

国内
游戏学研究
开山之作



游戏学

北京大学互联网发展研究中心◎著

理解网络新一代，发挥游戏正能量

中国人民大学出版社



游戏学

北京大学互联网发展研究中心◎著



中国人民大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏学/北京大学互联网发展研究中心著. —北京: 中国人民大学出版社, 2019. 3

ISBN 978-7-300-26571-1

I. ①游… II. ①北… III. ①游戏-研究 IV. ①G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 001350 号

游戏学

北京大学互联网发展研究中心 著

Youxixue

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 010-62511242 (总编室)

010-62511770 (质管部)

010-82501766 (邮购部)

010-62514148 (门市部)

010-62515195 (发行公司)

010-62515275 (盗版举报)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com>(人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京联兴盛业印刷股份有限公司

规 格 148 mm×210 mm 32 开本

版 次 2019 年 3 月第 1 版

印 张 12.875 插页 2

印 次 2019 年 3 月第 1 次印刷

字 数 286 000

定 价 69.00 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

推荐序

从过去到未来，自初始至终结。

古老的雅努斯神祇始终用两副脸孔向人们昭示着事物的玄机：深邃的过去潜藏着未来的光芒，而崭新的未来依托于过去的底蕴。

游戏，作为人类的原始本能之一，从未在浩瀚历史与社会的画卷中缺席。而在电子与虚拟技术蓬勃发展的今日，游戏日渐绽放出未曾预料的璀璨光芒。

从现实社会中的运动与桌面游戏，到虚拟世界中的电子与模拟游戏，在漫长的历史中，游戏始终扮演着举足轻重的角色。作为一种独特而无法取代的文化形式，游戏在满足着人们寻求快乐的本能的同时，极大地拓展了人类文明创造性与想象力的版图。而随着Wi-Fi、4G技术与智能手机广泛地嵌入人们的生活，充满着乐趣、新鲜感与创造力的游戏掀起了不可阻挡的文化潮流，目前已经成为继影视之后发展最为迅速的新型文化载体——这样的历史正被超过20亿的游戏用户所共同见证。时至今日，游戏类型的多元、题材的多样与时空的无限性正为满足最广泛的用户需求提供契机，也为人类历史、文化与社会互动的记录与延伸创造着重要窗口。

而作为文化载体的游戏本身也正释放着多元的价值。一方面，线上线下的互动，文化形式的交融，前沿技术的添彩，均为游戏衍生

出了诸多极具吸引力的新型内容，它们也日益成为社会中深受年轻人喜爱的潮流文化；另一方面，游戏的影响力也已开始超越游戏本身，卓越玩家、赛事活动与精神内涵在更大范围内彰显着游戏的强大能量。此外，游戏的价值本身也在更多领域逐渐展现。游戏即时、具体、明确的反馈机制，有效调动积极性与激发潜能的作用日益为人们所认知与掌握。游戏形式不应仅应用于娱乐领域也逐渐成为学界、业界与民众的共识。在教育、医疗、科研、公益、商业、文化保护等领域，游戏的重要性开始得到正视，多样的应用方式逐步展开。

面对游戏蓬勃发展的社会现实，如何科学地认识与理解游戏，最大限度地发挥游戏的有益价值，成为我们不得不思索的重要问题。毫无疑问，实践是解决这一问题的重要支撑。多领域应用的广泛起步与功能游戏的切实探索正为游戏的合理化利用提供着有效的现实经验。而相较于实践，研究更是其中关键的一环。游戏发展至今，已成为一种可包容目前所有艺术形式的文化形式，其丰富性与复杂性今非昔比，体系化、系统化地对游戏进行研究意义重大。游戏对于多元主体与多样领域的广泛影响使得游戏研究应立足于交叉、综合的学科视野之上。而实践经验与游戏规律的鸿沟也使得发展游戏学科的需求愈发迫切。

本书正是在这样的背景之下所做出的初步尝试，我们意图在对游戏的起源、属性、功能等进行梳理与对游戏的经济、文化、社会影响等进行分析的基础之上，为游戏研究的开拓、创新与发展提供有益参考。

