

★玩是人类基本需要之一，要玩得有文化，要有玩的文化，要研究玩的学术，要掌握玩的技术，要发展玩的艺术。——著名经济学家：千光远

玩经济

数字娱乐拷问中国

畅销书《信息化校园：大学的革命》作者倾力奉献

万新恒◎著



经济科学出版社

★玩是人类基本需要之一，要玩得有文化，要有玩的文化，要研究玩的学术，要掌握玩的技术，要发展玩的艺术。 ——著名经济学家：干光远

玩经济

数字娱乐拷问中国

畅销书《信息化校园：大学的革命》作者倾力奉献

万新恒◎著



经济科学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

玩经济：数字娱乐拷问中国 / 万新恒著. —北京：经济科学出版社，2007. 3

ISBN 978-7-5058-6157-2

I. 玩… II. 万… III. 文化生活—消费经济学—研究—中国 IV. F126.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 029363 号

责任编辑：唐俊南 卢元孝
责任校对：徐领弟
技术编辑：潘泽新
装帧设计：金大侠设计工作室
原创漫画：宋雷

玩经济——数字娱乐拷问中国

万新恒◎著

经济科学出版社出版、发行 新华书店经销

社址：北京市海淀区阜成路甲 28 号 邮编：100036

总编室电话：88191217 发行部电话：88191540

网址：www.esp.com.cn

电子邮件：esp@esp.com.cn

北京中科印刷有限公司印装

880 × 1230 32 开 6.25 印张 110000 字

2007 年 3 月第一版 2007 年 3 月第一次印刷

ISBN 978-7-5058-6157-2/F·5418 定价：25.00 元

（图书出现印装问题，本社负责调换）

（版权所有 翻印必究）

目 录

• • • •

序言.....	1
引言：“玩经济”——一个严肃的话题.....	3
由县委书记关闭网吧引发的争议.....	5
为“玩”正名.....	8
“玩经济”正在成为现实.....	13
用新的视角研究“玩经济”.....	17
数字娱乐经济是“玩经济”的最新体现.....	21
大禹治水的智慧.....	24
第一章 数字娱乐，中国人了解多少？.....	29
内容为王，还是娱乐为王？.....	34
IT：从“T”到“I”.....	36
从“I”到“E”.....	38
苹果 = “T” + “E”.....	40
我们都是娱乐公司.....	44

信息革命也是娱乐革命.....	47
数字娱乐——第三次浪潮.....	50
三大特质：网络化、互动性与真实感.....	52
第二章 数字娱乐会改变中国人的生活吗？.....	55
“1984年”发生了什么？.....	57
比好莱坞更有前景的产业.....	61
数字娱乐就是数字+娱乐吗？.....	63
数字娱乐：最hot、最cool.....	67
最热门的数字娱乐方式.....	70
中国：全球最大的数字娱乐潜在市场.....	75
第三章 在数字娱乐角斗场上，中国会被淘汰吗？	77
中国市场的想象力.....	79
在角斗场上.....	85
仅有盛大就够了吗？.....	90
创意型政策体系缺失.....	96
第四章 数字娱乐是高明的文化侵略吗？.....	101
数字娱乐有文化吗？.....	107
“十条诫令”.....	110
从《红色警戒》到韩国“PK”.....	114
作为文化工业的网络游戏.....	119

中国网游当自强.....	122
第五章 数字娱乐在“毒害”青少年吗?	131
网络游戏五宗罪.....	134
玩物丧志 娱乐至死.....	137
网络游戏：更高级的游戏.....	142
网游成瘾 原因何在.....	145
国外如何监管网络游戏.....	149
第六章 数字娱乐会带来社会不稳定吗?	153
触目惊心的网络色情.....	156
网络搭建虚拟赌场.....	158
玩之有度.....	161
打击网络色情：疏堵结合.....	164
网络赌博：坚决打击.....	168
网络博彩业：加强规范和引导.....	171
尾声 数字娱乐拷问中国.....	175
附录“玩”之辨.....	182
后记.....	189

序 言

• • • •

要研究“玩”的学术

当1946年美国宾夕法尼亚大学埃克特等人研制成功全球第一台电子计算机的时候，他们应该想不到电脑在半个多世纪之后，竟然会发展成为一种最受欢迎的“玩具”。而今，全球数以亿计的电脑、手机等数码设备，都已经成为人们不可或缺的娱乐工具，数字娱乐经济正方兴未艾。

