忽视的力量, 无论是玩家人数还是产业规模, 都位居世界前列。

然而, 在许多人看来, 电子游戏尤其是网络游戏仿佛是一个进入了青春期的孩子, 生机勃勃却又充满叛逆, 既令人惊喜又让人担忧。就在 2009 年第七届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(CHINAJOY)开幕之前, “卫生部叫停电击治疗网瘾”、“《魔兽世界》玩家维权”等新闻再次将公众的目光吸引到了网络游戏的身上。在中国的特有语境下, 网络游戏的发展从来就不仅仅是一个产业问题, 同时也是一种文化现象和社会现象。一块小小的电脑显示屏牵动着千家万户的心。

逆势增长, 中国网游显示“青春活力”

国际资本称中国网游是“投资天堂”

在第七届 CHINAJOY 展会上, 中国各大游戏公司的巨头汇聚一堂, 在他们的脸上看不到经济危机的影响, 因为中国网络游戏产业正逆势增长, 取得了骄人业绩。据《2008 年中国游戏产业报告》统计, 2008 年中国网络游戏产业实际销售收入达 183.8 亿元, 比 2007 年增长了 76.6%。同时, 网络游戏为电信、IT 等行业带来高达 478.4 亿元的直接收入。网络游戏产业的规模超过了传统的三大娱乐产业——电影、票房、电视娱乐节目和音像制品发行的收入。新闻出版总署副署长孙寿山



2009 年 4 月 2 日, 纽约时报广场附近的纳斯达克大型电子屏幕显示搜狐畅游的游戏“天龙八部”。金言摄

	2008 年底		2009 年中		半年变化	
	使用率	网民规模 (万人)	使用率	网民规模 (万人)	增长量 (万人)	增长率
网络游戏	62.8%	18,700	64.2%	21,659	3,000	16.0%
网络音乐	83.7%	24,900	85.5%	28,859	3,999	16.1%
网络视频	67.7%	20,200	63.8%	22,240	2,040	10.1%

图为 2008 年 12 月—2009 年 6 月网络娱乐类应用用户对比。
数据来自中国互联网络信息中心(CNNIC)

在主题演讲中预测, 今年中国网络游戏产业实际销售收入仍将有 30% 至 50% 的增长, 达到 240 亿至 270 亿元, 将为电信、IT 相关产业带来近 670 亿元的直接收入, 新增就业机会将达万人以上。

一连串金光闪闪的数字证明: 中国网络游戏长大了。

中国网络游戏产业的精彩表现日益引起国际投资者的浓厚兴趣。2009 年 4 月, 就在次贷危机令华尔街一片愁云惨雾、资本严重短缺的时刻, 搜狐下属游戏公司畅游在美国纳斯达克成功上市。著名财经杂志《经济学人》撰文说: “在这个全球资本短缺的时代, 一家在纽约纳斯达克交易所挂牌上市的公司(指畅游)却并不需要钱, 因为它能够出售那些‘根本不存在’的商品而获取钞票。”迄今为止, 已有 9 家中国网络游戏公司在美国等地上市, 融资额高达 40 亿美元, 有 6 家公司的市值超过 10 亿美元。

风险投资公司 IDG 的创始合伙人熊晓鸽说: “我一直认为中国是网游创业者的天堂, 也是我们这些风险投资者的天堂。”他分析说, 在纳斯达克上市的所有中国网游公司的利润率都在 45% 以上, 甚至更高, 但是市盈率却并不高, 说明发展速度非常快。熊晓鸽认为, 随着创业板的推出, 国内网游企业可以在本土融资, 这可能给风险投资带来最好的机会。他断言: “未来全世界最有竞争力、最好玩的网络游戏, 一定出现在中国, 而不是在国外。”

事关孩子, 网游企业为形象而焦虑

“我们是在玩游戏, 而不是被游戏玩”

熊晓鸽的信心来自于一个得天独厚的事实: 中国有 3.38 亿网民, 有 2.17 亿网络游戏玩家, 这两个数字比世界上绝大多数国家的人口还多。广阔的国内市场是中国网游产业飞速壮大的动力之源。正如金山公司董事会主席兼 CEO 求伯君所说: “我们现在整个行业每年 200 多亿的产值是靠玩家一毛钱一毛钱积累起来的。你看每个付

