

PaperPP检测报告简明打印版

总文字复制比：23.02%

去引用复制比：23.02%

编号：489N6MM80OOJRU57LCY3YYZ0ZMW8EQY2

标题：我的论文

作者：PaperPP

长度：5,239字符

时间：2019-09-16 11:04:47

比对库：中国学位论文全文数据库；中国学术杂志数据库；中国重要会议论文全文数据库；英文论文全文数据库；互联网资源；自建比对库

相似资源列表(学术杂志, 本科论文, 硕博论文等本地数据库资源)

1. 相似度：0.80% 标题：《中国优秀传统文化的系统解读和传承建构》
类型：硕博论文 年份：2016 作者：佚名
2. 相似度：0.33% 标题：《毛泽东邓小平中华民族伟大复兴思想比较研究》
类型：硕博论文 年份：2016 作者：石添
3. 相似度：0.29% 标题：《中国的教育是怎样失去游戏的》
类型：本科论文 年份：2002 作者：佚名
4. 相似度：0.29% 标题：《中国的教育是怎样失去游戏的》
类型：本科论文 年份：2002 作者：佚名
5. 相似度：0.27% 标题：《城市文化建设论文3篇》
类型：学术杂志 年份：2013 作者：李宗彦
6. 相似度：0.23% 标题：《快乐体育教学中游戏的运用》
类型：学术杂志 年份：2007 作者：佚名
7. 相似度：0.23% 标题：《韩国游戏产业政策研究-传播学专业毕业论文》
类型：硕博论文 年份：2012 作者：崔炯准
8. 相似度：0.15% 标题：《中国移动游戏基地公司发展战略研究》
类型：硕博论文 年份：2016 作者：佚名
9. 相似度：0.13% 标题：《黑龙江农村公共文化服务系统构建》
类型：学术杂志 年份：2016 作者：佚名
10. 相似度：0.13% 标题：《国家公共文化服务体系示范区研究》
类型：学术杂志 年份：2013 作者：佚名
11. 相似度：0.13% 标题：《黑龙江农村公共文化服务系统构建》
类型：学术杂志 年份：2005 作者：佚名
12. 相似度：0.11% 标题：《浅谈我国公共文化服务体系建设中存在的问题与对策》
类型：学术杂志 年份：2016 作者：佚名

相似资源列表(道客巴巴, 豆丁网, 百度文库等云论文资源)

1. 相似度：4.25% 标题：《世界电脑游戏文化产业现状报告》
来源：<https://wenku.baidu.com/view/548119d1e55c3b3567ec102de2bd960591c6d9db.html>
2. 相似度：3.33% 标题：《当代大学生在文化强国中的使命和作为》
来源：<http://www.doc88.com/p-7922438493120.html>
3. 相似度：3.33% 标题：《关于中国文化强国的论文》
来源：<https://www.docin.com/p-433700968.html>
4. 相似度：1.89% 标题：《【精品论文】国内外网络游戏产业研究文献综述》
来源：<https://www.docin.com/p-736884062.html>
5. 相似度：1.89% 标题：《国内外网络游戏产业研究文献综述》
来源：<http://www.doc88.com/p-6803247580531.html>
6. 相似度：1.09% 标题：《国内外网络游戏产业研究文献综述》
来源：<https://www.docin.com/p-1670769678.html>
7. 相似度：1.03% 标题：《教育游戏.doc》

