

■关注网络文化产业·之三

网络游戏：“毒药”还是荣耀

【编者按】

从《王者荣耀》点燃手游市场到《绝地求生》《荒野行动》等网游引发全网“吃鸡”（游戏术语，指夺取胜利），2017年中国网络游戏市场“爆款”频出，产业规模及影响力不断扩大，甚至已超越出版、电影等文化产业中的份额；而与此同时，有关游戏的争论也从未止息。

一方面，让玩家欲罢不能的“爆款”游戏动辄被贴上“精神鸦片”“电子毒品”等标签，

另一方面，以游戏为载体的电子竞技登堂入室，跻身亚运会等大型运动会官方比赛项目之列……简单粗暴地对游戏进行定性，做出“好东西还是坏东西”的价值评判似乎行不通。

在学者眼中，网游引发的舆论撕裂背后，暗藏着互联网时代背景下，媒介迭代及受众迭代所带来的深层次文化挑战。《王者荣耀》等游戏的走红，也反映了网民结构及其心理

需求的变化。虚拟的游戏已与现实生活紧密地结合在一起，并且共同影响着社会的各个领域。

我们究竟该如何理性地面对这个飞速成长的新兴产业及其背后的玩家群体？第57期议事厅，新华每日电讯邀请专家撰文，剖析网游市场火爆的深层次文化背景，以游戏管窥互联网时代的机遇与挑战。

策划：刘晶瑶



“王者荣耀”之争背后的网民迭代

孙佳山(中国艺术研究院学者)

悖论：“精神鸦片”也能为国争光？

近年来，中国网络游戏市场越来越火爆，典型代表是一款名为《王者荣耀》的手机游戏。在游戏中，玩家们可以自由选择根据历史人物、神话人物改编的角色，组成不同阵营，在一张地图上进行对抗，哪方先摧毁对方基地就算获胜。

《王者荣耀》具有目前流行手游的几大突出特征：一是碎片化，每一局游戏的耗时都不长，玩家可以即开即玩；二是强调对抗，在不同阵营的比拼中追求感官刺激；三是多使用戏谑的方式表现内容，比如将历史人物与神话人物进行改编。这些特征及背后的社会文化倾向，值得关注与研究。

一段时期以来，社会各界对《王者荣耀》的批评，大概分为两个层次。第一个层次是对游戏本身的批评。比如，有媒体曾谴责这款游戏不尊重历史，理由是它把荆轲改成了女性；再如，有媒体谴责游戏的内涵浅薄，怕它会把孩子教坏。

另一个层次的批评，则已不再局限于《王者荣耀》这一款游戏，而是给所有网游贴上“精神鸦片”“电子海洛因”等负面标签。熟悉网络游戏及网游产业的人都知道，这样的批评其实有些危言耸听。

颇具戏剧性的是，在舆论对网游口诛笔伐之时，以网游为载体的电子竞技却开始“登堂入室”。亚运会、亚洲室内和武艺运动会等赛事，都在今年宣布将电竞作为比赛项目。国际奥委会主席和巴黎奥申委副主席都明确说，正在认真考虑是否将电竞纳入到2024年巴黎奥运会中，最终结果将在2020年东京奥运会闭幕后宣布。

这就产生了一个评价体系上的问题，也即传统观念和现实情况的悖论——方是整体呈批判态度的舆论，甚至不惜用上“精神鸦片”“电子海洛因”等词汇；另一方却是网络游戏走向传统印象中象征国家荣誉、体育精神的奥运会。

可以预见的是，随着网络游戏进一步发展，这种认知与现实的撕裂或许会越发严重。因此，主流学界、主流舆论界有必要更客观地评价网络游戏、理解《王者荣耀》争议背后的历史逻辑。其关键在于理解移动互联网时代下，媒介迭代及随之而来

的受众迭代带来的深层次文化挑战。

手机游戏：媒介迭代浪潮下的宠儿

从国家经济构成这个宏观层面上看，网络游戏目前已成为我国文化产业的一大支柱。2016年，包括手机网游在内的网络游戏所创造的GDP约为1700亿元人民币，而今年全年预估可以达到2000亿元。

2000亿元是什么概念？我国文化产业的整体规模目前已达4万亿元，网络游戏的产值已占其5%。而占比超过5%即是支柱型行业的门槛标准，因此，网络游戏事实上已成我国文化产业的支柱。

