



李默文 / 制图

背景

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 亿元左右，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。

社会各界对《王者荣耀》的批评,大概分为两个层次

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。

网络游戏走向象征体育精神的奥运会

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——一方是整体呈批判

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。

互联网产品的主要消费群体,并不是极少数的所谓精英

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，我们不难得出这样的结论：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型网民结构下，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。

揭秘

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。

你为何越花钱越上瘾

前不久，记者在著名的游戏网站“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。

交互性,是吸引玩家沉迷游戏的一个重要因素

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，你就已经是一个可有可无的人了，所以才进入网络世界打游戏消遣。难道，你还能允许自己在游戏的团队中，继续成

游戏,无非是生活的一个缩影而已

无论是什么样的游戏，除了能让我们放松以外，其实它们最吸引人的，就是能满足一些人们在真实生活中难以得到满足的需求。比如，游戏能让人感觉到，只要努力就肯定能有回报；也能让人感觉到，自己在一个团队中被需要。这些都是人们最基础的心理需求，可能一些人在学习或者工作甚至家庭中，没有办法得到，所以才会去虚拟的游戏世界中寻找。

也许什么都无法取代游戏给他们带来的快感，但是如果在生活中，也引入游戏里那些吸引人可以持之以恒的元素，或者把一些很难达到的

声音

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。因为父辈对游戏的天然敌意，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 and 爸爸一起玩游戏。“爸爸是《三国志》的死忠粉，现在仍然痴迷。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。

从小游戏看大时代

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瘾的一次全民讨论。主流言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旧观念塑造的特殊群体。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。

玩家和游戏,是一个时间管理问题

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。”

“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。

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。

（新华）