- 来源: <https://www.docin.com/p-506191685.html>
8. 相似度: 0.96% 标题: 《民间游戏与文化遗产》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-3824244211716.html>
9. 相似度: 0.90% 标题: 《国内外网络游戏产业研究文献综述》
- 来源: <https://www.docin.com/p-860180978.html>
10. 相似度: 0.84% 标题: 《教学游戏软件中的交互设计研究》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-9932676878284.html>
11. 相似度: 0.75% 标题: 《焦点解决取向的体育游戏团体辅导对高中生人际关系水平的影响》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-995970078846.html>
12. 相似度: 0.59% 标题: 《创业投资计划书》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-6952598699971.html>
13. 相似度: 0.59% 标题: 《体育课中的体育游戏的功能》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1193342074.html>
14. 相似度: 0.57% 标题: 《户数量以及提高付费用户ARPU值成为游戏运营企业考虑的关键问...》
- 来源: <https://www.docin.com/p-958649075-f3.html>
15. 相似度: 0.54% 标题: 《当代西方意识形态话语主导权的新变化》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1614070697.html>
16. 相似度: 0.50% 标题: 《关于中国网络游戏产业的调查报告》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-972197467304.html>
17. 相似度: 0.50% 标题: 《英雄联盟的营销策略分析》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-7817812426241.html>
18. 相似度: 0.50% 标题: 《【精品】玩家心理分析与游戏性》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-4921296565903.html>
19. 相似度: 0.50% 标题: 《手机游戏市场分析》
- 来源: <https://wenku.baidu.com/view/406fd9954afe04a1b071de98.html>
20. 相似度: 0.48% 标题: 《【最新资料】关于大学生网络游戏状况及其影响调查报告》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1641748766.html>
21. 相似度: 0.48% 标题: 《英雄联盟的营销策略分析》
- 来源: <https://wenku.baidu.com/view/82cae7c769dc5022aaea00a2.html>
22. 相似度: 0.48% 标题: 《(参考)英雄联盟的营销策略分析》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1596360848.html>
23. 相似度: 0.46% 标题: 《基于And roid平台的儿童识字游戏设计与开发》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-0741463244635.html>
24. 相似度: 0.44% 标题: 《信息全球化与中国经济安全》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1268475619.html>
25. 相似度: 0.42% 标题: 《网络游戏的“文化模式”分析》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-3817903920959.html>
26. 相似度: 0.40% 标题: 《[豆丁精品]游戏界面的设计风格研究》
- 来源: <https://www.docin.com/p-485103563.html>
27. 相似度: 0.40% 标题: 《全球化背景下的中国文化创新》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1559956175.html>
28. 相似度: 0.40% 标题: 《FLASH发展概论与趋势》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1218315529.html>
29. 相似度: 0.40% 标题: 《假新闻的成因、危害及对策》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1670517867.html>
30. 相似度: 0.40% 标题: 《信息全球化与中国经济安全中国经济信息经济全球化和经济全球化》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-736497486018.html>
31. 相似度: 0.36% 标题: 《中国动漫产业现状及发展策略分析——以华特迪士尼公司为例》
- 来源: <http://www.doc88.com/p-2117815602607.html>
32. 相似度: 0.34% 标题: 《日本企业文化特征及对中国企业文化建设的借鉴的研究——以游戏产...》
- 来源: <https://www.docin.com/p-1147523647.html>
33. 相似度: 0.33% 标题: 《浅析和谐社会建设中的边检公共关系》
- 来源: <http://xuewen.cnki.net/CJFD-ZGBF201304040.html>
34. 相似度: 0.33% 标题: 《硕士学位论文重要的理念和准则。”社会里的机会来自于社会的资源...》
- 来源: <https://www.docin.com/p-996731535-f5.html>

