

玩“严肃游戏” 不玩“严肃的”游戏

本报记者 徐蒙

游戏，不仅为娱乐而生，也是一个严肃的人类自发活动，含有生存技能培训和智力培养的目标。上周在上海推进软件和信息服务业活动周期间，游戏开发商、企业、政府等就“严肃游戏”话题展开讨论，并成立了上海市严肃游戏产业发展联盟。人们预测，随着网络游戏的“黄金时代”过去，已在国外蓬勃发展的“严肃游戏”产业，可能成为中国游戏产业的下一个亮点和增长点。

挖掘游戏的实用价值

说到游戏，人们印象中总与“娱乐”二字分不开，“严肃”的游戏能有市场吗？事实上，21 世纪初，“严肃游戏开发计划”在美国诞生后，这一全新的产业一直高速发展。

2004 年，全球游戏开发者大会在美国第一次给“严肃游戏”下定义：以教授知识技巧、提供专业训练和模拟为主要内容的游戏。普通的电子游戏主要迎合大众的娱乐口味，销售给个人玩家；而“严肃游戏”专注于某一专业领域的虚拟真实，销售对象可以是社会各行各业，包括大型企业集团、政府部门、学校和科研机构，甚至军队等等。相比个人玩家，企业和机构更能为高昂的游戏开发费用埋单，承受较高的游戏软件价格；后者也更重视软件的质量和可靠度，对游戏产业伤害巨大的盗版软件，在“严肃游戏”领域几乎没有市场。

据介绍，目前国外的严肃游戏的产品已经广泛应用于军事、医学、工业、教育、科研、培训等诸多领域，海外严肃游戏产业正以比传统娱乐游戏快 6 倍的速度发展。业内人士认为，比起教科书和枯燥的培训课程，严肃游戏能对现实事件或过程进行模拟，让人在全新的体验方式中学习相关技能，甚至在虚拟世界中积累“现实经验”，可以说是一种更经济、更有效的培训和教育方式。

然而在国内，行业内对于游戏的实用价值，还鲜有挖掘，严肃游戏的开发仍是凤毛麟角，远未形成产业。目前国内专门制作严肃游戏的公司很少，现在最常见的严肃游戏生产模式是委托制作：需要严肃游戏的企业或机构委托游戏公司来开发，而这些游戏公司本身也在研发其自主的大众游戏业务，于是一些游戏公司不负责任地接受任务，压缩开发成本，最后敷衍了事，将质量低下的作品交付给托付委托者。

上海市严肃游戏产业发展联盟理事长马海鑫先生在接受记者采访时说，“联盟”根据上海市软件和信息服务业三年行动计划总体指导思想，已经制定了未来三年的总体发展目标：推动开发 5 - 8 个标志性示范应用案例，培育 3 - 5 家行业龙头企业，完成 3 - 5 个科研课题，“联盟”成员单位达到 30 家，使上海成为我国严肃游戏产业的集聚地、应用示范中心、技术研发中心和标准制定中心。

“严肃”的前提是“好玩”

刚刚闭幕的上海世博会中，就有一次严肃游戏的应用。在网上世博会中，由水晶石公司制作的《未来之城》是世博会历史上的重要创新，背景取材于中国 2010 年上海世博会，采用 3D 虚拟现实技术在网络上展现上海世博会，网友可以在 3D 场景中漫步上海世博园区，通过精巧别致的故事和趣味小游戏了解世博会，成为网上世博会的一大特色。

从广义上来说，《未来之城》也是一款以培训和教育为目的的严肃游戏，它通过游戏培养人们对世博会的兴趣，扩展网友对世博会展示内容和世博理念的认识，因为开发者积极创新，引入 3D 等新技术，使得游戏生动有趣，所以广受欢迎。

同样是严肃游戏，几年前国内某地政府主导开发了一款以反腐倡廉教育为主题的网络游戏，在引起一阵热议后，却很快在公众视野中消失，成为政府“自娱自乐”的游戏。据了解，当时该反腐倡廉教育游戏只是借鉴了流行的网游模式，生硬地将廉洁内容植入其中，枯燥乏味的游戏过程让游戏失去生命力。