就文化产业内部结构而言，网络游戏近几年的海外影响力、营收能力，都远远超过了电影。

中国电影在过去10年里，单年的海外票房从来没有超过30亿元，而且在海外的文化传播力非常有限。作为对比，2016年中国自主研发的网络游戏的海外营收约为500多亿元人民币。

实际上，以新媒体为代表的数字文化产业在整个文化产业的占比已不低于70%，现在甚至已经到了一款《王者荣耀》的规模就能“碾压”出版行业的地步。

以上这些数据，无论从宏观还是微观层面，都在挑战那些认为网络游戏行业“不上档次、不入流”的旧观念。

这就是前文提到的媒介迭代：新一代媒介已经以碾压者的姿态占领传统媒介市场，这是一个大趋势下的文化情境。不过，我们学术界、舆论界的主流视野，却依然还停留在上一代新媒体上，几乎看不到这些显而易见的新的深层次的文化挑战。

新结构：受众迭代与新文化转型

不难看出，以移动互联网，尤其是以网游为标志的媒介迭代周期已经开始，而由这场媒介迭代所引发的文化转型也已拉开序幕。

要理解这场文化转型，必须知道它是一种结果而非原因。其背后的深层逻辑是受众的迭代，是主流网民的构成发生了历史性变化。根据

工信部今年8月份刚刚公布的数据，我们可以给目前最广大的网民做一个初步的“画像”：

第一，7.5亿网民当中有90%是没有受过本科以上学历教育的；第二，月收入8000元以下的网民占据了7.5亿网民中的90%；第三，7.5亿网民中，40岁以下的网民占70%；第四，60%的网民没有正式工作，当然其中包括学生、离退休人员、自由职业者和个体户等。

此外，还有两个数据也值得注意。一个是农村网民比重上升，数据显示农村上网用户的占比已达25%。再一个是通过网吧上网的网民有1.3亿，也就是说，每6个网民当中就有一人依然选择在网吧上网。

我国网民的主流、主体已经发生重大改变，或者说传统意义上的网民已被新涌入的网民群体所稀释。近年来，随着智能手机和移动互联网的普及，更庞大的人口被纳入到网民范畴中来，过去很多“非互联网人口”，也已成为互联网的一分子。

在这个新型网民结构的基础上，我们不难看出这样的结论：主导互联网市场取向的，或者说互联网产品的主要消费群体，并不是极少数的所谓精英，而是近十年来被不断降低的上网成本所吸引的新网民。

对于今天互联网上“网红”频出、直播火爆、《王者荣耀》《荒野行动》风靡市场等现象，如果仅从所谓的“精英视角”居高临下地来看，很容易引发不小的争议。但是，一旦回到刚才的数据，基于我国网民的实际结构来分析，就会发现出现上述现象并非偶然，而是有着深层次的文化动因。正是在移动互联网时代的新网民结构下，随着以往被忽视的海量网民群体的涌入，他们一度被压抑的需求得到充分的释放。长期以来，我们的文化产业主要面向一二线城市的市民群体，直到近年来随着新网民开始不断走到主流社会的聚光灯下，三四线城市和广大县级市被郁积多年的文化娱乐需求才接连爆发。

总之，我们要理解《王者荣耀》的争议，必须从媒介迭代以及其背后的受众迭代这个视角去把握。新生事物固然有其值得批评的缺陷，但它的出现和壮大，用长时段的历史眼光来看，是势不可挡也不能回避的发展趋势。

(整理：陈琰泽)

“

主流学界、主流舆论界有必要更客观地评价网络游戏、理解《王者荣耀》争议背后的历史逻辑。其关键在于理解移动互联网时代下，媒介迭代及随之而来的受众迭代带来的深层次文化挑战

“

网络游戏目前已成我国文化产业的一大支柱。2016年，包括手机网游在内的网络游戏所创造的GDP约为1700亿元人民币，而今年全年预估可以达到2000亿元。我国文化产业的规模目前已达4万亿元，网络游戏的产值已占其5%，事实上已成我国文化产业的支柱

“

所谓“氪金学”，其“精髓”就是让玩家不知不觉地花钱，而且越花越多。它像沼泽一样把玩家吸引住，无论是普通网友还是土豪，都花钱花得无法自拔

“

无论是什么样的游戏，除了能让我们放松以外，我觉得它们最吸引人的，就是能满足一些人们在真实生活中难以得到满足的需求

揭秘网游“氪金学”：你为何越花钱越上瘾

尹平平

你还记得吗？2009年前后，有一款非常火爆的“偷菜游戏”《开心农场》。那段时间，很多玩家都有过这样的经历：无论工作或学习有多累，都会定闹钟在夜里三四点起来种菜偷菜。