35. 相似度: 0.33% 标题: 《共享发展理念的公正价值意蕴及其实现》
来源: <http://www.doc88.com/p-7468627196066.html>
36. 相似度: 0.33% 标题: 《姚研成_图文》
来源: <https://wenku.baidu.com/view/14019fa6bceb19e8b8f6bafd.html>
37. 相似度: 0.31% 标题: 《动漫毕业设计说明书正文》
来源: <http://www.doc88.com/p-293182557799.html>
38. 相似度: 0.31% 标题: 《中国动漫产业市场调查报告》
来源: <https://www.docin.com/p-1798608532.html>
39. 相似度: 0.31% 标题: 《虚拟游戏的身份认同网络游戏的文化体验之反思》
来源: <https://www.docin.com/p-1540972899.html>
40. 相似度: 0.29% 标题: 《当代大学生休闲生活调研报告》
来源: <http://www.docin.com/p-1773533319.html>
41. 相似度: 0.29% 标题: 《当代大学生休闲生活调研报告》
来源: <https://wenku.baidu.com/view/b2ca2eb9daef5ef7ba0d3c66.html>
42. 相似度: 0.29% 标题: 《清朝末年至民国时期小学体育游戏教材内容特点的研究》
来源: <http://www.doc88.com/p-6704830990970.html>
43. 相似度: 0.29% 标题: 《农民工思想观念矛盾性透析》
来源: <http://www.doc88.com/p-6476680779251.html>
44. 相似度: 0.27% 标题: 《中国动漫产业发展出路分析》
来源: <http://www.doc88.com/p-9109308216650.html>
45. 相似度: 0.27% 标题: 《动漫分析》
来源: <https://www.docin.com/p-649730088.html>
46. 相似度: 0.25% 标题: 《爱国主义演讲稿【立爱国之志,成报国志才】(最新版)》
来源: <https://www.docin.com/p-1514781872.html>
47. 相似度: 0.25% 标题: 《青少年保护视角下我国网络游戏产业治理模式研究》
来源: <https://www.docin.com/p-1669482847.html>
48. 相似度: 0.23% 标题: 《反复飞舞机载干预干与SAR的实践研究》
来源: <https://www.docin.com/p-2125012523.html>
49. 相似度: 0.23% 标题: 《人类行为与社会环境 第四章 学前期》
来源: <https://wenku.baidu.com/view/510e8e46852458fb770b56e7.html>
50. 相似度: 0.21% 标题: 《维吾尔传统民间游戏》
来源: <https://www.docin.com/p-1625529501.html>
51. 相似度: 0.21% 标题: 《关于网络的作文(10篇)》
来源: <https://wenku.baidu.com/view/bb47bd4be109581b6bd97f19227916888486b9f3.html>
52. 相似度: 0.15% 标题: 《网络对学校的挑战》
来源: <https://www.docin.com/p-1681246427.html>
53. 相似度: 0.08% 标题: 《【doc】对图书馆开展文化娱乐服务的新认识》
来源: <https://www.docin.com/p-811948762.html>

相似资源列表(百度知道, 百度百科, 博客等互联网资源)

1. 相似度: 3.33% 标题: 《结合当下一些热点话题谈谈你对文化强国的认识》
来源: <https://zhidao.baidu.com/question/1693128068750901788.html>
2. 相似度: 1.34% 标题: 《什么是文化强国?》
来源: <https://zhidao.baidu.com/question/1516840633977661340.html>
3. 相似度: 0.73% 标题: 《和和和气121》
来源: <http://wenda.tianya.cn/user?start=100&tab=followed&userid=29374136>
4. 相似度: 0.73% 标题: 《论坛大侠》
来源: <http://wenda.tianya.cn/user/23477358/followed>
5. 相似度: 0.69% 标题: 《激光鸟问问》
来源: <http://wenda.tianya.cn/user?start=50&tab=followed&userid=25429122>
6. 相似度: 0.67% 标题: 《铁甲龙侃侃》
来源: <http://wenda.tianya.cn/user.jsp?start=60&count=30&totalCount=438&userid=25392785&tab=fo>
7. 相似度: 0.61% 标题: 《小米与华为的竞争分析》
来源: <https://www.cnblogs.com/anf/p/6297184.html>

8. 相似度：0.59% 标题：《零售心理战(豆瓣)》
来源：<https://book.douban.com/subject/26382598/>
9. 相似度：0.59% 标题：《武汉地区校电子竞技运动发展现状研究.pdf文档全文免费阅读、...》
来源：<https://max.book118.com/html/2015/1001/26466057.shtm>
10. 相似度：0.52% 标题：《中国游戏业未来何去何从》
来源：http://www.sohu.com/a/215607275_436079
11. 相似度：0.40% 标题：《互联网与和谐社会构建研究.pdf文档全文免费阅读、在线看》
来源：<https://max.book118.com/html/2015/1130/30487594.shtm>
12. 相似度：0.40% 标题：《如何选择企业的方向和战略(老罗创业课整理)》
来源：<https://www.jianshu.com/p/098e93bafd40>
13. 相似度：0.38% 标题：《pc蛋蛋微信群(qq群)》
来源：<http://www.vprol.com/index.html>
14. 相似度：0.34% 标题：《试卷|政治思品(道德与法治)试卷下载》
来源：https://www.21cnjy.com/softtype_list.php?typeid=711&chid=9&diquid=16
15. 相似度：0.34% 标题：《初中思想品德(道德与法治)试卷|政治思品(道德与法治)试卷下...》
来源：https://www.21cnjy.com/softtype_list.php?typeid=711&chid=9&catid=2756&diquid=16
16. 相似度：0.34% 标题：《21jy》
来源：<https://www.21cnjy.com/space.php?uid=10717383>
17. 相似度：0.31% 标题：《文化软实力论文15篇》
来源：<https://www.fabiao.com/fanwen/21148.html>
18. 相似度：0.25% 标题：《新经济下传统制造企业盈利质量分析》
来源：<http://m.3lunwen.com/gl/qygl/3279.html>

