中国电子游戏产业调查报告

单位：广州大学计算机学院

班级：软件工程专业171班

姓名：谢金宏

学号：1706300001

2019年11月14日

# 引言

人的天性是好玩的，人类是在玩耍中探索世界的，游戏是人类经验中的一部分。小时候我们都玩过井字棋、跳格子、抓迷藏。而当电子设备普及以后，人们的游戏体验自然拓展到了电子设备上。

现代的电子游戏种类丰富。按照游戏的玩法可分为动作游戏、冒险游戏、角色扮演游戏、策略游戏、模拟游戏、休闲游戏、体育游戏等。按照游玩设备划分可以分为PC游戏（通称“端游”）、手机游戏和主机游戏等等。

现代的电子计算机兴起于美国，电子游戏也发端于美国。现在世人公认的世界上第一款游戏是1978发行的文字冒险游戏《冒险岛》。而中国电子游戏产业的发端并没有滞后太久。本世纪初中国电子游戏曾经历过以盛大推出的《传奇》游戏为代表的一次辉煌。但世界电子游戏舞台的中国身影的缺失，不得不说是一种遗憾。

世纪初的曙光已经过去，现今的中国游戏产业面临着全新的形势。如果说中国电子游戏在世纪初的故事是笔者从资料上读到的，那么中国游戏产业的现在才是笔者和千千万万普通的玩家，我们所能亲身体验到的。

# 国家政策

在中国要做大事，往往离不开国家政策的支持。而在游戏产业上，中国的体制与欧美略有不同。对于玩家来说，最明显能看到的不同是游戏分级制度。

欧美的游戏开发商发行一款游戏通常不需要经过政府部门的审核，只是需要递交自律的分级机构进行游戏分级。欧美的游戏有比较完善的分级制度。行会分级协会根据一款游戏的世界观和要素，将这款游戏划分为幼儿级、任何人都可以玩、10岁以上游玩、13岁以上游玩、成人级别等等。一款正规渠道发行的游戏往往会带有分级信息。分级信息通常印制在游戏包装上，并且游戏正式运行时的开始屏幕上会有相应的提示。



图 1 健康游戏忠告

中国没有强制的游戏分级制度，显示在游戏开始屏幕上的不是分级信息，而是健康游戏忠告。但这并不意味着在当今中国，一款游戏随随便便就能上市发行。相反，中国拥有相当严厉的游戏出版审查制度。

以游戏中的暴力元素为例，中国政府的审查相当严格。政策禁止游戏对暴力场面的渲染。以腾讯的射击游戏《和平精英》为例。《和平精英》是一款多人连线对战射击类手游。为了通过监管部门的审核，《和平精英》将“向敌对玩家的虚拟角色射击，角色被击中后减少生命值，生命值被减为零角色就会死亡”修改为“向竞争玩家的虚拟角色射击，角色被击中后减少信号值，信号值降低为零后虚拟角色向大家挥手告别”。

由于监管部门禁止对血腥场景的渲染，因此在《和平精英》中，玩家的虚拟角色被击中后，屏幕上只能显示绿色油漆而不能显示红色的血迹。笔者所玩的腾讯代理的另一款沙盒模拟类游戏《围攻》则完全禁止了血迹的显示。屏幕上显现的绿色的油漆，这可能是中国游戏的一种特有的奇观吧。

中国严格的游戏审查制度强有力阻止了不和谐、黄色的和宣扬暴力的游戏在中国市场上流通，保护了未成年人和成年人的身心健康。但过于敏感的审核有时让人哭笑不得，也一定程度上影响了游戏从业人员的对游戏题材的挖掘。

例如，笔者认为抗日战争、解放战争可以都可以成为极好的游戏素材，如果能将这些题材开发成为即时战略类或其他类型的游戏，则玩家（尤其是那些出生在改革开放新时代的新生代玩家）可以在游玩的同时增强对历史的了解。可惜由于这些都是政治上较为敏感的材料，笔者至今都没有找到以这些题材为背景开发的正规渠道发行的游戏。开发这样题材的游戏当然是有难度的，一方面游戏从业人员可能对历史不甚了解，开发出有悖历史事实的游戏贻笑大方，或导致更严重的事故。但至少这样的尝试是值得进行的。