对于人的“自由发展”而言，“玩”无疑是一个至关重要的因素。正如于光远老先生所说的那样：“玩是人生的根本需要之一，玩是人的一种本能；它是人处于放松和自由的一种状态。”“玩是人类基本需要之一，要玩得有文化，要有玩的文化，要研究玩的学术，要掌握玩的技术，要发展玩的艺术。”

结合工作实践，万博士大胆提出了“玩经济”的概念，并对“玩经济”做了初步的探索和研究，我觉得很有意义。

我们今天所说的“玩经济”，其实很大程度上指的是数字娱乐经济。网络游戏、手机电影等最时尚最受欢迎的娱乐方式，都与数字技术的发展息息相关。

当然，所谓数字娱乐，数字终究只是手段、技术层面的东西，娱乐本身才是内核，娱乐离开数码，会失去很多独特的趣味，而数字不载娱乐，也难以走向大众，深入大众，获得强大的发展内驱力。

应当指出，今天，“玩经济”以及数字娱乐已经远远超出了经济范畴，如电脑和网络游戏对年轻一代的巨大影响就在社会上引发了强烈的争议。有人认为，它会使年轻一代沉溺其中而“玩物丧志”；也有人认为，它会使学习变得轻松愉快而“寓教于乐”。于是，主张全面禁止者有之，主张因势利导者也有之。一项新技术引起如此强烈的、截然对立的反响，在人类技术发展史上也许是绝无仅有的，而本书对“玩经济”以及数字娱乐产业的探讨，颇有独到之处，所以，包括数字娱乐制造商、相关政策制订者、玩家、家长、老师等等在内的广大读者，都不妨读读本书，从中寻求有益的启示。

相信本书的出版，对于中国数字娱乐产业的研究与实践，将起到积极的作用。

中国工程院院士 倪光南

2007年3月28日

— 引言 —

“玩经济”—— 一个严肃的话题

玩是人生的根本需要之一，玩是人的一种本能；它是人处于放松和自由的一种状态。

——著名经济学家于光远

人生基本的问题是如何在物质生活和精神生活之间保持平衡。

——GNH 首倡者吉格梅·辛格·旺楚克

由县委书记关闭网吧引发的 争议

2006年10月8日,《民主与法制时报》所刊发的一篇名为《山西方山县委书记关闭县城网吧引争议》的报道,迅速被全国各大媒体纷纷转载。

该报道叙述了这样一件事:2006年3月14日,一个网瘾少年的求助信送到了山西省方山县委书记张国彪的手中,信中讲述了自己上网成瘾的过程和网吧的危害。收到此信,经过实际调查后,张国彪决定在全县彻底解决网吧问题。于是,根据《互联网上网服务场所管理条例》等法律法规,该县对全县的网吧进行了严厉的清理整顿。铁腕整治的结果是,到5月底,网吧在这个吕梁山区深处的小县城彻底消失了,“在这个小县城,看不到人头攒动、坐满了学生的热闹的网吧。”(《民主与法制时报》2006年10月8日)



● 韩国前总统金大中曾经为推广本国动漫产业而走上街头，扮演成卡通形象，笑问大众“看我卡通不卡通？”

张国彪的做法是否正确，引发了人们的激烈辩论。有人对网吧深恶痛绝，认为网吧毒害未成年人成长，铁腕整治网吧有利于未成年人成长，可谓“德政”。也有人对此坚决反对，认为网吧经营者的权益是受到法律保护的，如果网吧业主违规接纳未成年人，可以按照有关法规给予处罚，屡罚不改的才能取缔，但方山县却以行政手段关闭县城全部网吧，这种处理方式简单粗暴，是一种“管理懒政”。也有人态度折中，

认为铁腕整治终究只是权宜之计，不是最理想的办法。因为堵永远都只是权宜之计，也是个下下策，而疏才是治本之道。大禹当初为什么能够治理好黄河的水患，而其父鲧（音“滚”，共工氏）为何9年而不得成功，其高明与成功之处就在于改“围堵障”（鲧方案）为“疏顺导滞”。