立足当下，联结过去，游戏研究方得以展开；正视现在，展望未来，游戏大幕正缓缓拉开。

腾讯集团首席运营官 任宇昕

目 录

第一章 从游戏到游戏学 /1

第一节 游戏的概念 /1

第二节 游戏的基本性质 /12

第三节 从游戏到游戏学 /16

第二章 游戏的历史与发展 /22

第一节 游戏的诞生与早期发展 /22

第二节 近现代以前的游戏 /30

第三节 近现代的游戏 /38

第四节 电子游戏的产生与发展 /46

第五节 2012—2016 年智能手机游戏——中国手游的革新 贡献 /120

第三章 游戏的社会功能 /130

第一节 游戏的娱乐功能 /131

第二节 游戏的教育功能 /135

第三节 游戏的跨文化传播 /143

第四节 游戏的文化功能 /144

第五节 功能游戏：游戏社会功能的集中体现 /148

第四章 游戏文化 /153

第一节 游戏世界的文化狂欢 /154

第二节 非游戏世界的文化延伸 /173

第五章 游戏产业 /180

第一节 国内游戏产业现状 /180

第二节 国内游戏产业主体 /184

第三节 中国游戏产业竞争力 /195

第四节 中美游戏产业发展历程差异 /203

第五节 中美游戏产业外部环境差异 /225

第六节 中美游戏产业现状差异 /254

第七节 游戏产业的地位与意义 /279

第六章 游戏玩家 /283

第一节 游戏用户心理与行为 /283

第二节 游戏学中的用户研究方法 /312

第七章 游戏治理 /325

第一节 国外防游戏沉迷对策 /325

第二节 游戏分级 /330

第三节 国际游戏治理与青少年保护 /337

第四节 我国未成年人网络保护现状及问题 /361

第五节 未成年人网络保护的国际经验和启示 /368

第八章 游戏的发展与未来 /378

第一节 游戏的智能化革新 /378

第二节 AR/VR 技术：沉浸式的游戏体验 /383

第三节 游戏社会化，功能游戏崛起 /387

第四节 电竞成为游戏行业发展重要助力点 /392

参考文献 /394

后 记 /398

第一章 从游戏到游戏学

本章将首先对游戏的概念进行解读，对游戏的基本性质进行分析，并在此基础上对游戏研究能否成为一门学科做进一步的探讨。

第一节 游戏的概念

当游戏走进大众视野，登上社会发展的舞台，我们不禁思考，游戏究竟是什么，我们又应该如何面对游戏。

从最宽泛的意义上讲，游戏是约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）笔下的魔环（magic circle），是日常生活之外一切精神活动甚至非生产性活动的集合，除生存和发展之外的行为（比如艺术、运动、战争、法律）几乎皆可纳入游戏的范畴。但我们在此并非要讨论广义的游戏。

谈到游戏，不同的人脑海中浮现出的概念可能大不相同。对孩童而言，游戏就是“玩”，不管是玩玩具，还是和小伙伴一起玩耍；对老人而言，游戏则是不务正业，甚至是“电子海洛因”。对艺术家而言，游戏是数字媒体，是第九艺术；对产业人员而言，游戏则

是变现能力极强的产品与应用……不同的人眼中的游戏差异如此之大，折射出一个多面体的游戏概念。

理解游戏，不妨首先从游戏与玩这对最初的概念开始思考。在中文里，“玩游戏”是一个常见的动宾短语，似乎玩和游戏已经是天经地义的搭配，在内涵上也高度重合，在多语言互译中有时也被交替使用。比如游戏研究领域的先驱人物赫伊津哈的著作 *Homo Ludens*（中译名《游戏的人》）中，*ludens* 一词的名词形式 *ludus* 在英语中并没有对应的词汇，词典和译注中通常解作 *play*，国内翻译为游戏。游戏学 *game studies* 也叫 *ludology*。法国社会学家罗杰·卡约（Roger Caillois）最有名的著作就叫作 *Man, Play and Games*（中译名《男人、玩乐与游戏》）。这些都说明玩和游戏密切相关。

但是，游戏与玩这两者并不完全等同（见图 1-1）。

一方面，玩的概念包含游戏。席勒说，玩是旺盛精力的释放过程。玩的主体不限于人类，同时，玩不一定是有目的的，也可能是下意识或无意识的行为。猫狗追逐打闹，是天性驱动的玩耍。人在焦虑时玩弄发梢，是缓解压力的行为。这些行为都属于玩的范畴，但和严格意义上的游戏不同。因此，在这一层面上，玩的对象不仅是游戏，玩的概念包含游戏。

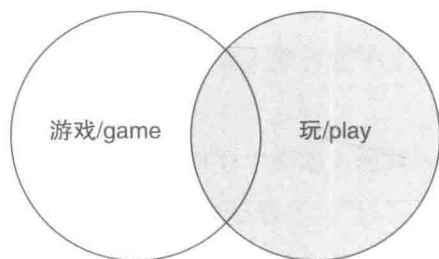


图 1-1 游戏与玩的关系

另一方面，游戏的概念包含玩。游戏的方式和目的，也已经超越了玩。在今天，技术进步和对游戏机制的分析，使得游戏成为教育、军事训练、医学模拟的一种新工具手段。游戏中激励、正向反馈、高度拟真的特性被放大，且不再仅仅为娱乐服务。游戏与学习这一对曾经矛盾的概念开始交融。因此，在这一层面上，游戏的目的不仅是玩，游戏的内涵应当包括认真地、有目的地玩，其目的可以是娱乐或消遣，也可以是学习或拟真。