谈罢中国的审查制度，再回到欧美的分级制度。分级制度也并非那么完善。虽有分级信息，但并非每个人都会遵循。举一个笔者自身的例子，笔者很早就接触了《使命召唤》系列游戏，当时笔者还远没有到达分级制度的推荐年龄。这并非笔者一个人的孤例，实际上笔者当时身边的一些同龄朋友，只要是接触电子游戏的历史稍长的玩家，都或多或少地会接触到超越自己年龄的游戏。

这么说来，还是中国的审查制度更符合中国的国情。

我们不妨再将镜头拉近一点，关注一下游戏产业的另一个重要组成部分——游戏主机。

中国政府2014年解除了长达14年游戏机禁令，这意味着外国的游戏主机可以进入中国市场进行销售了。这对玩家和游戏从业者来说都是好消息。

在游戏主机禁售时期，玩家只能通过代购购买外区主机和主机游戏，无法便利地享受游戏主机的售后服务。而且代购价格高昂。允许游戏主机在国内发行，为广大玩家带来了实惠，保障了玩家的合法权益。

而且允许游戏主机在国内发行，不仅便利了玩家，也方便了游戏从业者开发主机游戏。目前中国的游戏从业者主要集中在开发PC游戏和手机游戏上，主机游戏的开发还是一片空白。国家政策的支持为开发者从事主机游戏研发提供了政策基础。

再举一例。让我们将目光放到2018年3月份。自那时起的中国游戏审查机构开展了长达半年的改组。这让游戏版号的审核停滞半年之久，新游戏无法取得版号，不能正式收费，给当时中国游戏从业者造成了不小的影响。一些原本计划在国内平台上市的游戏只好改在国外平台上市。

整体而言，在对外开放的基本国策指导下，中国的游戏政策也愈加合理。且让我们对未来的变化拭目以待。

# 游戏氛围

对现代人来说，特别是年轻一代的人来说，电子游戏几乎无孔不入。在笔者所在的寝室，有半数同学每天在手机游戏上至少花费30分钟。在软件171班赖夏昕同学的一项针对大学生睡眠质量的社会调查中，样本群体里有接近半数的男生晚睡是因为玩游戏。

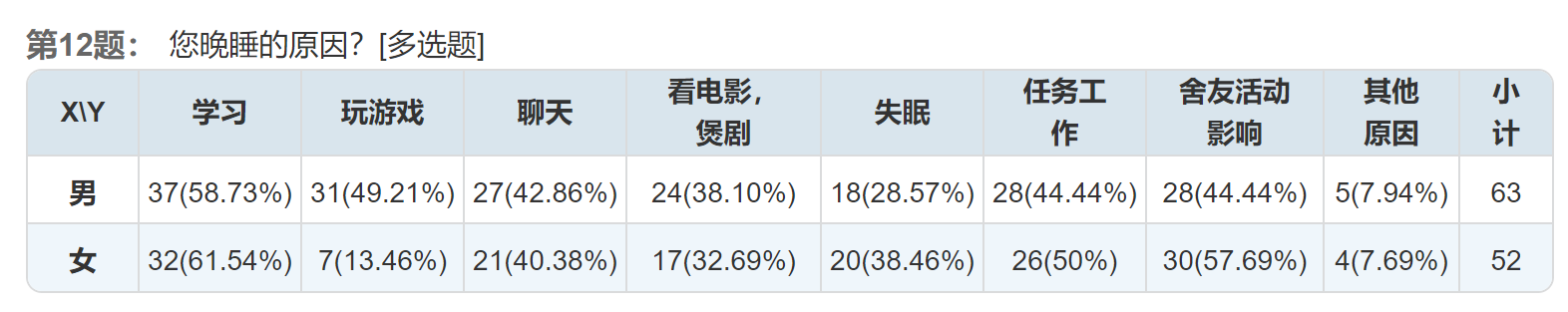


图 2 晚睡原因调查（来自软件171班赖夏昕同学的调查报告）

放眼全国，中国特警的宣传片也化用了游戏《GTA》中的桥段。一些中国大学开设了电子竞技专业。国家承认电子竞技为正式的体育运动项目。

在中国的互联网上，已经形成了专门的分类讨论游戏的网站。例如代表官方的人民网专门开设了游戏频道。网络上热门的游戏站点包括3dm游戏论坛、游侠网和游民星空、手机游戏交流网站TAPTAP、游戏资料百科萌娘百科等。这说明游戏已经成为了许多人日常生活的一部分。

