毛概论文

主题:中国式现代化

内容:中国游戏产业的现代化进程概述

摘要:中国游戏产业 现代化 人文

原文:德国著名戏剧家和诗人席勒说：人类在生活中要受到精 神与物质的双重束缚，在这些束缚中就失去了理想和自由.于是人们利用剩余的精神创造一个自由的世界，它就是游戏.这种创造活动，产生于人类的本能.”在现代社会,游戏对于我们年轻人来说再为熟悉不过了.国内游戏市场,在近二十几年的时间当中,从深度和广度上,得到了全面的发展.在这过程中,我们有许多可深入探讨的关键点可描述.

我将分为一下几个点来讨论中国游戏产业的现代化进程的描述:

1. 中国游戏产业的发展历程
2. 中国游戏产业的现代化体现及其例子
3. 中国游戏产业发展中存在的问题
4. 对中国游戏产业的展望与期待
5. 总结
6. 中国游戏产业的发展历程:

中国游戏产业的初期发展脚步,相较于美国日本等发达国家,是较为缓慢和落后的.事实上,大陆的游戏产业初期发展客观上主要归功于台湾省的游戏产业的发展.

在当时,中国台湾地区首先出现和发展了中文游戏产业，带动了大陆游戏产业的萌芽. 大陆游戏产业以1994年为萌芽元年.在当时,国内的游戏主体还是以电脑游戏为主要产品形式,这也符合当时的电脑刚涌入中国市场的客观背景.中国游戏产业实现了从代理到自制，从杂志到电视广告的尝试，形成了中国游戏产业的产业雏形.在这个时间点上,形成了游戏产业的早期产业规则，但由于发展较为落后,这些规则仍然不完整和不规范.但是,从正面来看,中国游戏产业在当时打下了较为坚牢且底层的基础,这对于游戏的初期发展而言是非常健康的.游戏产业的业态在长期的摸索和实践中逐渐丰富，从业者积极性高(新型产业的明显特征),也出现了线上线下的互动和信息门户网站,也就是是现在的游戏产业链的雏形。

产业时代以中国游戏产业飞速发展为主要特征.国内游戏产业在大量时间的投入下,逐渐引入了大量资本,这就意味着游戏产业将迎来产业化时代.在该时段,网络游戏逐渐流行并超过了主机游戏,主导了游戏产业市场的架构. 市场上涌现出许多现象级的网络游戏，这些优质游戏产品带来了巨大的人气,自带流量。这些“流 量明星”不仅让游戏公司通过游戏赚的盆满钵满，还进一 步带动了启蒙时代后期摸索阶段已经崭露头角的专业游戏 网站和线上线下活动的发展.在这其中，一些游戏产品名 称已经成为了时代的代名词，如上文所说，是“80后”的往 日情怀、“90后”的青春记忆，乃至今天，这对他们仍然具 有巨大的号召力.如，美国暴雪公司开发制作，原中国大 陆第九城市代理、现中国大陆网易公司代理的MMORPG(大型多人在线角色扮演游戏)《魔兽世界》，2005年进入中国，产生了现象级的游戏热潮.

在产业链时代.中国游戏产业的业态加速变化,不再以网络游戏为主要产品形式.在2009年前后,被网络游戏 产品带动发展的游戏产业逐渐进入了瓶颈时期.后来出现了页游的新型游戏产业模式,分流了一部分网游的流量,然而受制于页游自身的硬性条件,页游的游戏性能注定了其发展潜力上限,随着大量页游公司的倒闭破产,页游的热度也逐渐下降. 然而,自2012年开始，手游成为了中国游戏产业的新生力.这与市场手机性能的快速升级有着不可分割的关系.手机的便捷性和可携带性,进一步释放了中国游戏产业的潜力. 2012年初,单个手游产品的月收入达到1000万元,标志手游产业进入加速发展阶段.2012年底，单个手 游产品的月收入达到了2000万元.较上年翻了一番.2013 年这个数字相继达到了3000和4000万元。手机技术的发展和智能手机的普及,给中国游戏产业带来了翻天覆地的变化,改变了其市场结构.

如今,中国游戏产业呈现出较为多样化的现状,这其中不仅包括多样化的游戏模式,如网游,手游等,还包括游戏产业链所附加的各种形式,如电竞,直播等.这些都是下面我们将分析的重点.

中国游戏产业的现代化进程具体是如何实现的呢?我们可以从以下几个方面去进行讨论:

1. 中国游戏产业的规范化进程
2. 中国游戏产业的产业链化进程
3. 中国游戏产业的技术化进程

规范化进程:

在中国游戏产业发展的初期,虽然这个在外国备受期待的新生代产业刚步入充满新生力的人口,文化大国,有着无尽的自由发挥空间,但受制于时代背景和治安背景的影响,中国游戏产业存在的大量的盗版和抄袭的现象,极度创伤了一部分游戏创作者的生产积极性,同时,也形成了不良的游戏风气,造就了不少游戏”白嫖党”,他们由于长期”享用”了盗版游戏免费或者便宜的红利,因此对游戏产业的消费态度总体上呈现为消极态度.这点上我们可以横向对比发达国家日本的游戏产业消费态度.日本游戏产业以买断制主机游戏为主要构成,并且在较为健全的版权意识下,日本国民对于游戏消费的态度一般持有默认的态度,同当时的国内部分群体形成比较.在这种规则下,中国游戏产业发展显然比较艰难.2003年12月《关于开展对“私服”“外挂”专项治理的通知》由原新闻出版总署领衔其他相关部门发布.这份文件体现了相关部门对于正规游戏产业从业者的保护,也表明了游戏产业作为文化产业,知识产权的概念和作用得到了由上至下的重视.至2019年,该通知及相关文件都对相关产业产生着积极的作用.这也是游戏产业现代化的一步规范化体现.

