

见证

WITNESS
VOL 65

PS2中国大陆行货猝死之谜

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)



首页 | 水货之局 | 锁区之疑 | 网游之梦 | 首发之变 | 行货之殇

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

“这一刻将被永远记入中国游戏业的历史，一个由网络游戏、电脑游戏、电视游戏完整构架的游戏市场正式形成。”2003年11月，索尼在北京举行新闻发布会，宣告PS2进军中国大陆。十年后重温往事，一位索尼前员工慨叹：“从头到尾几乎没做对过一件事。”

水货之局

见证
WITNESS

“明年发行行货，我一定会支持，但愿有值得支持的游戏。实际上谁不想用正版？”

2002年10月23日，刚刚被任命为上海市委书记的陈良宇，会见索尼董事长兼首席执行官出井伸之，双方表达了在高新技术领域加强合作的意愿。

时值索尼全球董事会在沪举行，议题是“加速开发中国市场”。会议期间，索尼总裁安藤国威接受一家上海媒体采访。他表示，索尼将扩大在中国大陆生产和销售的产品线，引进一系列电子产品，包括PS2游戏机。

这是PS2大陆行货的消息首次披露。很快，国内各大电玩论坛上，相关的传闻和讨论铺天盖地。

此时距离PS2日本首发，已过去两年半时间。PS2的硬件破解技术趋于成熟，一台加装直读芯片的水货主机，售价约2500元，可运行市面上的绝大多数盗版游戏。

有人泼冷水：“就算索尼不正式进入国内市场，他们的水货主机也可以随便买到，直读也可以随便安装，盗版游戏也几块钱一张到处都是。”

也有人对行货充满期待。2002年年底，一位玩家发帖自述购买PS2水货并改机的折腾经历：

“7月份，引导飞盘率达到70%。无奈，加NH，700大洋飞走。用了三个月，红屏率达到60%。正好盗版《异度传说》出现，坚定了我换机的信念。于是和朋友一起换了30001型，现在就在用。我相信M2出了的话，我们还会换。”

结尾处，他写道：“明年发行行货，我一定会支持，但愿有值得支持的游戏。实际上谁不想用正版？”

见证
WITNESS

“中国的PS2市场掌握在水货商的手中，索尼不可能拿行货来冲自己的水货生意”

最先设立的是“PS事业推进室”，位于上海淮海中路力宝广场。以此为基础，2003年初，索尼（中国）有限公司PS本部（以下简称“PS本部”）正式成立。二十多人，在市场推广、渠道管理、软件本地化、网络游戏、客户服务等环节，各自推进。

“我们部门的名字很奇怪，‘索尼中国PS本部’。按理说，应该叫‘索尼电脑娱乐中国’才对。”前PS本部的一位员工说。索尼电脑娱乐（SCEI）是索尼的游戏事业部，其海外子公司依国家和地区独立设置，如索尼电脑娱乐美国、索尼电脑娱乐欧洲、索尼电脑娱乐韩国、索尼电脑娱乐香港等。

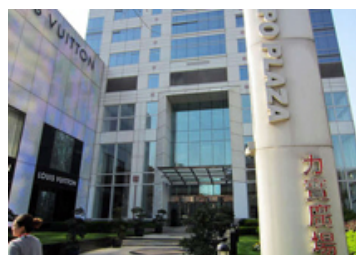
而设在中国大陆的这个游戏部门，却无独立身份。它隶属于索尼（中国）有限公司（以下简称“索尼中国”），人员编制及预算、市场推广和渠道资源，来自索尼中国。同时，它还要接受索尼电脑娱乐的指挥，PS2大陆行货的产品策略，由后者拍板决定。

为何由索尼中国出面？时任索尼电脑娱乐亚洲事业部部长的安田哲彦解释，这是因为中国大陆的游戏机市场尚未萌芽，进入难度颇大。他表示，索尼电脑娱乐会拿出在亚洲市场积累五年的经验，与索尼中国分享。

当时的安田哲彦，兼任索尼电脑娱乐香港公司董事长。一年前，由他领军，PS2在香港和台湾地区先后上市。两款主机很快流入内地，其中港版主机因使用220V电源，在大陆的水货市场上颇受欢迎。由此产生另一疑问：大陆行货与港台等其它地区的主机之间是否存在竞争关系？如果存在，如何协调各自的利益？



