

浅析上海网络游戏产业的发展现状、问题及对策

吴有琴

景德镇陶瓷学院科技艺术学院 333000

【摘要】：随着互联网的普及和信息产业的不断发展，网络游戏产业成为当今电子娱乐产业的朝阳产业，对国民经济和社会发展的贡献与影响力与日俱增。上海网络游戏产业已成为网络经济及文化娱乐业的重要支撑，并且带动了整个上海经济相关产业的发展。本文对上海网络游戏产业发展过程中面临的问题进行了研究，并提出了相应的对策，以期对其发展起到积极的作用。

【关键词】：网络游戏 上海 发展对策

1. 上海网络游戏产业的发展现状

2013 年，上海网络游戏(包括客户端网络游戏、网页游戏和移动网络游戏)的整体销售收入比 2012 年增长 34.2%，约达到 255.2 亿元，约占全国销售总额的 30.7%。继续保持产业领先地位。

1.1 移动网络游戏等新兴市场增长快速

随着智能手机的普及和移动互联网的发展，2012 年上海手机的上网使用率首次超越了 PC，成为第一上网终端。同时，电信运营商网速的提升、网络资费的下调，以及 WIFI 热点覆盖范围的扩大，这些因素共同促成了移动网络游戏用户规模空前地高速增长，移动网络游戏市场随之扩大。《2013 上海游戏出版产业报告》显示，上海移动网络游戏市场规模实现高速增长，2013 年同比增长率约达到 167.1%，带来了 21.9 亿元的收入。

在上海游戏产业中，传统客户端网络游戏仍旧占据主体地位，以 169.7 亿的销售额占据 66.5% 的市场份额。网页游戏销售收入 63.6 亿元，市场占有率约为 24.9%。而收入增长强劲的移动游戏作为整个产业的后发动力，市场份额已经达到 8.6%，相比去年实现翻倍增长。

以上数据显示，继多年的高速发展之后，上海网络游戏产业整体收入再上一个台阶，在客户端游戏市场增速逐渐稳定，网页游戏市场发展日渐成熟，而在移动网络游戏快速兴起的新环境下，上海网络游戏产业进入新的发展阶段。

1.2 海外出口成为产业新的经济增长点

上海市新闻出版局等管理部门积极推进我国自主研发网络游戏海外推广计划，鼓励有实力的高质量精品游戏走出国门输出文化、出口创汇。上海的网游产品已从过去大批从日本、韩国等地引进、代理为主，转向以自主原创民族游戏为主，并走向国际。据统计，2012 年上海共审批的 341 款网络游戏产品中，国产游戏 320 款，引进游戏 21 款，国产民族原创游戏占总量的 94%，成为绝对的市场主力。自主创新的快速发展也带动了海外出口销售的高速增长，2012 年上海网络游戏海外出口超过 2 亿美元。未来，随着上海网络游戏企业对于国外市场的了解进一步深化，发展规划进一步完善，海外市场将成为上海网络游戏产业新的增长点。

1. 3 品牌企业构成产业支柱力量

与全国网络游戏产业一样，少数骨干企业在推动上海网络游戏产业的发展过程中继续发挥着中流砥柱的作用。据了解，盛大网络、巨人科技、网之易、邮通科技、完美世界(上海)、淘米科技等 6 家老牌知名企业公司，仅占上海现有网络游戏企业总数的 2.4%，但 2012 年产值却达到 97 亿元，约占上海网络游戏总产值的 51.8%。其余 200 多家游戏运营企业的产值合占 48.2%。新兴网游企业则主要集中于网页游戏和移动游戏领域，在产品研发、市场推广以及平台运营等方面短时间内还难以赶超骨干企业。

1. 4 网游动漫跨界融合更趋成熟

网络游戏产业与文学、影视、动漫等跨界融合趋势明显，一种全新的产业链模式开始诞生，并已为越来越多的网游企业所接受，即从网络文学创作中寻找适合改编为网络游戏的故事内容，通过网络游戏研发运营培育稳定客户群，再将成熟网络游戏改编为电视动漫或大电影，最后进行品牌形象授权，从而实现线上线下两个市场、上游下游的联动发展。上海淘米网络推出以儿童网络游戏《摩尔庄园》、《赛乐号》为原型的动漫舞台剧并在全国巡演，52 集动画片《摩尔庄园》在全国卡通卫视播出，收视率居同期动画片最高，电影《赛尔号—寻找凤凰神兽》、《摩尔庄园》在全国院线上映，票房收入逾 6000 万元。网络游戏与动漫产业互为衍生融合已经成为未来一段时间内加快动漫游戏产业发展的重要途径。

2. 上海网络游戏产业发展中的问题

随着国产网络游戏属地管理试点在上海的设立，进一步加快了审批效率，为上海游戏企业发展创造了更有利的条件。但也应该看到，网络游戏产业在发展过程中也面临着一些问题。

2. 1 私服、外挂严重

网络游戏行业中私设服务器提供盗版游戏服务的问题很严重，并且这种私服现象已不仅仅是个别私服商的盈利行为，而是正在逐渐形成一个产业联盟。从长远角度来看，私服的危害性并不仅仅是影响到游戏运营商根本利益，还会最终危害到整个行业的正常发展。

网络游戏外挂是指利用游戏程序本身的漏洞编辑的能影响游戏运行的外置程序，它对游戏的影响轻则另少数使用外挂的玩家能不公平的规则下进行游戏，如正常情况杀死一个游戏怪物得到宝物的概率是 0.05%，利用外挂可以是概率提高到 5%，破坏了游戏的平衡。而更严重的则利用外挂进行游戏数据串改，盗取他人的游戏账号，密码等违法行为。外挂对一个网络游戏的破坏性很大，一个耗资巨大代理来的网络游戏，往往就因为游戏中外挂盛行，而毁于一旦。原新干线代理的《仙境传说》，九城代理的《奇迹》，网易代理的《疯狂坦克》无不是受外挂摧残，导致惨淡经营。