产业链化进程:

游戏产业的发展不仅仅停留在游戏本身,在游戏产业发展到一定阶段以后,游戏产业将会带动其他配套产业形成一个上下游齐全的产业链结构.我们可以以电子竞技为例分析.电子竞技,是一种异于传统体育项目的一种新型体育竞赛项目.2003年11月，由国家体育总局批准其成为第99个正式体育竞赛项，2008年改批为第78号正式体育竞赛项.电子竞技的兴起,是由于游戏本身在年轻人群体之间具有较高的人气,具有高极高的市场潜力去发掘.事实证明,该竞赛项目确实是取得了极大的成效.2021年《英雄联盟》总决赛国内在线观看人数大约为130万,总观看时长大约是1.75亿小时.这是一个相当客观的数值,也证明了电子竞技在年轻人群体之间的受众程度是极为明显的.不仅如此,游戏产业同直播产业的互相成就也是一个中国游戏产业链化的具体体现. 2012年中国游戏产业最早的直播网站YY直播诞生,在数年时间内,依托《英雄联盟》等明星游戏,相继涌现斗鱼、熊猫等直播品牌,并带动了主播职业的发展,受到社会关注,2019年热度不减.直播的出现,使得相较于以往,观众更容易获取关于游戏的各大具体信息,带动游戏产业的发展,同时,直播产业也能依靠游戏产业从而形成一个稳定的直播流量,进一步推动直播产业的发展.这种双赢关系,依托于游戏产业与直播产业在计算机技术方面具有高度重合的点来看,可以用天衣无缝来解释.这种高度产业链化的产业模式,符合现代社会的多态发展模式.从经济发展的角度和发展适合年轻人的新型文化的角度来看,游戏产业的产业链式现代化,是极为成功的.

技术化进程

时代的进步体现在科技的进步,而电子产品性能的不断升级也带动了游戏产业的品质升级,从最早的《刺客信条》到现在的《刺客信条6》，游戏的玩法，帧率，清晰度等各方面因素在不断升级,紧随时代潮流而发展.中国的游戏产业也不例外.科技技术是游戏产业发展的核心动力,我们国家的网易,腾讯等公司,在一定程度上,也为国内游戏开发提供了技术上的支持.即将要推出的国产3A大作《黑悟空》，也是国内游戏产业科技进步的一个体现.

中国游戏产业现代化中存在的问题

1. 中国游戏产业发展初期,由于市场规则的不成熟,部分网吧和街机厅等地方出现了无差别接纳游戏玩家的情况,导致青少年沉迷玩游戏的现象出现,在社会层面上受到了众多群体的反对和质疑,再加上部分流量媒体通过大肆造谣和污蔑游戏产业企图来获得社会各界的认可,这也使得游戏产业在中国现代化进程中,长期遭受了各大群体的不公待见.再加上手游的氪金系统使得心智未成熟的青少年能无底洞式氪金,社会各大群体对中国游戏产业的误会也进一步加深.现阶段,中国游戏产业发展遭受了一大重大障碍.
2. 中国游戏产业遭受了科技大公司的垄断式打压,现状难以靠自身发展突破.部分科技公司在游戏产业的发展过程中逐渐发现了各大高校,社会群体的氪金习性,使得他们把游戏开发的侧重点从游戏核心技术本身侧移到了游戏的内容上,如通过软色情美术加工等形式,实现了产品价值的包装.如,台湾游戏《雀魂》，其内核仅仅只是日本麻将，但其通过较为刻意的软色情式美术加工手段来设计其中的角色人物，并以较为昂贵的价格来进行抽卡式的角色获取,以此来逼迫玩家进行氪金.这在如今的手游市场是较为常见的套路.而这种盈利套路也进一步打压了以游戏内核来竞争的国产游戏,这种现象是令人干到遗憾的.

对中国游戏产业的展望与期待

游戏,在如今社会,逐渐成为了一种文化输出的标志,游戏可以通过其内容向世界各地的人去展现一个国家,一个民族的科技水平,文化水平和经济水平.日本任天堂公司开发的ip马里奥系列已经在世界各地获得了认可和欢迎,日本也在东京奥运会开幕式中,运用了大量游戏音乐来充当bgm.俄罗斯游戏《原子之心》以其优美的画质作为游戏的卖点,也向世界各国展现了俄罗斯人的美工底蕴和文化内涵.这也说明,游戏是一个文化输出的载体.而我们国家,在游戏产业现代化进程中,存在着以下两点问题:一是社会各界对游戏本身的质疑,二是游戏大厂对底层游戏开发的打压和对手游市场的资源倾斜.在这双重打压下,中国游戏创作环境可谓处于水深火热之中.我认为,中国游戏产业的现代化进程的重要目标之一就是要打造出一份能向世界推广的一份ip大作,如台湾地区的《仙剑奇侠传》等,而不仅仅只是停留在对于现有游戏资源的过度发掘.

总结

中国游戏产业的现代化进程颇具戏剧性.国内各大社会层面打压游戏产业发展的同时,年轻人对于游戏产业的热情追捧又客观上拉动了游戏产业的发展.中国游戏产业的现代化进程在拉动经济发展方面可以说成效尤为突出,但是我们从长期的战略眼光来看,游戏产业在文化底蕴,科技水平等方面仍然还未能将其潜能释放完全.所以,我们的游戏产业现代化进程可以从这方面着手去改变现有的结构.