费的玩家, 虽然付的不多, 但是聚少成多, 数字就很庞大。”

然而, 也正是因为玩家的数量庞大——其中绝大多数是青少年, 中国网络游戏产业所处的社会环境变得微妙而敏感起来。自 2001 年以来, 有关青少年沉溺网络游戏离家出走、荒废学业、累坏身体的报道高频率地出现在中国媒体上。“网瘾”越来越成为“网络游戏成瘾”的代名词。网络游戏成了老师、家长眼中的“洪水猛兽”, 被斥为“电子海洛因”。2005 年 10 月, 天津一位 13 岁少年跳楼自杀, 其生前长时间沉溺于一款名为《魔兽争霸》的网络游戏, 开发这款游戏的美国暴雪公司因此被当事人家长告上法庭。网络游戏的社会形象跌入谷底。

网络游戏行业的社会形象不佳已经成了业内人士的一块“心病”。在今年的 CHINAJOY 上, 不断有业内人士对此发表意见。于是一件有趣而意味深长的事情出现了: 卖游戏的人劝玩游戏的人“树立正确的游戏态度”。

金山公司的 CEO 求伯君说: “我觉得玩游戏首先一定要有好心态, 这个很重要。我们需要通过游戏得到娱乐, 这是第一个心态。第二, 不要沉迷在游戏里边, 因为生活永远比游戏更重要。第三, 玩游戏重在过程, 不是追求目标。不要为了虚拟的升级而玩, 把自己搞得很累。”曾经沉迷网游的求伯君发现, 在更加理性的玩游戏之后, 游戏反而变成一种有利的事情了。“比方说当时沉迷了以后, 可能家庭什么的都不顾, 但是你适度游戏的时候, 以前晚上经常去外面泡酒吧什么的, 玩游戏后我就不用出去了, 在家里玩游戏, 陪陪家人也挺好。”他希望玩家们懂得“每个人玩游戏的时候, 一定要记住, 我们是在玩游戏, 而不是被游戏玩。”

“网络游戏的这种负面的社会形象不能不说和厂商推广的游戏有很大关系, 但问题远比人们认为的要复杂。”互联网研究专家《数字化生存》一书的译者、北京大学新闻与传播学院副教授胡泳说, “游戏成瘾的问题恐怕是更深层次的社会问题和家庭问题的表征。对于游戏所带来的问题, 不能用简单的视角和办法来处理。”

胡泳说, 国外尤其是欧美国家的青少年成长的环境与中国不同, 普遍没有那么沉重的课业压力和升学压力, 课余时间的活动非常丰富, 网络游戏只是孩子们日常消遣的一个选项, 除此之外, 体育锻炼、文艺活动是大量存在的。因此, 在这种多元环境下成长的孩子比较不容易对某一项活动比如游戏上瘾。而在中国, 激烈的升学竞争、沉重的课业负担使孩子们的生活中变得单一而狭窄。孩子们很少有时间去接触大自然、去开展体育锻炼、去发展友谊, 只有在完成了作业以后, 才被允许玩一会儿游戏。“所以一旦外在的约束消失, 孩子们必然会去玩游戏。我就发现, 我的许多大一的学生往往沉溺于电子游戏不能自拔, 就是因为上了大学之后, 父母不能再去管束他们了。当打游戏变成他唯一的放松途径

的时候, 上瘾的可能性就很大。”

据中国青少年心理成长基地调查, 95% 以上的网瘾青少年觉得生活没劲, 94.6% 的网瘾患者具有内向、敏感的个性特质, 内心自卑, 对生活有强烈的无助感。换句话说, 网瘾是心理疾病的表现。该基地负责人在接受美国一家媒体采访时指出, 网络成瘾其实是中国快速现代化的“后遗症”——随着中国的现代化, 新的社会问题也随着产生——工作压力、离婚率、家庭关系的淡化, 促使人们在虚拟世界中寻求感情寄托。他认为中国的网瘾问题仍局限在未成年人中, 反观美国, 则大多是成年人的问题(特别是美国男性对网络色情的沉迷)。