2002年，索尼总裁安藤国威披露PS2大陆行货的消息。时值中日恢复邦交30周年，索尼全球董事会在华召开。



上海淮海路力宝广场，PS2进军中国的起点。中国PS本部组建不久，索尼即陷入成立57年以来最大危机。

“中国的PS2市场掌握在水货商的手中，索尼不可能拿行货来冲自己的水货生意。”当时已有人指出。后来大陆行货PS2的定价、锁区等政策，应有此考虑。水货背后涉及的利益关系，并非表面看上去那般简单。

锁区之疑

见证 站在行业监管者的角度，作为控制市场的一种手段，如此“闭关锁国”的做法或可解释

尽管被长期封锁，中国大陆的游戏机市场并非荒芜一片。在新一代直读芯片及降价的刺激下，国内的PS2水货当时已有上百万台的存量。进入这块市场，首先要面对水货和盗版的竞争。

索尼的策略是，为中国大陆量身定制一款专用机型——“SCPH-50009”。这款PS2主机采用独一无二的丝缎银外壳，更像一台时尚家电，而非游戏机。其意明显：以具备一定消费能力的家庭用户为目标。

“公司内部讨论得很激烈。有人认为应该面向真正的玩家，他们对PS2的认知度和忠诚度更高。”索尼并未采纳这一提议，而是避开了与水货的正面冲突。此后的渠道、市场推广等一系列决策，均受此影响。

目标受众的变化尚可理解，近乎苛刻的锁区政策，则让很多人感到不可思议。行货PS2仅能识别大陆发行的简体中文版游戏，而无法读取日本、欧美、港台等其它国家和地区发行的游戏；简体中文版游戏，也无法被市面上其它型号的PS2读取。这意味着，国内的上百万台水货PS2被排除在外，已在海外发行的两千多款PS2游戏也被统统摒弃。一切从零开始。

游戏锁区可以解释为防止窜货。当时的台版PS2游戏售价在1300元新台币（约合310元人民币）以上，是大陆版的近两倍，有台湾经销商担心后者会大量涌入，影响本地销量。时任索尼电脑娱乐台北分公司总经理的本间和彦澄清：大陆版PS2游戏无法对应台版主机，且品种较少，所发行多为过时游戏，无需担心。

主机自成一区更令人费解。与之对比，港台地区发行的PS2，既可运行中文版游戏，也可运行日版游戏。

“从商业角度考虑，这实在说不通。”前PS本部的一位员工说。

但若从行业监管者的角度，作为控制市场的手段，如此“闭关锁国”的做法或可解释。

见证 “1988元，可以买四条512MB的DDR内存，……或者57张时下最热门网络游戏的包月卡”

直到正式公布前的最后一刻，PS2大陆行货及游戏软件卖多少钱，仍是玩家津津乐道的话题。多数人认为，行货主机可能略贵于水货，若考虑售后等其它服务，这一价位可以接受。当时，一台未改机的水货PS2，价格已降至1600元左右。

2003年11月初，PS2上市发布会举行前半个月，国内网站纷纷转载一篇来自俄罗斯国际文传电讯社的报道，称中国大陆行货PS2售价已定，约1400元至1500元，同时捆绑三款游戏。甚至在11月28日发布会当天，北京一家知名报社仍采信这一说法，报道称：“今日索尼在京宣布其PlayStation 2（简称PS2）游戏娱乐系统在中国正式上市……售价约1400至1500元。”

然而，最终公布的价格是1988元，完全出乎人们的意料之外。

“1988元，可以买四条512MB的DDR内存，或者一台联想400万像素DC，或者一部诺基亚6610彩屏手机，或者57张时下最热门网络游戏的包月卡。但现在你若用这1988元去买一台日本索尼公司今年12月20日发售的中国版PS2游戏机，会发现根本玩不到你想玩的游戏。”一位玩家不满地评论道。

有人认为，高定价是为了在盗版横行的市场上以硬件销售保障利润。但也有索尼员工称，因采用全新外壳，且内部线路作了改动，行货PS2的生产成本较高，即便以1988元的价格，短期内仍是亏本。

大陆版PS2公布后不久，台版PS2宣布降价至6480元新台币（约合人民币1550元），港版PS2此时已降至1380元港币（约合人民币1460元），均远低于1988元的价格。加之特殊的锁区政策，两岸三地的市场格局，并未因大陆行货的加入而受到任何影响。