全文简明报告

近几年，我国游戏业发展迅速，游戏用户数也在不断增长。{53% 据统计，截至2008年，国产网络游戏已经连续4年在国内网络游戏市场中占据超过60%的份额，2008年，中国网络游戏的用户总数已经达到了4936万之多。}[66% 而游戏，也慢慢的走进了人们的生活之中。]国产网络游戏已然成为了成为了中国网络文化产业的一部分，是中国网络文化产业中不可缺少的一部分。

{55% 因此，在暑假期间，我们对于人们关于国内游戏的看法进行了一次调查，目的在于了解不同年龄段、不同阶层、不同学历的人群对于新时代国内游戏文化发展的一些看法。}

调研方式

本次调研使用了问卷星平台的调研模板，因为网上问卷成本较低，花费更少的人力、物力，统计数据更加方便，所以我们采用了这种网络问卷方式。我们根据自己的问题设计了单选题、多选题、排序题、简答题四种方式。

在确定选题后，我们开始着手设计问卷。由于采用的是问卷星平台这种网络问卷方式，我们首先决定将问题设定在10-20个之中，这样既能得到我们所需要的信息也不至于问题过多导致填问卷者中途放弃。在根据我们所想要了解的信息拟定一些关键问题之后，我们设计出了自己想要的问卷。接下来，我们所需要做的是将问卷发布并且找人填写。

由于我们用的是这种网络问卷方式，我们就需要借助于qq，微信等社交软件，将我们的问卷发送给身边的朋友，同学，亲戚等。因为我们需要对各个年龄层进行调查，而我们社交软件中的好友都是同龄人居多，所以我们又委托了各自的家长，请他们帮忙将问卷分享给身边的朋友、同事。在经过几天时间的问卷分享后，问卷星平台已经统计好了我们所需要的数据，我们也可以实时监控这些后台数据。

调研结果

{56% 首先对玩游戏和不玩游戏的人群进行了第一次分类，在调查的人群中有72.45%的人是玩游戏的，其余人是不玩游戏的。}其次我们再对这两类人群的年龄段进行了调查，发现30岁以下玩游戏的人群占比为75%，30岁以上玩游戏的人群占比为49.9%。而在玩游戏的人群中，18-24岁的占了83.33%，由此可以看出，玩游戏的人群之中青少年占据大多数。

数据显示，在玩游戏的人群中，玩手游和端游的为主要人群，其中玩手游的人更多，这是因为手机与端游相比，手游更加方便，不需要其他设备，不挑时间、场合，而且手机作为终端在中国已经有了极高的普及率。而端游要求就比较高，人们不能时时刻刻都能有这样的硬件设施。{57% 在这两类人群中，玩MOBA类游戏的人群占比为54.29%，玩休闲益智类小游戏和射击类游戏的人群占比均约为42.86%，}玩角色扮演类游戏人群占比约为28.57%，玩剧情类游戏的人群占比约为25.71%。{52% 从这一数据中，我们可以看出，玩

MOBA类游戏的人数居多，目前大火的《英雄联盟》《王者荣耀》也是深受广大游戏爱好者的喜爱，休闲益智类小游戏更多被人们用来打发时间，通常人们会在排队等候，乘坐公交地铁的时候使用小游戏来消磨时间。我们还对人们玩一款游戏的契机进行了调查，我们想了解一款游戏需要通过怎样的渠道能够被玩家发现并体验。调查发现大部分人玩游戏的契机为朋友推荐以及对游戏中某一特色元素的喜爱。我们分析了产生这一数据的原因，因为目前国内游戏业正处于飞速发展的阶段，各种花里胡哨的游戏层出不穷，令人眼花缭乱，而游戏爱好者们不可能一个一个的去下载，体验，尝试。于是，朋友推荐便成为了人们玩一款游戏的主要因素。{54% 当然，也有人因在某一游戏广告中，发现了游戏中有自己感兴趣的元素，因此下载了这款游戏。}