适宜适度, 网络游戏并非一无是处

专家建议大力开发游戏的教育功能

电子游戏、网络游戏对于青少年的成长究竟具有怎样的影响, 目前学术界尚无定论。但是, 近期国外的一些调查和研究显示: 游戏并非一无是处。

在 2008 年召开的美国心理学会年会上, 有研究人员认为, 电子游戏可以使外科医生手术的技艺更加纯熟, 提高手术速度, 降低出错可能。爱荷华州立大学的心理学家道格拉斯·詹蒂莱展示了一些研究结果, 其中包括 33 起在电子游戏影响下的腹腔镜检查手术。研究显示, 在进行腹腔镜检查手术的外科医生中, 经常玩电子游戏的与不玩电子游戏的相比, 完成一些难度较高的手术时, 速度平均要高出 27%, 出错率则低 37%。福特汉姆大学也针对中学生做了一个研究, 内容是学会一款新游戏对解决问题的能力有何影响。他们发现, “电子游戏可以提高认知能力和知觉能力。”

“指出游戏对孩子成长的好处并不是说游戏产业本身就没有问题。”在胡泳看来, 中国游戏厂商所推出的游戏种类过于单一, 有相当一部分充斥着暴力和性, 网络游戏不断打怪升级的设置也容易致人上瘾。胡泳说: “这类游戏不能够充分发挥游戏的教育潜力, 不能够充分调动孩子的学习能力, 不值得提倡。”他建议厂商多开发和推广类似《模拟城市》这样的游戏。在这种游戏中, 孩子可以担任市长, 确定土地的用途、城市的发展方向、规划商业区、住宅区甚至设置税率, 如果哪项决策不合理, 那么当地的发展就会出现问題, 比如交通拥堵、空气污染、失业率上升等问题就会在游戏中反映出来。孩子们在玩游戏的过程中就可以了解一座城市发展所要考虑到方方面面, 分析问题、解决问题的能力将因此得到提升。“游戏行业的社会形象也将因游戏的教育功能的开发而改观。”胡泳建议游戏开发商应多开发一些适合青少年玩的、积极健康的游戏。

自律他律, 网游业要赢得尊重与认同

政府强力支持“绿色网游”

近年来, 许多网游企业积极投身公益活动, 在四川汶川大地震发生之后, 以盛大、网易、巨人、腾讯为代表的企业, 通过各种渠道向地震灾区捐款达一亿多元, 并不计损失停运三天以示哀悼。由腾讯公司创立的腾讯公益慈善基金会, 大力参与环保、教育、文化遗产保护等社会事业。网易公司 CEO 丁磊说: “网络游戏行业不单单是赚钱的生意, 更应该是一个能够赢得全社会尊重和认同的产业。”

为有效解决青少年沉迷网络游戏的问题, 新闻出版总署牵头于 2007 年 7 月 16 日正式开始实施网络游戏防沉迷系统, 中国成为世界上第一个实施类似系统的国家。在社会各方共同努力下, 未成年人沉迷网络游戏的状况明显改变。2008 年未成年人玩家占全体网络游戏用户数量的 15.7%, 比 2007 年下降了 6.9 个百分点。据中国青少年社会服务中心未成年人互联网应用状况调查数据报告, 接近 60% 未成年人对实施效果给予认可。

新闻出版总署今年还将启动“中国绿色网络游戏出版工程”建设, 从 2010 年开始实施建设, 力争用 5 年左右的时间把中国网络游戏出版产业推向一个以绿色网络游戏为主导的全新发展阶段。同时为进一步保护未成年人的健康成长, 更有效的解决未成年人沉迷网络游戏的问题, 总署还将与公安部密切合作, 共同推进玩家实名认证工作和面向家长查询系统的推广工作, 帮助家长有效监督未成年人的上网行为, 防止未成年人冒用家长的身份信息沉迷网络游戏。

政府相关主管部门的这些政策措施很大程度上扭转了网游行业的唯市场化倾向, 对于其长远的健康发展意义重大, 也引起了国际社会的关注, 一些亚洲国家比如韩国和泰国就相继提出限制未成年人玩网游的时间, 禁止未成年人进行虚拟物品的交易。



