

见证

WITNESS  
VOL 15

## 越南游戏的“去中国化”

“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 | 北方威胁论 | 自卫反击战 | 奠边府战役 | 悄悄地进村

返回游戏频道首页

### “引言

公元968年，丁桓统一越南北部，建立大瞿越国，摆脱了长达千余年的来自中国的直接统治。之后千年，两国关系始终阴晴不定，并于1979年中越战争时降至冰点，而南海主权纠纷更令双方剑拔弩张。与此同时，另一场没有硝烟的战争，也在中越之间悄然打响。

## 北方威胁论

见证  
WITNESS

两年前，中越合拍的历史剧《李公蕴：到升龙城之路》在越南被禁播，理由是“太中国化”

2012年3月1日，席嘉拜访了一家越南游戏厂商。两年前，这家公司自主研发的一款策略类网页游戏，获得过越南政府评选的年度优秀奖。

游戏的背景设定为14世纪亚洲三大势力之间的角逐，这三大势力在游戏中分别以蒙古人、阿拉伯人和东南亚人的形象出现，而处于蒙古人统治下的汉人并无登场亮相的机会。

“去中国化”乃至“去中国”，在今天的越南已成为一种现象，无论游戏产品，还是影视产品。2010年，中越合资530万美元、由众多越南一线演员领衔的大型史诗电视剧《李公蕴：到升龙城之路》在越南被禁播，理由是“太中国化”。这部电视剧讲述了越南太祖皇帝的成长历程，原定为河内建都1000周年的献礼作品，但越南影视审查方看后非常不满，认为越南太祖皇帝被拍成了中国皇帝。



2010年，中越合资530万美元、由众多越南一线演员领衔的大型史诗电视剧《李公蕴：到升龙城之路》在越南被禁播，理由是“太中国化”。

见证  
WITNESS

去年夏天，中越关系接近冰点，河内多次爆发反华游行，越南年轻人号召“联合抵制中国货”

席嘉从北京出发前往越南的同一天，白玉盘从成都出发，抵达越南首都河内，他此行的目的是参加中越网游行业的交流活动。

半年前，河内多次爆发反华游行。抗议人群挥舞越南国旗和标语，高呼口号，称“中国侵犯其南海主权”，将中国形容为“海盗”和“侵略者”。中越两国在南海问题上的争议，以及由此所引发的民族情绪，一直是影响中国企业在越南投资安全的不确定性因素之一。

针对中国的“北方威胁论”在越南由来已久。被秦朝征服后的一千年间，越南始终是中国封建王朝直接统治下的郡县。北宋初年，宋朝承认了越南的主权。之后，围绕领土产生的纷争成为了两国关系长期的主题，最终在1979年的中越边境战争中降至冰点。

去年夏天，中越关系再度逼近冰点。一篇名为《爱国日记》的匿名网帖在越南的互联网上流传，作者表达了一名越南青年对国家“内忧外患”的心声，并号召称：“敌人正在用你买牙膏和收音机的钱来造子弹，所有有血性的越南人都应联合起来抵制中国货。”

“中国货”并不仅仅是牙膏和收音机，也不仅仅是蔬菜、水果、肉类、衣服、鞋子、手机、自行车和电器，还有来自中国的网络游戏。



2011年8月14日，河内中国使馆前，六月份以来的第十次反华游行正在进行。（《南方周末》记者翁涓/摄）

## 自卫反击战

见证  
WITNESS

越南城市居民月收入仅600余元人民币，网游市场却已突破9亿人民币，中国网游占八成以上

两千年来，越南从中国引入了农历、科举、中医、文官制度，现代越语约70%的词汇起源于汉语，《三国演义》和《西游记》等古典名著在越南拥有大量读者。可以说，中国的传统文化早已渗透进了越南的方方面面。



2007年，以代理《剑侠情缘网络版》

近年，越南政府在文化教育等领域大力推行“去中国化”的策略，试图切断两国之间的历史脐带。然而，中国当代的流行文化仍然对越南的年轻一代产生着不可估量的影响。金庸的《射雕英雄传》和《神雕侠侣》是越南年轻人最熟悉的文学作品之一，六小龄童主演的电视连续剧《西游记》是越南每年暑期档经久不衰的经典剧集，而来自中国的网络游戏，也在短短数年内，席卷了越南的两万多家网吧。

八年前，2004年11月，成立仅两个月的VinaGame公司（以下简称“VNG”）代理了来自中国的《剑侠情缘网络版》。游戏于次年6月在越南公测，最高在线人数迅速突破5万，2006年更是达到17万。VNG公司的四位创始人因此而跻身越南富豪榜的前100位，成为越南年轻人的偶像，一如当年因代理韩国网游《传奇》而一夜暴富的中国人陈天桥。

