

见证

WITNESS

VOL 10

3 · 15 你无法投诉的事情

“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 | 在哪儿玩 | 什么时候玩 | 玩什么平台 | 玩哪些国家的 | 玩哪些内容

▲ 返回游戏频道首页

“引言

1962年，前美国总统约翰·肯尼迪提出消费者四项权利，其中之一为“发表意见的权利”（be heard）：政府、企业和商会在制定与消费者利益相关的政策时，须充分听取消费者的意见。我国政府20多年来针对游戏业制定的诸多政策，是否听取过消费者的意见？

你被允许在哪儿玩游戏？

见证
WITNESS

电脑游戏被彻底驱逐出公共营业场所，百货商店的电脑广场也被指责为“免费的游戏机房”

程杰（化名）至今依然记得20多年前的一件事，那时的他还是中学生。一天，他在一家游戏室玩游戏，突然从外面冲进一群警察，封了游戏室，把正在玩游戏的人统统带回派出所，挨个登记他们的个人资料，一个多小时后才把他们放了出来。

“当时很害怕，再没敢去那家包机房。”他说，“现在回想起来，觉得很不可思议，你是以哪条法律抓我去警局？”

自1990年代起，中国政府出台了一系列针对电子游戏的管理办法，目标指向街机厅、包机房、电脑房和网吧等游戏经营场所。

1998年9月，文化部下发《关于取缔经营性电脑游戏活动的通知》，要求各地文化部门坚决取缔各种形式的电脑游戏经营活动。这一禁令被认为与《红色警戒》等游戏在电脑房的流行有关。

之后的长达两年时间，电脑游戏被彻底驱逐出公共营业场所，就连百货商店的电脑广场，也被媒体指责为“免费的游戏机房”而呼吁必须“管一管”。



“当时很害怕，再没敢去那家包机房。现在回想起来，觉得很不可思议，你是以哪条法律抓我去警局的？”程杰（化名）说。

见证
WITNESS

江苏省文化厅以卫星定位测量游戏厅与学校的距离，官员称，费用虽高，但这是对人民负责

2000年6月，国务院办公厅批准文化部等七部委《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，决定自2000年7月至9月，在全国范围内集中实施专项治理，取缔非法经营和严重违规经营的电子游戏经营场所。于是，一场声势浩大的讨伐电子游戏的行动迅速展开，媒体的暗访和执法部门的突击检查如暴风骤雨般袭向全国各地的游戏场所。

同年9月，中央电视台对“江苏用卫星定位治理电子游戏”作了宣传报道。为了测量游戏厅距学校周边的准确距离，江苏省文化厅向江苏省测绘分院求教，在三位工程师的帮助下，运用卫星定位的测量方法，“测得四家游戏厅距学校周边的最近距离分别为45.99米、91.43米、91.26米和119.22米”，以此作出审核不合格的决定，并移送工商部门吊销其营业执照。

江苏省文化厅负责人称，尽管卫星定位测量费用高，但执行专项治理的政策是大事，为了向人民负责，就要动真格的。

在“停止发展，逐步取消”的治理方针下，短短三个月，全国的电子游戏经营场所从10万多家压减至不足3.6万家，一年后，这一数字进一步降至1万多家，压减率达到90%。



2000年，江苏省文化厅运用卫星定位的测量方法，将游戏厅与学校距离精确到小数点后两位。中央电视台对这一治理电子游戏的新方法作了报道。

你被允许在什么时间玩游戏？

见证
WITNESS

安全大检查期间，北京市内网吧几乎绝迹，部分上网者从北京涌向60公里以外的河北廊坊

2002年6月16日凌晨，北京市海淀区学院路20号院内“蓝极速”网吧发生一起纵火事件，致25人死亡。

事发当天，北京市市长刘淇召开安全防火和安全生产紧急会议，宣布北京市所有网吧自即日起停业整顿，有关部门对网吧不再审批发证。他还明确表示，今后在北京不鼓励发展网吧。

三个月的安全大检查期间，北京市内的网吧几乎绝迹，部分上网者，包括正值暑假期间的学生，从北京涌向60公里以外的河北廊坊的网吧。

2002年9月，国务院颁布《互联网上网服务营业场所管理条例》，规定“互联网上网服务营业场所每日营业时间限于8时至24时”。

这条“宵禁令”令网吧收入锐减。半年后，全国的网吧总量由20万家压缩至11万家，压减率达到45%。然而，与“白网吧”的大幅减少形成对比，“黑网吧”的数量却迅速增加，这在大城市的城郊结合部以及二三线城市尤为明显。