同时，在对游戏的偏爱程度上，绝大多数人优先考虑游戏的方式，其次是游戏的剧情和内容，之后是美工、与其他玩家的可交互性、配音、背景音乐，最后是游戏的氪金程度。{57% 游戏方式主要是手游与端游的区分。}因为手游比较方便，端游较于繁琐，一些只是想打发时间休闲的可能就比较倾向于手游，而且手游不分环境场合，在排队等待的时候就可以玩。而一些精彩的游戏大多内容量大，程序多，需要的配置高，只能在端游上面实现。因此，一款游戏的游戏方式被人们认为是最重要的。而剧情内容方面是吸引玩家最重要的因素，一款内容更丰富，剧情更精彩的游戏，当然更加能获得玩家的喜爱。而游戏在社交方面的功能也是深受玩家的关注，人们通过游戏交友已经成为了常态。

在不玩游戏的人群中，我们发现大部分人不玩游戏的原因是不感兴趣、游戏操作太过复杂不会玩。不难理解。{57% 在我们所接触到的这些游戏中，操作简单的往往内容也比较简单，不能很好的引起玩家的兴趣。}而一些比较吸引人，内容量的游戏，操作起来都比较复杂，导致了玩家的放弃。在这类人群中，他们对游戏的定位是怎样的呢？数据表明，83.51%的人认为游戏是休闲娱乐的方式，43.3%的人认为它是国家一种新型的现代文化。反之，有15.46%的人认为游戏是浪费时间的东西，5.15%的人认为游戏有害青少年的成长。在游戏发展迅速的今天，游戏已经逐渐融入了人们的生活，在闲暇时间，人们也习惯了拿起手机玩游戏，{53% 以此来消磨时间，游戏现在已经是一种极其常见的休闲娱乐的方式了。}{54% 而游戏的交流，传播事物的功能，也使得它逐渐成为了一种新的现代文化。}{55% 游戏的发展，也带来了一些不好的影响。}有一部分人因缺少自制力沉迷于游戏，影响了正常的生活，一些青少年因沉迷于游戏荒废了自己的学业，因此有一部分人认为游戏就是浪费时间的东西，有害青少年的成长。所以，有一部分被调查者补充道，游戏需要适度娱乐，不可过分沉迷。

虽然有27.55%的人群不玩游戏，但是仍有83.67%的人认为国家应当支持国产游戏的发展。{58% 游戏，解除了各民族之间的语言，文化和地域之间的障碍，使人们交流、接触的一种新型工具，游戏业的发展不仅能够推动信息产业的发展，也能推动娱乐业的发展。}不仅如此，一些电脑技术也是因为游戏而得到了提高，比如多媒体技术，交互技术等等。而现在正在迅猛发展的VR技术，也是很好的用于了VR游戏中。在被调查者们认为应该支持游戏发展的同时，大家也提出了一些建议：对于一些血腥暴力类游戏，应当实现分级制度，合理控制游戏产业的发展；{54% 针对儿童、青少年的游戏时间应当有更细致的控制方式；}提倡正确的游戏观念，既要发扬国产游戏、又要抵制游戏上瘾等行为；国家需要正视发展电子竞技的问题；提倡正规化、高质量化的游戏，淘汰低俗、粗制滥造的游戏等等。我们知道，游戏同网络一样，也是一把双刃剑。{54% 现在有一些青少年由于沉迷于网络游戏，而荒废了自己的学业。}所以大家希望可以加大游戏的监管力度，防止青少年过度沉迷于游戏中。{54% 中国网络游戏的飞速发展国内的一些企业带来了很好的机遇，但同时，也出现了一些同质化的问题，说白了，就是抄袭。}比如，在休闲游戏领域中，当《劲舞团》这一款音乐游戏获得大家喜爱后，就出现了类似的各种如《劲舞世界》《热舞派对》等等游戏。{69% 这种严重的同质化导致了游戏业内出现更多的恶性竞争，抄袭行为影响力了游戏产业自主研发实力的提升。}不仅如此，这些换皮不换骨的游戏会使得玩家对这些产品的兴趣降低。所以，被调查者们认为，国家应该提倡正规化，高质量的游戏。并且加大对青少年玩游戏的监管力度。