自此，越南的网游市场快速膨胀，2010年已达到9亿元人民币。尽管整体规模不大，但与之对比，2010年，越南城市居民的人均月收入仅687元人民币。

在越南已运营的80多款网游中，八成以上均来自中国，“北方威胁论”蔓延至游戏业，一场保卫越南本土游戏的“自卫反击战”由此打响。



限制版号，这是越南政府对中国游戏的一次沉重打击，近两年被审批通过的境外网游仅两款

在河内的一条街上，小网吧随处可见。网吧里挤满了人，烟雾缭绕，如同十年前的中国网吧。“在越南，你会觉得自己仿佛穿越回了2004年的中国，就连政府的办事方式都类似。”白玉盘说。

网吧是越南人玩游戏的主要场所，越南共有两万多家网吧，大多是拥有10台至30台电脑的小网吧。2010年年初，越南政府针对网吧颁布了一条“宵禁令”，要求全国网吧在每晚22时至次晨8时期间停止营业。此举对网络游戏的运营影响颇大，不过与中国当年的状况如出一辙，越南的网吧老板们很快想出了对策：他们将网吧大门紧闭，把玩家锁在屋里彻夜鏖战。

2010年8月，越南信息和通信部又颁布一条临时法令：暂停发放新的游戏许可证，停止游戏运营许可审批，停止新的游戏运营公司的设立，已在审批阶段的一律驳回。

此举被认为是越南政府对国外游戏，尤其是占领越南市场大半江山的中国游戏，的一次沉重打击。“如果我们不限制海外进口，而是直接将游戏拿来进行本地化，可能会落入陷阱。”越南的一名律师在谈及该法令时称。

在国家公权力的介入下，这场“自卫反击战”几乎毫无悬念。两年内，越南游戏市场上的网游总量从80多款减至60多款，而通过审批被允许在越南运营的境外新网游，仅区区2款。

起家、有“越南腾讯”之称的VNG游戏公司探访越南嘉莱省、昆嵩省等地的边防士兵，以及当地的孤儿。



迄今为止，越南向中国游戏市场输出最为成功的，是一位名叫阮金红的19岁女孩，她被中国玩家称为“小逸”、“越南妞”、“越南瑶瑶”。

## 奠边府战役



越南玩家对《7554》褒贬不一，有人认为宣传意义大于实际内容，有人认为弘扬了民族精神

越南游戏业的这场“自卫反击战”不仅仅是针对网游，也并不仅仅是针对中国。

2011年12月16日，越南Emobi Games公司开发的第一人称射击游戏《7554》正式发售，定价由最初的19美元降至12美元。在美国知名游戏网站GameSpot上，关于这款游戏的介绍只有一句话：“《7554》是越南人开发的第一款大型游戏。”

“7554”指代的是一个对越南人而言有着特殊意义的日子——1954年5月7日，这一天，法军指挥官卡斯特里准将率部投降，法国对越南长达70年的殖民统治宣告结束。《7554》以半个多世纪前的这场奠边府战役为背景，作战一方为武元甲指挥的越盟军队，另一方为法国空降兵及法国外籍兵团。历史上，此役越军大胜，击毙法军两千多人，俘虏一万多人。

奠边府战役是越南近代史上最辉煌的一场胜利，至今仍激励着越南人的民族意志。这也是Emobi Games公司决定以此作为越南本土开发的第一款大型游戏的背景故事的主要原因。

《7554》发售后，越南玩家对其褒贬不一，有人认为这款游戏的宣传意义大于实际内容，有人认为应支持弘扬民族精神的原创游戏。无论持何种观点，对于大多数购买者来说，这是他们拥有的第一款正版单机游戏。

“我们对奠边府战役感到骄傲，所以我们希望不只是越南人知道它，全世界的人们也要知道它。”Emobi Games公司游戏总监、年仅32岁的辉（Huy）说。



奠边府战役是越南近代史上最辉煌的一场胜利，至今激励着越南人的民族意志。以此为背景的《7554》被宣传为“越南人开发的《使命召唤》”。



奠边府战役，越军之所以大获全胜，中国的顾问团，以及中国的马克沁机枪、榴弹炮功不可没

“如同越南的很多游戏工作室，我们开发《7554》的首要目标是让越南玩家能够玩到越南人自己做的游戏，从而削弱我们对国外游戏产品的依赖。”《7554》官方网站的“宗旨”一栏如是写道。