因此，杜绝外挂，打击私服将是保证伤害网络游戏产业平稳发展的必要之举。

2. 2 网络游戏产业链的运行与治理不完善

网络游戏产业链可以概括为：上游是游戏软件开发商和硬件提供商，他们收取版权交易费和负责后期的更新开发，中游是游戏发行商、电信服务商和代理运营商，是沟通上游开发商和下游用户的桥梁，通过架设网络平台、提供服务获取收益，下游是零售经销商，网吧，游戏媒体以及最终用户等。网络游戏产业链的各环节存在着相互制约、相互关联的关系，若其中任何一个环节失去平衡，则产业链难以运营下去。上海网络游戏产业在发展的过程中就遇到了许多问题，产业链的各个环节各自为营，上游的供应商有时候资金一步到位时却没有收到该有的效益，而中间的游戏运营商则没有按供应商的要求办事，导致下游的用

户消费颇高。他们都没有考虑产业的整体效益，导致网游产业秩序混乱，前景堪忧。

一直以来，政府对网络游戏产业负而影响的治理，可以说涉及到了网络游戏产业的整个链条，花了很大力气对网吧等互联网经营场所进行整顿治理，希望在这个环节堵住、净化网络游戏对青少年产生的负而影响。这其实存在轻“上游”重“下游”，轻“治本”重“治标”的缺陷。

3. 上海网络游戏产业的发展对策

3. 1 加强行业自律，培养良好游戏习惯

网络游戏企业应该依法经营、开发网络游戏产品的认证和识别系统软件，限定不同的受众群体的游戏类型及时间。同时，相关部门也应该积极鼓励网游企业的守法经营，严厉打击不法行为，加强正而、全面的宣传。也可以倡导建立行业协会，以加强行业服务、规范企业竞争行为，维护行业利益。

“传奇世界”的成功运行证明网络游戏格调高、内涵深、民族文化底蕴深厚，不仅可以带来视觉上的享受，对培养游戏玩家的团队精神、提高逻辑思维能力也大有益处。一方面，游戏玩家要自觉自律、合法、适度的开展。另一方面，社会要为游戏玩家提供良好的游戏环境、健康的内容、规范的规则，同时，社会及家长要对游戏玩家进驻正而的引导，妥善处理游戏与工作、学习的平衡。通过全社会化的共同努力，培养良好的游戏习惯，使游戏成为娱乐、放松、交友的好平台，为生活增添乐趣，甚至陶冶个人情操、提高智力、推动国民经济发展，促进社会和谐。

3. 2 加强网络游戏产业链的中上游治理

网络游戏产业链的中上游部分，即网络游戏的开发商和运营商在更大程度上决定着网络游戏的品质。因此，进行下游治理的同时，也必须加强中上游的治理工作。

首先，必须严格审查网络游戏开发商的资质，增强网络游戏开发商的自律意识，游戏厂商要自觉净化游戏内容，杜绝血腥与暴力。这就要求国内的游戏厂商在游戏的设计、开发和制作过程中，要注意将积极向上的价值观融合进去，用健康的、有益的内容去占领网络游戏这个新兴的文化阵地。只有这样，我们才能从游戏的源头上防止青少年不为那些有害的、消极的和国外不良意识形态所侵害。

其次，必须规范运营商的行为，加强管理，提高客户服务质量。一是运营商制作或引进网络游戏时，要充分考虑技术上存在的缺陷，在准备充分的条件下，认真开展内测和公测，并及时将信息反馈到制作方进行改进，避免因技术不足引起道德问题，二是运营商要重视客户服务，及时处理和解决玩家的疑难问题，其中需特别强调的是关于 GM 的管理。他们是游戏数据的直接控制者，如果有徇私舞弊行为，将引发连锁反应，所以要明确 GM 条例，使 GM 制度不断走向透明化。最后，在监管的过程中要获得通信部门的配合。通信部门通常在网络游戏的产业链中扮演着网络设备供应商的角色，它负责提供宽带并负责维护网络设备，在网络游戏的整个链条中也发挥着举足轻重的作用。

3. 3 政府给予金融税方面的倾斜

在金融支持方面，对立志于国产游戏开发和运营，但又处于创业初期或苦于资金周转困难的企业，可以给予则政贴息或无息贷款等政策，或者在企业列支项目内增加广告的列支比例(一般企业是 30%的广告列支可计入成本，网游企业是 15%)。对于一些特别好的游戏题材，可以给予专项贷款，鼓励网络游戏的开发和运营。网游产业是一个无污染，不占用国家公共资源的新兴产业，符合国家优化产业结构，走绿色环保道路的发展大方向。政府给予游戏产业适当的政策倾斜是必要的。

参考文献:

- [1]刘拓知, 戴增辉. 中国网络游戏产业发展研究[J]. 中国证券期货, 2010. (04) .
- [2]李美香. 网络游戏研发的版权纠纷研究[J]. 科技管理研究, 2009. (11).
- [3]沈克钢. 我国网络游戏产业现状及发展趋势[J]. 高科技与产业化, 2009. (03).
- [4]徐思行. 中国网络游戏产业收费情况分析[J]. 消费导刊, 2009. (01).
- [5]宋亚谱. 网络游戏产品的市场营销[D]. 西安建筑科技大学, 2012.