讨论

通过这次调研，我们对游戏这一文化进行了深刻的理解，查阅了不少资料，对很多人进行了调查采访，了解了游戏文化在国内的发展现状，以及从青少年到中年人等各个年龄层次对游戏的认知。在此基础上，我们讨论总结了游戏文化的存在价值，并针对我国的文化强国建设提出了部分建议。

众所周知，游戏是一种新兴文化，同电子产品的发展而兴起，迅速渗透我们的生活，成为我们生活空闲之余不可缺少的一种休闲方式。{79% 《辞海》中游戏的解释：“体育的重要手段之一。}{58% 文化娱乐的一种。}{57% 游戏一般都有规则，对发展智力和体力都有一定作用。}{57% ”由此可以看出游戏实质上是一种大众的文化，是具有积极意义的，这也是电子游戏会衍生出电子竞技这一体育竞技项目的原因。}

{83% 《辞海》的定义中将游戏分为了三类：智力游戏（如下棋、积木、填字）、活动性游戏（如捉迷藏、搬运接力）和竞技游戏（如足球、乒乓球）。}而目前作为主流的并且最为流行的“电子电脑游戏”实际上已经涵盖了所有这三种类别，可以说“电子电脑游戏”就是目前游戏的全称。{88% 比如，我们在玩解谜游戏和策略游戏时，大部分时间都用于思考；}{83% 在玩动作游戏和射击游戏时，大部分时间都在用于运动（主

要是虚拟角色的运动，但也有真实玩家的运动)。}同时，“竞技性”也是游戏最显著的特征之一。

游戏的发展现状也可以说得上是“空前盛事”。电脑与网络开始普及，电子游戏随即进入人们的日常生活，大街上随处是讨论游戏话题的人，咖啡厅里也常坐着一起玩游戏的朋友。{69% 电子游戏已经成为了跨国界、跨民族、跨地域、跨语言的一种新型交流方式，它的发展势不可挡。}

{54% 通过查阅资料，我们得知：日本的游戏产业已经成为全民产业，是国家经济的巨大支柱之一；}{90% 韩国政府高度重视游戏产业发展，强调游戏对国民经济所起到的重要作用，并将游戏定位为“文化产业的核心”，使游戏产业担负起振兴国民经济的使命；}{86% 在2000年时，美国的游戏产业就超过了拥有百年历史的好莱坞电影产业和其他娱乐产业，并成为了美国整个娱乐业的龙头；}而中国拥有着全球最大的信息消费市场，是全球最大的游戏产业潜在市场，国家政府对游戏事业也十分支持，网络游戏领域也被纳入了国家863计划。

而就游戏自身发展来说，无论是技术还是艺术层面，都进入了一个全新的空间。{52% 与传统游戏相比，电子游戏大大提升了游戏性和知识性，而不是简单直接的将传统游戏转化为电子产品上的游戏。}例如很多大型网络游戏，借助现有的新型互联网技术，将游戏的各种竞争形式有机地结合在一起，将成千上万的游戏玩家聚集在一个可共同操作共同对抗或者合作的这样一个平台之上，这都是传统游戏所达不到的。同时，融合了绘画、文学和其他艺术并经过精心打磨的游戏文化，逐渐褪去“不务正业”的外衣，被大众所接受而誉为人类的“第九艺术。”

{63% 游戏的发展不仅推动着娱乐产业和信息产业的发展，电脑技术也因此得到了革命性的发展。}但我们通过调研发现，游戏产业在我国其实还有更大的发展空间。以下是我们讨论得出的几点建议：

第一，企业要不断吸收先进人才，保证创新研发的动力。{54% 就目前来说，网络信息更新换代的速度很快，创新内容的不断出现已经是人们的一种习惯，因此大多数人对于电子游戏新鲜度的要求也不断提高。}例如，目前MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）在市场上占据着主流游戏类型的地位，但通过调查我们发现很多玩家对现有的MMORPG形式逐渐失去新鲜感，更多创新游戏的出现所产生的激烈竞争可能导致这类游戏的生命周期进一步缩短，产品更新换代越来越快。{55% 由此可见，企业将面临越来越大的内容与模式创新的压力。}创新动力的保证是企业目前不得不重视的一个问题。