见证 新中国成立60周年、十一届全运会在山东举办，又逢学生放假，山东冠县关闭了几乎所有网吧

2004年3月，文化部等九部委对全国网吧进行集中整治期间，重庆市沙坪坝区三名学生在一家“黑网吧”内通宵玩游戏后，在铁轨上睡着，其中两名学生被火车轧死。

这么多部门为何管不好一个网吧？重庆市文化部门认为，文化稽查部门没有执法队伍，没法像工商和公安部门那样没收“黑网吧”的电脑。重庆市工商部门认为，“黑网吧”大多设在居民住宅内，隐蔽性强，工商执法人员无法持搜查证进入居民住所。

而一名网吧经营者认为：“相关主管部门如公安、文化、税务、技术监督、消防等10余个部门纷纷投入到治理网吧的‘战斗’中，这些主管部门出台各种政策，但许多政策表面上是‘规范’，实际上是‘收钱’。”

守法成本过高，违法成本过低，是造成“白网吧”难以经营而“黑网吧”屡禁不绝的主要原因。

与此同时，全国各地对网吧“一刀切”的做法屡见不鲜。2004年，为贯彻市领导“搞垮一家网吧，挽救一批孩子”的精神，湖北赤壁市关闭了城区内的57家网吧。2006年，由于网吧接纳未成年人的行为屡禁不止，山西方山县委书记张国彪取缔了县城内的所有网吧。

2009年7月，山东冠县关闭了县城内的几乎所有网吧。冠县县委宣传部常务副部长王振乾称，此次整顿有四个背景：一是3月国家有关部门发文要求开展网吧治理；二是县人大代表、政协委员每年“两会”期间都反映此类问题；三是暑假开始后，网吧容留学生现象增加；四是适逢新中国成立60周年、十一届全运会在山东举办，需要进一步净化网络环境。他认为：“我们做的真是一件人人拍手称快的大好事。”



这么多部门为何管不好一个网吧？守法成本过高，违法成本过低，是造成“白网吧”难以经营而“黑网吧”屡禁不绝的主要原因。



全国多地对网吧采取“一刀切”的做法，湖北赤壁认为“搞垮一家网吧，挽救一批孩子”，山东冠县称这“是一件人人拍手称快的大好事”。

你被允许玩什么平台的游戏？

见证 国外游戏机进入中国大陆市场的正常渠道被堵死，国内游戏机制造商也在一夜之间陷入困境

在2000年的那场声势浩大的专项治理行动中，遭受重创的不仅仅是游戏厅，还有尚处于萌芽状态的国内游戏机制造业。文化部等七部委联合制订的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》第六条规定：面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止；任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动；除加工贸易方式外，严格限制以其他贸易方式进口电子游戏设备及其零、附件。

这条规定令国内数以千计的游戏机制造厂商一夜之间陷入困境，少数有资源、有渠道者转向接单代工生产，而大多数中小厂商则被迫停产。

与此同时，国外游戏机进入中国大陆市场的正常渠道也被彻底堵死。2006年，文化市场司网络文化处调研组编写的《2005年文化市场发展报告》承认以往的“电子游戏产业政策”欠妥。该报告称：“……全面禁止并不现实，实际上反而让走私等各种渠道国外游戏机和以家庭娱乐设备为名的游戏机占据了市场，脱离了监管，长此以往还将使国产电子游戏产业丧失发展的机遇，在技术上大大落后于国际发展水平。”