《开心农场》现在几乎没人再玩，但它在当时却有一种“魔力”让你不停地玩下去——当你收完菜，卖完菜，撒下种子，结束一天的游戏后，你其实给自己设置了一个新任务，就是第二天还要上线收菜。当你第二天上线收完菜，卖完菜，播下种子后，你又给自己设置了一个新任务……于是，你成了在游戏里“上班”的人。

你看，哪怕是再简单的游戏，只要配合有效的激励手段，包装得好，也能让用户沉迷其中。至于游戏的核心玩法是否有趣，其影响远远没有我们想象的那么大。

前不久，我在著名的游戏网站“机核网”上发现了一篇题为《项目经理聊游戏》的文章，作者“410”介绍了一个叫作SDK的东西，其全称叫作Software Development Kit，中文翻译为“软件开发包”。

SDK通常是第三方开发的东西，功能千奇百怪。有的SDK设置在后端，玩家在游戏中看不到，但他们的每一次按键，通过的每一个关卡，获得的每一个道具以及每一笔消费都会产生相关的数据，项目经理可以通过分析这些数据，推测玩家的行为模式，从而对游戏进行调整。

这些后端数据，就是“氪金学”的必备武器。所谓“氪金学”，其“精髓”就是让玩家不知不觉地花钱，而且越花越多。它像沼泽一样把玩家吸引住，无论是普通网友还是土豪，都花钱花得无法自拔。

其实，“坑钱”这件事在业界不叫“氪金”，它被冠冕堂皇地称为“付费点”。付费给玩家带来的好处，直白地说就是你付钱就能变厉害，谁付的钱多谁就更厉害。可是，如果一个游戏设计得这么直白，会引起玩家的反感。所以，这个核心必须经过一层层的包装与转化，直到玩家几乎意识不到它的存在。

大家还记得吧，前两年春节期间，支付宝搞了一个活动：扫码集齐“五福卡”就可以换大奖。结果，其他四张卡很容易拿到，“敬业福”却很少有人能找到……其实，这种手段在游戏界已被用过无

数次，而且每次都都很奏效。因为它把一个实际上很难获得的东西，变得看起来只有一步之遥。

要想吸引玩家玩下去，设置好巧妙的付费点还不够，一定要让他们上瘾，才能持续不断地赚得更多。一款手机游戏，如果想要吸金，一定要让玩家在开始游戏的那一刻起，就能获得源源不断的成就感和快感。这些东西都来自各种各样的奖励。

上面说过了，奖励不能太直白，要让玩家们感觉这是我通过努力，达到了要求的等级才得到的奖励。这样玩家时间也花了，钱也花了，享受到了快速升级的成就感，同时获得了奖励，并且觉得这些都是靠自己努力得到的。

除了游戏本身的一些设置以外，游戏玩家之间的交互性，也是吸引玩家沉迷游戏的一个重要因素。

比如公会。所谓的公会，就是很多玩家组成的一个组织，共同打“副本”（游戏里的一个特色玩法）、刷装备。有些“副本”需要十几个人，甚至几十个人齐心协力。作为其中的一分子，如果你不在，你的团队就不完整，其他的十几个人甚至几十个人就只能白白地浪费时间。他们都在等你，你不去？

如果你真的不去，就会有新的成员来，取代你的位置。慢慢地，你就会从公会里面的核心成员，变成一个板凳队员。也许在单位里或者家里，你已经是一个可有可无的人了，所以才进入网络游戏世界打网游消遣。难道，你还能允许自己在游戏的团队中，继续成为一个可有可无的人吗？

当然不能！你不能耽误大家的时间，更不能让大家觉得你是个自由散漫的成员，于是你就上线了，于是你就“上班”了。并且油然而生一种“崇高的”觉悟：“我这不是为了自己，是为了组织，为了部落！”

前段时间，我因为工作接触过一个帮助青少年戒网瘾的专家，他是北京一所名牌高校心理系的老师，在研究怎样帮青少年戒除网瘾这个课题之前，他是研究怎样帮青少年戒烟和戒毒的。

刚开始，我觉得这跨度太大，有点荒唐，但是当务我读完相关文章之后发现，网瘾和烟瘾、毒瘾真的有很多相似之处。

现任中华电子游戏协会副主席的刘梦霏——一个在现实社会中研究虚拟游戏的人，因为痴迷中世纪史，大学选择了历史专业；又因为发现了历史与游戏间的有趣联系，把“游戏”作为职业研究的主课题，实现了许多人“以游戏为工作”的梦想。