“从形式上来说，严肃游戏首先是游戏，一定要让大家觉得好玩，而且严肃游戏也要有商业开发的價值。否則，沒有市場，嚴肅遊戲也就不會存在下去了。”北京大學文化產業研究院動漫遊戲研究中心主任鄧麗麗表示。

目前國內有一些機構正在嘗試嚴肅遊戲的開發，然而“不好玩”是大多數國產嚴肅遊戲難以推廣的主要原因。專家認為，很多情況下“不好玩”並不是因為遊戲缺乏娛樂性，而是因為國產嚴肅遊戲忽視創新，簡單嫁接類似“打怪升級”的網遊模式，使得嚴肅遊戲質量粗糙，缺乏吸引力。

國外一些成功經驗值得借鑒，這些嚴肅遊戲開發之初是為了滿足專業需求，但隨後遊戲在大眾市場上也取得不錯的销售成績，“嚴肅”與“娛樂”的界限漸漸模糊。比如用於訓練城市管理者的《模擬城市》系列，用於訓練海軍陸戰隊的《DOOM》射擊遊戲，不僅應用於相應專業領域，還在全球大眾遊戲市場中經久不衰。業內人士認為，這些遊戲之所以“雅俗共賞”，是因為設計者將嚴肅遊戲當作“藝術品”一樣製作，最大限度地模擬真實，並考慮遊戲者的感受與接受能力，帶來良好的遊戲體驗。

大眾遊戲也需“嚴肅”起來

國外具有娛樂性的嚴肅遊戲，其“嚴肅”的製作過程、創新的開發思路，是國內嚴肅遊戲欠缺的，同時也是國內大眾遊戲開發商急需補上的一課。

馬海鑫表示，國內網遊產業發展10年來，眼下已陷入一個相對的低谷。大量模式雷同，內容低俗的網絡遊戲充斥市場，嚴重缺乏創新，是當前國內遊戲產業面臨的最大問題。目前以網絡遊戲唱主角的國內遊戲市場中，遊戲廠家都是依靠出售遊戲點卡、虛擬貨幣等方式贏利，因此遊戲運營商考慮的是如何推銷遊戲道具、如何讓玩家沉迷其中，而對遊戲的文化內涵、價值導向、教育意義等完全漠視。

“遊戲不是鴉片，但內容低俗，且以讓人沉迷為目標的網絡遊戲，正是毒害青少年的精神鴉片。”專家認為，目前國內遊戲商存在同質化和急功近利的現象，大家都想迅速推出自己的產品去賺錢，致使遊戲宣揚暴力、打着色情的擦邊球，對廣大青少年成長造成惡劣的影響。

嚴肅遊戲領域研究者指出，事實上，中華五千年人文歷史、革命年代的紅色故事、當代中國社會生活方方面面，都可以成為遊戲資源。比如三國題材，長期以來努力挖掘這一中國歷史經典的，卻是日本遊戲開發商。在日本公司開發的某些三國遊戲中，設計者克服語言障礙，查閱大量古籍，遊戲中可以顯示每一個歷史人物在《三國演義》和《三國志》中不同的詳實記載；而在國內，遊戲公司簡單模仿，推出的三國網絡遊戲，甚至連人物畫像都是從日產遊戲中“嫁接”過來。

“三國”的案例表明目前國內遊戲產業中，“人才偏科”非常嚴重，IT和市場營銷類人才不少，但從事原創的美工、編劇、設計師等不足，且這類人才的人文素養有待提高。這也表明當前遊戲公司普遍浮躁，不願意做見效慢、投入大的原創工作。“要改變現在遊戲行業烏煙瘴氣的面貌，遊戲開發者首先得改變心態，需要‘嚴肅’起來。”行業專家表示，電子遊戲在青少年成長中扮演著一定角色，在這樣的現實背景下，遊戲開發商就應承擔起社會責任，使遊戲在供青少年娛樂之余，能夠起到正面的引導和教育作用，也只有如此，國內遊戲產業才能持續、健康地發展下去。