文化市场司《2005年文化市场发展报告》承认以往的政策欠妥：“让走私等各种渠道国外游戏机和以家庭娱乐设备为名的游戏机占据市场”。

见证 单机游戏和局域网游戏在网吧被禁，两名玩家即便相对而坐，仍须登录互联网方可对战


2001年4月，信息产业部、公安部、文化部和国家工商行政管理局发布《互联网上网服务营业场所管理办法》，其中第十条第五款规定，互联网上网服务营业场所“不得经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容的电脑游戏”。

这意味着两年前出台的“取缔一切电脑游戏经营活动”的禁令作废，但并非完全意义上的解禁。被允许在网吧经营的电脑游戏必须是依托互联网才能运行的“互联网游戏”，而“单机游戏”和“局域网联机游戏”仍然按照《娱乐场所管理条例》的相关规定，被作为“变相的电子游戏”予以禁止。

在网络游戏尚处于萌芽状态的2001年，禁止单机游戏和局域网游戏几乎与禁止游戏无异。

不过网吧很快有了自己的对策：通过架设在互联网上的服务器实现对战。在当时的网吧里，两名玩家即便相对而坐，若要对战《星际争霸》等游戏，仍须连接互联网，登录互联网上的战网服务器。

你被允许玩哪些国家的游戏？



俄罗斯布卡两年时间发行了两款单机游戏，美国仟游三年时间发行了四款单机游戏

2006年2月，俄罗斯布卡公司（Buka）关闭了北京办事处，退出中国单机游戏市场。成立后的两年时间，它在中国大陆仅发行了《魔法之战》和《V8超级房车赛2》两款单机游戏。

布卡公司董事会主席伊格尔·乌斯基诺夫对此的解释是，“中国单机游戏市场走势低迷，政府壁垒加强……在中国合法发行游戏，需得到政府机构的许可；而许可的发放十分有限，主要给了中国本土的发行商。”


布卡公司退出后不久，2006年，美国游戏发行商仟游软件（2K Games）在上海成立子公司。随后的三年时间，仟游软件在中国大陆仅发售了四款单机游戏——《文明4》、《席德·梅尔的铁路》、《翡翠帝国》和《生化奇兵》。

据官方统计，2001年至2004年，国内单机游戏的发行数量为1020款；而2005年至2009年，单机游戏的发行数量仅为268款。其中2008年更是降至最低点，全年仅27款单机游戏上市。

由于境外单机游戏进入中国市场的政策壁垒不断抬高，而本土游戏厂商全面转型网络游戏，加之盗版的猖獗，导致单机游戏的正版市场难以形成规模，销售渠道也大幅萎缩，形成恶性循环。中国大陆的单机游戏由此一蹶不振。



2005年至2008年，美国仟游软件（2K Games）在全球市场上发行了30多款单机游戏大作，而出现在中国大陆市场上的只有4款。



文化部“挟网吧以令诸侯”，要求各地网吧制止并举报下载或运行《无尽的任务》的玩家

2003年，文化部介入对网游行业的监管，并出台《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》，境外网游在中国大陆的运营政策被进一步收紧。

2004年8月，文化部在全国范围内展开针对进口网络游戏的清理整顿工作。在这次行动中，“神仙打架”的第一个牺牲品诞生了。

在2004年9月3日公布的《文化部办公厅关于查处第一批违法网络游戏的通知》中，人们惊讶地发现，上海育碧电脑软件有限公司的《无尽的任务》（EverQuest）赫然在榜。该《通知》称，上海育碧电脑软件有限公司“未经批准擅自从事网络游戏经营活动”，“非法提供游戏《无尽的任务》”，地方文化行政部门应对其予以取缔。


而事实上，在被文化部宣布为“非法”前，《无尽的任务》及其资料片已通过新闻出版总署的审批，获得合法版号，并已正式运营了一年半时间。

文化部的《通知》还规定，如果网吧等场所发现有玩家擅自下载、安装或者使用该违法游戏，必须予以制止并举报，否则将给予网吧警告，可并处15000元以下的罚款，情节严重者可责令停业整顿，直至吊销《网络文化经营许可证》。