在此，我们暂且不去评判这一做法的是非与否，但这一事件及其所引发的广泛社会反响和争议，却折射了本书的主题“数字娱乐拷问中国”的确具有鲜明的时代意义：数字娱乐产业正蓬勃发展，并且作为一个新生事物，在其发展过程中已经引发了很多新的政治、经济与社会话题，摆到了学界、商界和政界各方面人士面前，整个社会必须正视了。

为“玩”正名

可以说，中华民族是一个活得多少有点沉重的民族，在欧美、非洲、拉美等很多国家，都有各种形式的“狂欢节”，是民间的重要节日，鼓励民众无论老少贫富，都在狂欢节上尽情“放纵”一番。但中华民族存续至今，都没有“狂欢节”这一概念，“端午”、“重阳”、“春节”等传统节日，虽以休闲为目的，但也被赋予太多的文化与礼仪意味，玩得实在不纯粹。

古人范仲淹有句名言：“先天下之忧而忧，后天下之乐而乐。”这句话千古传诵。正是这种“生于忧患、死于安乐”的“忧患精神”，我们民族涌现出一批批“天下兴亡、匹夫有责”的仁人志士，在经历一次次的民族苦难之后又一次次重新站立起来。甚且，古人还一直强调“玩物丧志”，谁玩得“大发”了一点，众人便会视之为“败家子”。这种对“安乐”过

于警醒的态度，让中国民族的娱乐精神，一直若存若续，若隐若现，难得张扬，中华民族缺乏尼采所谓的那种“酒神精神”。李白千古绝唱《将进酒》所高歌的“人生得意须尽欢，莫使金樽空对月”快意境界，其实并不为社会主流价值观所认可。

当今，社会愈来愈激烈的竞争环境更给人们带来了精神上高强度的压力，使人不堪重负。据统计，目前，中国有超过2600万人患有抑郁症，由此诱发的以抑郁症为代表的精神疾病正成为人们健康和社会和谐的一大威胁。研究表明，由于生活压力、精神负担过重，在中国一些大城市的知识分子和白领阶层中，大约75%属于亚健康人群，很多人处于一种焦躁、郁闷的状态之中，这种普遍的社会情绪用一首歌歌名来形容就是：“最近有点烦”。连本该享受阳光般童年时光的小孩子们，都少年老成地发出了“压力大”的慨叹——看看现在正在各大商场、超市热销的儿童拉杆书包，就可见一斑。

这种活得有点“沉重”的状态，让笔者心头也感到一丝“沉重”。

从哲学上问一个命题：人类发展经济、科学、文化、教育的最终目的到底是什么呢？很简单，一句话就可以高度概括——是为了人的自由发展。早在1848年，马克思、恩格斯就在《共产党宣言》中庄严宣布：“每个人的自由发展是一切

人自由发展的条件。”1894年1月9日，恩格斯在回答意大利社会主义者卡内卜·朱泽培问“什么是社会主义新纪元的本质”时，也曾引用了《共产党宣言》中的这句话。马克思、恩格斯的这一观点是具有普世价值的，连西方自由主义者对此也是基本认同。如当代西方自由主义思想大师哈耶克，在其著作中也多次提出一个现代民主政体，“应建立一个最一般性的规则体系，以保证人们充分的自由发展空间”。

在人的“自由发展”的内涵中，“玩”实在是一个至关重要的因素。从人类学的角度看，人和动物的最大区别之一，在于只有人才会自觉地有规律地休息、休闲、休假、休整。犹太人在两千多年前就规定每工作6天便应有1天“安息日”，并且做出了许多努力使这种较平淡的“休”转换成更有意思的“玩”。今天，许多国家、地区，已经改为每星期7天中必须有两天休息日。“玩”既是人的生活节奏的调节，又是人的天性的宣泄，更是人的个性的张扬。人的许多知识，其实是在玩中积累起来的。人的才能也往往在玩中得到体现。随着社会的发展，越来越多的人懂得了玩的价值。与此同时，越来越多的人为了让别人玩得更开心而想出了各种各样的新玩法。这就形成了玩的文化，同时又产生了玩的经济。它体现在假日期间，就成了我们近年来出现的新名词“假日文化”、“假日经济”。