第二，完善游戏的盈利模式。{58% 文化产生的经济是文化发展的重要动力，使游戏产业拥有一个合理合适完善的盈利模式是推动游戏产业发展的重要方式。}目前国内的网络游戏在盈利方面基本有三种模式：付费、免费+增值服务、免费+广告。而就目前趋势看来，广告模式将成为主流的盈利方式，且游戏作为一个常规的广告载体，也逐渐得到业内的认可。

第三，解决社会对游戏认知上的争议。虽然游戏目前被誉为“第九艺术”，但仍然得不到许多人的认可，其引发的社会争议将存在很长一段时间。{53% 但通过政府相关制度的完善和业内对克服游戏负面影响的不断尝试，游戏产业也会逐步被正名。}

第四，发展游戏开发者社区。游戏开发者社区是游戏开发者信息交流的一个平台，通过这样一个平台，企业间能过形成竞争关系或建立合作关系，这些关系加速了技术创新，不断产生出能够迅速应对技术变化的企业和组织。

第五，发展有关游戏方面的学校教育。通过发展学校教育，能够让青少年们对游戏能够有个正确的认知，同时也是培养游戏技术人才的一种最好的方式。

{57% 在对游戏这一文化发展调研的过程中，我们可以看到它对我们国家产生的影响其实是巨大的。}{59% 发展游戏文化其实也是文化强国的一种重要方式。}由此我们也延伸出很多关于国家如何文化强国的讨论和思考。

{73% “文化兴则国运兴，文化强则民族强”，这是大家公认的道理。}通过历史我们可以知道，拥有先进文化是国家成为强国的一项必要条件。{56% 中国文化在历史上有两次转型：第一次是十六世纪宋明理学在现代西学文化的输入下做出的被迫转型，第二次则是从鸦片战争开始到现在进行的现代社会所需求的传统文化的转型。}{55% 中国传统文化的现代化转型是一个无法回避的时代课题，它也正是我们文化强国的迫切需求。}

{100% 文化强国，对于每一个中国企业和个人来说，都将是一次千载难逢的历史性机遇，它是中国经济转型升级的重要组成部分，是中国国民生活质量全面提升的重要组成部分。}{100% 文化强国战略从大的层面讲是增强国家文化软实力、中华文化国际影响力，通过创新与创造进一步解放文化生产力；}{100% 从小的层面讲得看我们是否有叫得响的文化作品、我们的创意产业是否位于世界前列、我们的文化理念与价值观能否输出海外。}

如何文化强国，也是我们必须思考的一个问题。我们讨论出以下几点建议：

第一，推动适应现代社会的文化产业。{57% 由于社会的发展，现代社会人们的精神生活已经与过去大不相同。}因为各类科技产品的出现，人们对自己精神需求的满足方式不仅仅局限在书本文字上面，更多的是依靠一种新型媒介，例如计算机。{59% 日本通过对动漫产业的发展实现强国的道路，这是一个很好的例子。}{57% 并且，通过对新兴文化的发展，我们能带动科技和经济的进步。}

{62% 第二，完善公共文化服务体系。}{54% 文化的成果是人民共同的成果，应该让人民共同享有，从而强化人民的精神生活。}

第三，与世界的文化展开交流合作。{54% 文化的发展不能固步自封，我们应跟上世界的潮流，并让我们的文化走向世界。}

小结

对于学生来说，我们既要积极推进国内游戏产业发展，为国内游戏产业的发展提供宝贵的用户建议，又要克制自生欲望，合理利用时间，避免过度沉迷游戏。对于游戏制作方来说，既要广泛学习国外游戏的制作，取其精华、去其糟粕，又要打造中国特有的游戏风格，制作精良的作品、避免粗制滥造，同时还需多方位考量民众的需要，面向各个年龄段的人群分级制作。对于国家来说，既要发扬正确的游戏观念，不能过度推崇、也不能一棒子打死，又要加大监管力度，正确审核制作不当的低俗游戏，从而向实现文化强国更进一步。