尽管游戏已经成为人们日常生活中的一部分，但人们会购买正版游戏吗？盗版软件和盗版电子游戏一度是中国互联网的标志之一。实际上，笔者童年时代所接触的即时战略游戏《帝国时代》、模拟经营游戏《大航海时代》、角色扮演游戏《魔法门：英雄无敌》等都是通过网络下载的盗版资源。但近些年来，随着国家版权局整治网络盗版资源和人们版权意识的提升，玩家越来越倾向于购买正版游戏。这给游戏从业者提供了一个安心创作的环境。

进入互联网络时代以来，人们购买游戏的方式也发生了许多的变化。

在本世纪初，人们往往通过线下零售方式购买游戏。笔者尚年幼时，商店街上曾有许多售卖光盘的小店。这些小店不仅售卖音乐光盘，也售卖游戏光碟。在摆满琳琅满目的游戏CD的货架上发现一款自己喜欢的游戏，是那个时代的游戏爱好者不可多得的体验之一。笔者尚年幼时还不懂什么是电子游戏，但曾跟随表哥逛过城镇中的一些CD店，才有了这样宝贵的经历。

随着互联网的发展，线下的CD店已湮没在时间的水流中，取而代之的是网购和线上游戏平台。线上游戏平台是一类线上游戏商店，玩家可在商店中浏览和购买游戏，购买特定游戏后可以直接从网络中下载游戏程序，不再需要通过CD等物理媒介安装游戏了。

而在目前中国的游戏市场中，份额最大的是美国Valve公司的Steam平台和腾讯的WeGame。

Stream是全世界最流行的游戏平台之一。全世界有许多电子游戏制作公司制作的游戏在这个平台上发行。值得一提的是，Steam的部分功能由于不符合国家相关政策法规，在中国禁止访问。类似于Steam这样在中国流行的游戏平台还有美国艺电的Origin，育碧Ubisoft等。国外平台在中国市场占据了相当一部分的份额。

相比于Steam，腾讯公司的WeGame平台在中国市场的占有量偏低，并且在玩家之中口碑不如Steam平台。这一部分跟腾讯的运营策略有关。WeGame平台上的游戏主要有两类，一类是腾讯代理的外国的优秀作品，如沙盒创作类游戏《围攻》、合作解谜类游戏《缺氧》，另一类是国内游戏开发商自行研发的作品，如多人动作类游戏《虎豹骑》、卡牌类游戏《三国杀》等。

这两类游戏之中，腾讯所代理的外国游戏在中国的销路不是很好。因为腾讯所代理的游戏往往是国外的知名游戏。而国外的知名游戏往往会上架Steam。因此玩家面临着选择Steam平台还是腾讯平台的抉择。Stream平台经历十余年的发展，各项游戏相关功能如游戏存档跨机器同步、玩家社区和商店支持都优于后来者WeGame平台。因此玩家在选择时，往往倾向于购买Steam版本。并且腾讯的游戏运营策略也备受玩家诟病。以笔者在WeGame平台上购买的《围攻》为例，游戏版本更新不仅比Steam慢得多，而且腾讯在上架游戏后不到一年便没有任何预兆地下架了这款游戏，这一举动普遍招致了玩家的差评。

而另一类国产游戏中，有游戏开发商因为审核问题，放弃在国内平台上架游戏。例如视觉小说《三色绘恋》，游戏上市前因审核小组改组迟迟未能申请到版号，只能选择在国外的Steam平台上发行。

也有国内游戏开发商选择在WeGame和Steam同时上架游戏。例如模拟经营类游戏《中国式家长》、以及沙盒类游戏《完美世界》。从官方公布的数据来看，Steam平台的销量仍然高于WeGame平台。无论如何，这些游戏游戏开发商的选择是有利于国产平台的发展的。

可以说，多数玩家是出于扶持国产游戏平台的理由而在WeGame平台上购物。腾讯确实也在扶持国产游戏开发上做出了一些努力。其一是投资国内有潜力的游戏开发商，其二是对在WeGame平台上架的游戏采取优惠政策，收取更少的平台分成。