《无尽的任务》成为了“神仙打架”的牺牲品。文化部“挟网吧以令诸侯”，要求各地网吧制止并举报下载或运行《无尽的任务》的玩家。

你被允许玩哪些游戏内容？



每一个“和谐”单独来看都是可以让步的，但不知何时，你就会退到一个无法再退的地步


“审查机制的牛逼之处不在于它如何审你，而在于它会让你为了过它的审而主动自我审查。”刘波（化名）说。

2007年4月，《文明4》中文版在中国大陆正式发售。与前作的中文版相比，此作的修改幅度更大，“去中国化”也更为彻底。

除了“中国”被改为“九鼎国”，中国历史上的两位领袖人物分别被改为“秦公”和“唐公”外，“北京”、“南京”和“上海”被分别改为“Beicity”、“Nancity”和“Shangcity”，“儒教”被改为“理教”，“孔庙”被改“理教祭坛”，“三峡大坝”被改为“阿斯旺水坝”，“长城”被改为“马其诺防线”，“蒙古”被改为“瓦喇”，“铁木真”被改为“和鄂尔勒克”……游戏还屏蔽了中文输入，玩家只能为自己的城市创建英文名称。

《文明4》的“百科全书”更是“重灾区”，很多内容翔实的条目被删改得面目全非。

在国内最大的《文明》主题站“塞爱维”（CIV）制作的民间汉化版本中，“中华”条目的介绍约有1500多字，概述了中国从商朝到改革开放的三千多年历史，称赞“虽然经常遭受到政治和社会动乱的冲击，但是中国作为一个政治文化实体的延续性和适应力仍是举世独有的”。



《文明4》中文版的“去中国化”更为彻底，游戏中的“百科全书”是成为了自我审查的“重灾区”，很多内容翔实的条目被删改得面目全非。

而官方汉化版在相应的条目下却只有一句话：“在《文明4》中文版中，出于游戏趣味性和可玩性的考虑，我们添加了虚拟的文明——九鼎文明，其中所有的人物、剧情、属性、图标等游戏素材均属虚构，如有任何雷同之处，皆为巧合，请勿对号入座。”

八十多年前，荷兰历史作家房龙在《宽容》一书中写道：“正确的教育可以逐渐消除这个世界上的古老罪恶，因此应该不惜任何代价鼓励教育。作为实现这一理想的最后一步，他们一般是写百科全书。”房龙认为撰写百科全书的习惯起源于中国，“中国的康熙皇帝努力用五千零二十卷的百科全书，来博得他的臣民欢心”。

—— 结束语 ——

游戏场所被关停，游戏时间受限制，游戏机被禁止进口，境外游戏被限制引进，游戏节目被勒令禁播，游戏内容被修改得面目全非……我国政府20多年来针对游戏业制定的诸多政策，并未听取过消费者的意见。

政策的制定，是不同利益相互博弈的结果；政策的执行，是不同利益的分配与再分配的过程；而政策的制定者和执行者，本身也在寻求着自身利益的最大化。（本文内容改编自《家用电脑与游戏》2011年6月号特别企划《灰姑娘的守护者：改变游戏业的不可改变之力》。）



WITNESS

见证

下期预告

VOL.11

电软往事之二 阿king

“阿king去上海出差，自谓用10元钱打遍上海街机厅。未几日，杂志社接阿king电报：‘钱输光，速汇款，以便回京。’阿king自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿king统吃？阿king嗟嘴道：‘高手不多，靓女太多。’”

这是《电刑室手记》里的一个关于阿king的小段子。如今的阿king已经36岁，回忆起当年在《电子游戏软件》杂志社的那段时光，他觉得那是他人生中最开心、最单纯的日子。

>>敬请期待

往期回顾

>>更多《见证》

WITNESS

见证

大闹天宫与那个年代

WITNESS

见证

回家寻找儿时回忆

WITNESS

见证

去香港买游戏机

WITNESS

见证

赤太政与马亲王

WITNESS

见证

电软往事之软体动物

WITNESS

见证

《游戏东西》八周年祭