而事实上，《7554》的核心技术仍然来自国外，它的图形引擎采用爱尔兰Havok公司（原Trinigy公司）的Vision引擎，物理引擎采用美国nVidia公司的PhysX引擎，AI引擎采用德国Xaiement公司的XaitMap和XaitControl等模块。



正如八年前的中国，越南政府针对国外游戏出台的一系列限制政策，被认为是越南本土游戏的扶持。然而，即便与2004年的中国游戏业相比，越南游戏业的整体研发实力仍显薄弱。

2011年12月7日，一款名为《空中花园》的越南社区游戏登陆QQ空间，这是第一款正式进入中国市场的越南游戏。在此之前，越南向中国游戏市场输出最为成功的，是一位名叫阮金红的19岁女孩，她被中国玩家称为“小逸”、“越南妞”、“越南版瑶瑶”。

“越南的《空中花园》美术表现和操作体验这么差，拿来中国后数据也还能不错，很多有意思的地方。”腾讯控股有限公司的一位工作人员在微博上写道。

五十八年前的奠边府战役，越军之所以对法军造成沉重打击，来自中国的顾问团，以及中国援助的马克沁机枪和榴弹炮功不可没。

《7554》的核心技术来自国外：图形引擎来自爱尔兰的Havok公司，物理引擎来自美国的nVidia公司，AI引擎来自德国的Xaiement公司。

## 悄悄地进村



越南被视为“规则违反者的天堂”，投资风险集中在政府效率、政府违约、官员腐败等方面

在越南的互联网市场上，来自中国的最大幕后推手是腾讯，它始终将自己隐藏在聚光灯外，却又不断施加着自己的影响。

2007年，VNG公司推出一款名为“Zing Chat”的即时通讯软件，其外观与功能酷似腾讯QQ，只是企鹅的形象标识被替换成了鸭子，因而被很多中国用户戏称为越南的“山寨版QQ”。事实上，“Zing Chat”并非山寨，它获得了腾讯的授权与支持，并在两年后成为越南用户最多的即时通讯软件。

作为越南最大的网游运营商，VNG公司共有四个投资者——IDG、腾讯、高盛集团、三菱日联金融集团。2010年，IDG将手头握有的一部分VNG股份，转售给了另三个投资者中的一员。2011年，腾讯收购金山软件15.68%的股权，有分析者认为，促成此次交易的原因之一是：VNG的主要收入源自金山的《剑侠情缘网络版》。

谈及越南的投资环境，IDG越南风投合伙人阮亨利（Henry Nguyen）曾如此描述：“这里是规则违反者的天堂，感觉所有的事情都是模棱两可的，我们在这里涉及的事情是十分原始的，弱肉强食。这里发生的比任何地方发生的都更像是一场街头战斗。”

随着越南政府对国外游戏的防备心日渐增强，中国游戏厂商在越南所面临的风险越来越大，尤其体现在政府效率、政府违约，及官员腐败等问题上。“悄悄地进村”，或许是中国公司进军越南游戏市场的最佳战术。



2007年，VNG公司推出一款名为“Zing Chat”的即时通讯软件，外观与功能酷似腾讯QQ，只是企鹅的形象标识被替换成了鸭子。

## 结束语

结束对越南游戏公司的拜访后，席嘉游览了顺化皇城。顺化皇城是越南历史上最后一个王朝阮朝的都城，其结构和外观颇似中国的故宫，只是规模小了很多。据说两百多年前，这座皇城的建造者参考了中国清朝紫禁城的蓝图。

在河内的同春市场，白玉盘买了一台山寨红白机和一堆游戏合卡，机器23万越南盾（约70元人民币），卡带每盒2万越南盾（约6元人民币）。同春市场是一个类似义乌商贸城的小商品批发市场，在这里，“中国制造”随处可见。



见证 WITNESS  
下期预告

### VOL.16 电软往事之 SP

1996年，电软编辑部搬到宣武门后，SP与龙哥、软体动物、特工黄开始制作《96格斗天书》。半夜，四个人挤在一起睡觉，空闲时，一起去西单逛街、看电影，就像四个“好基友”。SP和龙哥爱开特工黄的玩笑，比如趁特工黄洗澡时一脚踹开他的门，或是把他煮好的面骗来吃掉，特工黄从不生气。

如今，已近不惑之年的SP是一家玩具店的老板，憧憬着将来能开一个属于自己的，类似KONAMI知名游戏“恶魔城”的主题公园。

网易 游戏专题

主笔：大狗 编辑：尚言 设计：蒲云飞 时间：2012-04-13

分享到：



| [游戏首页](#) | [回到顶部](#)

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方式 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图  
网易公司版权所有

©1997-2019