网游之梦

见证 “汉化后的作品以一个较低的价格发售，比如低于100元人民币，绝大多数玩家都可以接受”

尽管盗版泛滥，正版游戏也并非毫无机会。“根据我们的内部销售数据，在同样有盗版的国家，比如亚洲其它市场，一个作品一样可以有约几十万张的销量。”曾任PS本部高级经理的瞿述铭说。

较低的定价，被认为是从盗版手中抢夺市场的有效手段。当时的大陆水货市场，一款正版PS2游戏的售价在300元以上，热门游戏标价500元以上者亦不在少数。

2003年，北京一家游戏厂商向索尼提交市场调研报告，其中写道：“可以看到有相当多的用户愿意购买正版，甚至不惜重金从日本和台湾购入限定版，这个比例正在逐年上升。基本上像《Winning Eleven》、



《GT3》、《MGS2》、《FFX》、《FFX-2》这类大作，保守估计在国内每款有8000套正版流通，《樱花大战3》、《DMC》、《鬼武者》这样的产品也会有至少每款5000套正版流通。”

报告建议：“对于单机版游戏，可以尝试让汉化后的作品以一个较低的价格发售，比如，定价低于100元人民币，绝大多数玩家都可以接受。”

索尼最终公布的两款PS2首发游戏，定价168元，高于人们的心理价位。这一年，大陆发行的PC单机游戏，无论海外大作《魔兽争霸3》、《盟军敢死队3》，还是国产名作《仙剑奇侠传三》，售价均在69元以内。

更令人意外的是，首发游戏的数量仅区区两款。两年前，PS2在台湾地区上市时，共有13款首发游戏，包括《VR战士》、《GT赛车》、《真三国无双》、《格兰蒂亚》、《ICO古堡谜踪》等不同类型的大作。

见证 首发游戏《捉猴啦2》中的一处，起初被译为“黄河大猴唱”，后为避免引发争议而被修改

索尼原计划每月发行三款简体中文版游戏，显然过于乐观。游戏软件在大陆发行，须经新闻出版总署审批。即便一切顺利，从出版单位向省一级新闻出版局递交材料，再到新闻出版总署组织审读并作出批复，整个流程也需55个工作日。若游戏内容存在问题，修改后必须重复此流程，则审批时长难以预估。

选择哪些游戏引进大陆，由索尼电脑娱乐决定。首选标准是“绝对安全”，“哪怕明知这个游戏太冷门，可能卖不动”。涉及暴力、性及反社会等敏感内容的游戏，即便再畅销，也不予考虑。

汉化过程同样严格把关，防患于未然。首发游戏《捉猴啦2》中的一处，起初被幽默地译为“黄河大猴唱”，但考虑到《黄河大合唱》是抗战时期的一首革命歌曲，为避免引发争议而被修改。


除引进游戏外，索尼也曾尝试与国内厂商合作开发原创游戏。但国内游戏厂商大多以网游为业，家用机游戏的研发经验几乎为零；而有经验的外包公司预算有限，无意涉足原创。最终，索尼仅售出十多台开发机。

网络游戏是PS2进军中国大陆的另一颗棋子。2003年，大陆网游市场已成规模，商业模式趋于成熟。PS本部成立不久，即与北京、上海、广州等地的十多家游戏厂商展开接触，考察对方背景，发送调查问卷，内容包括：哪一类PS2在线游戏最适合中国市场、如何吸引用户、采用何种商业模式、终端用户如何收费等。

与此同步，面向大陆的PS2专用硬盘及网络适配器，也开始测试，为今后的销售和运营做准备。初步拟定的时间表是：第一阶段，选择合作伙伴，将硬件尽可能多地铺下去，架设运营平台和收费平台。第二阶段，发布《GT赛车4》（该游戏后延迟发售，并取消了联网模式），陆续推出体育类、动作类、射击类、棋牌类联机游戏，提供免费联机服务。第三阶段，发布MMORPG游戏，通过运营分成及客户端销售，实现盈利。

遗憾的是，这份时间表止于起步阶段，因主机未能铺开，PS2的网游大计终成空中楼阁。

时PS2全球发行游戏已有2500多款。



2003年，已有一批大陆玩家购买PS2网络套件及WebMoney，登录《最终幻想XI》日本服务器，付费游戏。

首发之变

见证 为绕过文化部的禁令，PS2在中国大陆的官方宣传，统一使用“电脑娱乐系统”的称呼

游戏软件的销量，受制于主机的销量；主机的销量，受制于游戏品种的丰富程度；游戏品种的丰富程度，受制于政府的审批。“白手起家”的行货PS2，陷入一个无法破解的悖论之中。