在 CHINAJOY 展会上, 各大游戏公司使出浑身解数吸引观众眼球, 纷纷让真人扮演游戏角色出演节目。
本版图片除署名外皆由记者张贺拍摄

网游十年

右手持剑 左手执衡

曹玲娟

网络游戏在中国的这 10 年, 如同春风吹过的野草, 瞬间蔓延全国城乡, 其蓬勃茂盛的程度, 鲜有出其右者。这势头让国人哭笑不得, 爱怨交加。最乐开怀的, 自然是赚得盆满钵满的网游企业及商家。

而围绕网游的迅猛发展, 视之为新兴产业主张扶持的, 与视之为洪水猛兽、精神鸦片主张严禁的两派, 一直争执不休。

这让人想起古罗马神话中那尊正义女神, 向来是左手持天平、右手持长剑。对社会道德的重建来说, 这形象也颇耐人寻味: 只有长剑而无天平, 恐怕是难以服人的暴力; 只有天平而不佩长剑, 则意味着软弱涣散。

自 2000 年中国第一款网络游戏出版运营以来, 我国网络游戏产业走过高速发展的 10 年, 恍若也经历了一个右手持剑、左手执衡的过程, 揪结彷徨, 阴晴不定。我国主管部门一方面出台了不少鼓励网游产业发展的政策, 另一方面, 也为之戴上各种各样的“紧箍咒”。政府监管视线的须臾不离, 甚至被企业视为中国网游产业发展中最难琢磨的不可预期因素。

事实上, 政府面临着很大的社会压力。新闻出版总署副署长孙寿山曾提起, 作为主管部门, 前几年常有愤怒的家长找来, 要求取缔网游。在中国, 网游绝不仅仅意味着一个产业, 更是一种耐人寻味的、关注度极高的文化现象、社会现象。

毫无疑问, 政府监管极其必要。否则, 以企业天然的逐利属性, 必然会忍不住在游戏中设置种种“陷阱”与诱惑, 让玩家尽可能待在游戏中不能自拔。有意思的是, 网游在西方并未引发像中国这样波及面颇广的关注度, 也并没有所谓的网游“原罪说”。一位美国学者甚至写了一本书, 论点居然是: 那些使我们沉迷的大众娱乐常被人鄙视为垃圾, 但它们却潜移默化地使沉迷者的头脑更加敏锐。

类似观点在中国显然行不通。中国网民用户逾 3 亿人, 主体是青少年, 常被认为缺少自制力, 必须设法保护和控制。不少家长更对网游深恶痛绝, 这只“潘多拉的盒子”, 最好永远也别打开, 别接触。

可是这“盒子”业已打开, 我们必须找到青少年容易沉溺网游的原因。

有业者称, 中国玩家注重网游的结果, 装备越搞越好, 拼命打怪拼命升级, 而西方玩家更享受游戏过程, 目的没那么重要。看来, 网游在中国也被人地赋予了和竞争相关的更多涵义。在家长眼中, 那或许是孩子成长路上的碑章, 必欲除之而后快。而在孩子眼中, 那或许是寻求现实中无法达成的成就感, 拓宽与人交流的难得空间, 甚至是从中寻求逃避压力、挑战权威的快感。

出了问题的, 表面是沉溺网游的孩子, 但真正的陷阱, 却未必是网游, 而是让孩子们压力太重的教育体制。如果孩子拥有一个丰富多元的成长环境, 有更多有趣的户外活动吸引, 不至于只能面对如山的作业本和试卷, 网游还能夺走他们的身心吗?

所以, 我们提醒网游企业别忘了保护广大青少年健康成长的社会责任, 这理所应当。但也应该提醒我们, 网游仅仅是人们的一种娱乐方式, 如果把种种教育问题和社会问题, 一股脑都推给网游, 恐怕是偷懒的鸵鸟行为, 治标而永远不能治本。

邮箱: rmrbcultureweekly@126.com
更多内容请登陆人民网·文化频道:
http://www.culture.people.com.cn