总而言之，国内游戏平台的发展还有很长的路要走。

# 运营模式

对于游戏从业者来说，除了研发一款好游戏，还需要为自己的游戏找到合理的经营模式，才从游戏中获得收益。

首当其冲的是代理国外游戏的运营模式。由于代理国外游戏不需要研发成本，而且国外游戏的运行模式已经基本成熟，国内运营基本可以照搬国外模式，因此代理国外游戏成了不少的游戏开发商的选择。例如，网易代理开放世界类游戏《我的世界》、哔哩哔哩代理的角色养成类游戏《双生视界》和音乐类游戏《Bang Dream》都是非常成功的案例。

代理国外游戏虽然是挣钱的模式，却不能弘扬国产的电子游戏产业。国产的电子游戏产业要发扬光大，还应当有自己的作品和相应的运营模式。

国产单机电子游戏的标杆作品之一是角色扮演类游戏《仙剑奇侠传》。《仙剑》系列的每代作品发布都会在网络上引发热烈的讨论。《仙剑》系列的运营模式代表了传统的单机游戏的运营模式：玩家一次性付款购买游戏内容后即可以反复游玩。游戏的收益主要取决于游戏的售出的份数。

通常，制作一款高质量的单机游戏需要巨大的时间成本和资金成本，而鲜有游戏能像《仙剑》系列这般成功。多数开发商在游戏圈内默默无闻，即使开发出一款好的游戏，即使游戏拥有一批热爱游戏的粉丝，受限制于“一次购买”的运营模式，游戏的收益并不会很高。这使得许多原本做单机游戏的开发商，最后都转向做投资回报更好的网络游戏了。

网络游戏运营模式是中国最为成熟并且投资回报最好的游戏运营模式。时下热门的塔防类游戏《明日方舟》的运营模式可以说是网络游戏运营模式的一个范本。与单机游戏的运营模式相比，网络游戏的运营模式更注重吸引并留住玩家。玩家不需要像单机游戏那样购买游戏，而是能免费游玩游戏。游戏开发商的收入来源于用户在能够多次购买的增值服务上的花费。对于《明日方舟》来说，这样的增值服务则是购买某个角色的服装、增加一小时内游玩的次数、购买每天自动到账的虚拟补给等等。

网络游戏为了留住玩家，游戏开发商需要塑造出游戏内在的文化，并且与同行竞争，不断地推陈出新。否则没有玩家愿意为游戏买账，开发商也就损失了收入来源。因此，相比于可能只玩20个小时便卸载掉的单机游戏，一款网络游戏的生命周期通常很长，并且能在整个生命周期中都能取得可观的收入。一款长期运营的网络游戏便因而可成为游戏从业者获取收入的常青树。

# 写在最后

从前面的调查中我们看到，无论是国家颁行的政策还是中国游戏市场的氛围，整体上都呈现出欣欣向荣的态势。笔者也尝试分析了当今游戏行业内常见的游戏运营模式。那么在文章的最后回归到一个本质的问题，怎样的电子游戏才是好的游戏呢？

人的本性是好玩的，人们在游玩中探索世界的。电子游戏承载着游戏制作人的理念，为玩家创造出一个虚拟世界的同时往往也反映了现实世界的种种。玩家在游玩游戏的同时也是在增长现实世界中的阅历和经验。因此，一款好的游戏应该能向玩家传达自己的理念。

在笔者所见过的一个不知名的手机游戏里，虚拟地球上各个国家全面开战。玩家的目标是使用包括常规导弹、洲际导弹甚至是核武器在内的手段拓张领土征服地球。然而当玩家真正征服了世界，电子屏幕中的那个地球因战争而变得满目苍夷时，游戏中显示的是“你赢了……吗？”的胜利界面。而只有当玩家静下心来，废止核武器，全世界停止战争回到和平后，游戏中才会显示真正的胜利界面，“你赢了！”。

我想，这是一个好的游戏应该具有的体验。

# 致谢

笔者想感谢张珂豪同学，他作为一名资深的《英雄联盟》游戏玩家，向我展示了这个游戏的魅力所在；以及赖夏昕同学，他将关于大学生睡眠质量的问卷调查数据无条件地分享了给我，使我得到了游戏对睡眠所造成的影响的量化证据。最后，笔者要对向本调查报告提出意见的同学和玩家们表示感谢。谢谢你们！