但这还不是最棘手的。与游戏审批相比，更敏感的是游戏机本身的合法性。2000年，以文化部为首的七部委颁布《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》（以下简称“意见”），第六条规定：除加工贸易方式外，凡面向国内的游戏机及其零附件的生产、销售及进口，一律禁止。

2003年5月，索尼正式向中国政府申请引进PS2。接受外媒采访时，索尼中国董事长正田紘表示，中国政府如何为PS2定性——“作为娱乐产品？还是高科技产品？或是电脑产品？”——是影响发售的主要因素。

“内部严令，对外绝不可以说是‘游戏机’。”前PS本部员工回忆说。为绕过文化部的这道禁令，PS2在中国大陆的官方宣传，统一使用“电脑娱乐系统”的称呼。

政府公关必不可少，与主管部门沟通，参加政府主办的动漫游戏展会。PS2上市发布会举行前一个月，2003年10月，第一届中国国际网络文化博览会（以下简称“网博会”）在北京举办，主办方是文化部。这届展会上，索尼的展区面积达到120平方米，现场展出的PS2，并非丝缎银的大陆版主机，而是黑色的海外版主机。

11月28日，PS2上市发布会在京举行。大陆行货正式亮相，定于12月20日在北京、上海、广州、深圳、成都五座城市首发。索尼方面，出席此次发布会的有专程来华的索尼电脑娱乐副总裁佐腾明、索尼中国董事长正田紘等人。政府方面，时任新闻出版总署电子音像管理司副司长的寇晓伟到场，以主管部门的身份致辞。

发布会上，并无文化部官员的身影。

见证 “眼看就要发售，突然来一道禁令。索尼中国的高层亲自飞去北京，和政府官员紧急磋商”

发布会结束后，形势急转直下。12月6日，第二届中国互联网大会在京召开，文化部市场司副司长庾祖海在会上表态：最近有一些游戏机想要进入国内市场，但国家2000年的政策并未改变，这些游戏机的合法



参加政府主办的游戏展是政府公关的重要环节。安田哲彦称，索尼每年参展京沪两地，需花费数百万人民币。



性是一个极其敏感的问题，在政策未调整前，必须按照原先的政策执行。同时，他也并未完全否定引进游戏机的可能性，而是表示，游戏行业有很多产品，发展的先后主次，须经文化部及其它部门研究决定。

不久，索尼中国收到文化部下发的“游戏机禁止在大陆销售和广告宣传”的通知。

“公司气氛非常紧张，准备了这么久，眼看就要发售，突然来一道禁令，措手不及。”前PS本部员工回忆说，“索尼中国的高层亲自飞去北京，和政府官员紧急磋商。”

有报道称，发布会当天，首发游戏《捉猴啦2》因包含不健康内容，被人举报。也有传闻称，索尼未与文化部作充分沟通，厚此薄彼，政府公关犯下大错。事后有媒体采访文化部市场司网络文化处，得到的答复是：当初索尼向文化部申请PS2进入中国市场，未获批准。发布会举行时，索尼手中仅握有新闻出版总署审批通过的两款PS2游戏的发行许可，而无文化部允许PS2主机在国内上市的批文。

这一年，正是两大部门围绕游戏行业的监管权展开“暗战”之时，影响所及，不仅仅是风生水起的网游。PS2行货未能如期登场。12月19日，原定发售日的前一天，索尼中国在官网上发布公告：

“索尼（中国）有限公司非常希望能尽早将PlayStation 2电脑娱乐系统正式投放到中国大陆市场，并与国家相关政府部门紧密配合，为推动中国的家庭电脑娱乐产业及市场健康稳步地向前发展而贡献力量。……由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售PlayStation 2电脑娱乐产品，我们不得不遗憾地通知您原定于2003年12月20日的发售计划将有所改变。”

2003年11月28日，PS2上市发布会在北京举行。没人想到，这场原本被视为里程碑的盛会，竟会如此收场。

行货之殇

见证 2004年全年，PS2大陆行货仅售出数千台，单机游戏仅发布十款，网络服务再无音讯

PS2大陆行货最终被允许上市，代价是首发城市由原先的五个缩减至两个，且禁止广告宣传。

2004年元旦，PS2低调现身上海、广州两地，索尼中国仅在官网上发布一条简讯：“PlayStation 2电脑娱乐系统现已在上海和广州与您见面。”