在游戏中，刘梦霏窥见狩猎采集的远古时代，见证了各司其职的工业社会，借此更好地思考当下问题，“在游戏精神的基础上，重构下一代人类文明”。刘梦霏笃信在看似简单的小游戏中，隐藏着大写的时代；在虚拟空间里，可以看见清晰可触的现实社会。

让刘梦霏第一次把虚拟游戏和现实生活联系起来，是10年前中国社会关于网络的一次全民讨论。

主流舆论对游戏死刑般的宣判，让刘梦霏觉得游戏与现实间的关系在被进一步撕裂，无法忍受。“很多专家根本没接触过游戏，却谈得头头是道。”

从那时起，“玩游戏的人”成为一个被社会舆论和陈规旧念塑造的特殊群体。这个群体过去10年间被社会贴上了“玩物丧志”“沉沦堕落”和“反主流文化”的标签，一切游戏都被看作“毒瘤”，游戏玩家成了“游戏少年”“网瘾少年”。“游戏”这个词，被一棍子打死。

游戏在国内旧有观念的夹缝中步履维艰，刘梦霏管中窥豹：“中国社会经济发展到这个阶段，社会对待游戏的态度也应随之发生改变。我们需要理性研究，而非动辄情绪化、妖魔化某种事物，玩家和游戏的关系，其实是一个时间管理的问题。”

与国内普遍对游戏持否定态度不同，刘梦霏从小在游戏里受益颇多。因为父亲对游戏的天然敌意，很多玩家无法享受“两代人一起打游戏”的温馨，刘梦霏却从小就和爸爸一起玩游戏。“爸爸是《三国志》的死忠粉，现在仍然痴迷。”

父母对待游戏的开明态度，让刘梦霏能够在游戏中找到学习的契机。她的本科论文叫《奇幻文化中的德普伊历史起源研究》。在解剖“德普伊”这一历史名词所蕴含深意的同时，加入游戏里关于“德普伊”的元素，在一个被“游戏即堕落”的观念堵塞的社会里，表达了自己为“游戏”二字正本溯源的决心，也开始从“游戏玩家”向“游戏研究者”的转型。

“只有成为一个真正的游戏玩家，才有可能去研究好游戏。”刘梦霏说，她玩过的游戏不下百种，无论单机或网游，养成或奇幻，每一类都会尝试。

“我们建议大家不要只把游戏当作一种简单的娱乐工具，而应该把它当作一种媒介。它和电影、书籍等本质上是一样的，有很多乐趣。游戏可以承载游戏以外的东西，能够完成很多其他使命。”刘梦霏在接受媒体采访时曾这样说道。

《心跳回忆》游戏曾经治愈了刘梦霏的情感问题。“这个游戏的场景和时间完全按照高中的特点来设定，会让你置身其中，不觉得它是游戏，而是一个感情倾诉器，把自己的忧愁烦恼，告诉游戏中的角色。”促进社交和情感沟通类的游戏，则能让玩家完成社会化的过程。

刘梦霏逐渐意识到，玩游戏其实就是一个赋能的过程。“通过通关、练级、做任务的形式体会社交的快乐，并得到协同合作过程中的及时反馈。交互感会让你知道自己对世界是有影响的，并不是无意义的。”

“在我们成长的那个年代，是游戏、动漫做了我们的导师，抚慰青春期和成长的创伤，通过角色扮演和移情过程使治愈成为可能，并帮助我们在那个竞争激烈从而变得功利化的社会中，交到因为我们是我们”而和我们在一起的真心朋友。”她在随笔《让游戏/童话治愈你的心灵》中这样写道。

刘梦霏很推崇相识的一位芬兰学者的观点：“那是一种完全沉浸式的、在现实生活中的新游戏方式，国外有很多学者在做关于游戏和社会、虚拟和现实之间的研究，它们是彼此紧密结合的，并共同影响着社会各个领域。”

10年前，社会上讨论的是“游戏是好东西还是坏东西”的问题。刘梦霏希望10年后的今天，人们能更理性地看待游戏，多谈些游戏的媒介功用和现实意义。她如今不希望看到游戏仍然是被道德审判的娱乐物品，而是有利有弊的媒介工具，“希望公众多看到游戏在现实中的正面投射”。

“实际上，无论喜欢与否，我们已经生活在一个游戏的世界中。”刘梦霏在《游戏的精神》中这么说。（Junitalie）来源：《新周刊》

从小游戏看大时代