上海淮海路百盛商场，PS2发售点被安排在升降电梯旁的一块空地上，商场内既无引导员，也无指示牌，只有搭乘电梯的顾客才有可能留意此处。三十多平米的场地，摆放着三台PS2，两台演示游戏，一台播放DVD。有媒体前往拍照，被现场工作人员阻止，并被告知“希望不要给予报道”。

上海其它发售点，美罗城、梅龙镇广场、二百永新，同样低调，只是悄无声息地将PS2摆上货架，未作任何宣传。作为索尼官方门店，港汇广场“索尼数码工作坊”仅在正门角落处摆放一台PS2，并无游戏演示。广州，太平洋电脑城一期地下的一处角落，以及海印广场三楼，也设有PS2发售点，场面同样冷清。

PS2上市半个月后，2004年1月16日，新闻出版总署主办的第一届ChinaJoy在北京举行。索尼租下全场面积最大的展区，但场内空空荡荡，只有若干主机、少量游戏，以及一辆多功能娱乐车。最显眼的，反而是悬在半空的一面印有“SONY”标志的白色大旗。

半年后，上海、广州两地的PS2发售点仅余五家。2004年全年，PS2大陆行货仅售出数千台，单机游戏发布十款，网络服务再无音讯。

同年，PS2香港行货的销量突破百万台，发行游戏300多款；台湾行货销量逾45万台，发行游戏330多款。



上海百盛商场发售点被安排在升降电梯旁的空地上。媒体前往拍照，被工作人员阻止，并被告知不要报道。

见证 “以为中国要开放游戏机市场。我原本是去上海执行拓展任务，不料却变成解散任务”

2004年年底，PS2大陆行货的直读芯片“大龙”问世。两个月后，索尼中国宣布将大陆行货的售价由1988元调整为1488元，直降500元。

降价后，“丝缎银”立即成为水货市场上的抢手货。一是因为索尼新推出的薄型PS2安装直读后存在散热问题，且无法加装硬盘，二是因为行货PS2暂无翻新机，价格相当的情况下，自然成为玩家首选。

水货市场的货源从何而来，无人知晓。索尼中国否认降价与此有关，称“行货PS2降价后的销量如我们预测的增长，行货PS2降价是为了适应市场的需求”。

此时，索尼中国PS本部部长已由牧之濂更换为江尻裕一。“当时索尼的消息错误，以为中国要开放游戏机市场。我原本是去上海执行拓展任务，不料却变成解散任务。”江尻裕一回忆说。

2005年10月，文化部主办的第三届网博会在北京举行。江尻裕一发表题为《世界的家用游戏产业与中国家用游戏产业的潜力》的演讲，结尾致辞：“我们希望配合相关部门一起健全家用游戏软件市场，谢谢大家。”

次年夏天，索尼中国PS本部裁撤，员工或转入其它部门，或被遣散。与此同时，索尼电脑娱乐公司北京代表处成立，负责中国大陆游戏业务的开展。

“谁都知道这个市场很大，但问题是谁敢轻举妄动呢？”前索尼中国PS本部高级经理、现索尼电脑娱乐公司北京代表处首席代表瞿述铭说。



2004年年底，直读芯片“大龙”问世。两个月后，行货PS2降价至1488元，立即成为水货市场上的抢手货。

结束语

全球销量超过一亿五千万台的PS2游戏机，在中国大陆销声匿迹，仅余索尼中国官方网站“索尼在华发展历程”版块下的一句：“2004年1月，PS2中文版在中国大陆上市。”

“不能以成败论英雄。我没法确定PS2进军中国是否失败，只能说它突然中止了。在中止的那一刻，它是失败的。”接受采访的另一位前PS本部员工说，“如果一家大公司做了一个外人看来很愚蠢的决定，可能那并不是因为愚蠢，而是各方利益博弈的结果。”

今年7月，有消息称，文化部正在考虑放宽家用游戏机的进口限制，从即将设立的上海自由贸易试验区开始，逐步解除实行了13年的禁令。

即便消息属实，中国大陆的特殊国情依然存在，难以撼动。

十年前猝死的PS2大陆行货，为后来者提供了一个绝佳的研究标本。