时至今日，游戏所涉及的基本主体已扩展为玩家、开发者与发行商三大主体，这三个不同的主体对游戏的理解也存在较大的差别（见图 1-2）。

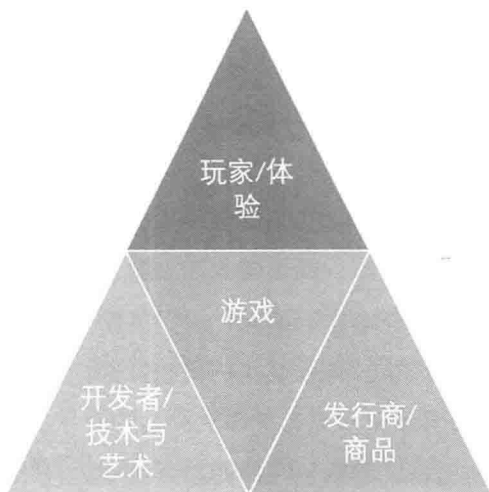


图 1-2 玩家、开发者与发行商眼中的游戏

对于玩家来说，游戏是一种体验。玩家即玩游戏的人，玩家与游戏二者相互定义。玩家是游戏的最终消费者，也是游戏的二次创作者，他对游戏的再创作体现为独特、自我的游戏体验。如果没有

玩家的存在，那游戏也只是一堆冷冰冰的规则、一组零一代码而已。在信息时代，玩家谈论的游戏，通常指的是已经开发完成、上市销售或发行的游戏程序。这些游戏程序可以按照不同的标准进行分类，包括平台、制作组、发行商、类型、世界观、交互方式、美术风格、是否有剧情、线性流程/开放世界等。核心玩家在长期的游戏经历中形成了自己的游戏历程、类型偏好和整体认知，并在和其他玩家的讨论中形成对游戏世界的共识性图景。对一些没有玩过那么多游戏的玩家来讲，一些自己体验过的经典作品即代表着游戏。

对于开发者而言，游戏是一种技术产物与艺术作品的集合体。开发者的不懈追求使游戏开发“技术”日新月异，并且在人文层面超越文本、超越个体体验，向“艺术”层面发起探寻。在街机时代、家用机时代、PC 时代、手机时代，游戏的形态与表现力截然不同。我们有了越来越逼真的图像，越来越智能的对手与队友，好莱坞大片级的剧情演出，真实与虚拟的边界渐渐模糊。技术为游戏塑形，而艺术为游戏注魂。剧情与人物刻画中的史诗传奇、人生百味，对人、世界、存在本质的追问，对只有游戏才能做到的叙事手段的创新，对美术风格、音乐制作的突破，都让游戏向着第九艺术的桂冠不断迈进。

对于发行商而言，游戏是一种商品。游戏的艺术性与商业性是硬币的正反两面。游戏 APP 是移动互联网中盈利最为丰厚的 APP 类型，游戏产业也是许多国家文化产业的重要支柱。最优秀的开发者和最精明的商人云集于此，最前沿的软硬件技术也常常成为游戏创作的试验田。在主流商业模式仍是将产品交由专业公司发行的今天，得益于 Kickstarter 等众筹网站，一些小团队在立项阶段就能

得到潜在玩家的金钱支持从而完成开发。在 App Store、Steam 等在线发行平台的支持下，开发者只要同意一定的分成比例，就能免费向全世界玩家推介自己的作品，甚至获得平台编辑的推荐。

玩家、开发者、发行商这三者分别透过一个巨大棱镜的不同侧面去观察游戏，得出不尽相同的结论。只有把这些侧面重新拼合起来，才能得到对“游戏”的更深层次的认识。游戏发展的良性循环是，开发者为玩家开发不同类型和风格的游戏产品，创造多样化和有深度的游戏体验，玩家向开发者支付合理的报酬，而发行商在二者间建立平台和做好沟通。在这一流程中，游戏的使用价值、艺术价值、经济价值都得到了体现。游戏价值是游戏的体验性、技术与艺术性、商品性的统一。

在学术研究领域，目前已有多位学者对游戏这一概念进行过探讨。赫伊津哈对文明的游戏要素进行了深入的研究，使游戏研究真正成为—个独立的领域。他认为，在整个文化进程中，游戏元素都非常活跃，它产生了众多基本的社会生活形态。游戏式竞赛的实质是一种社交冲动，比文化本身还古老，而且渗透到生活的方方面面。仪式在神圣游戏中成熟；诗歌在游戏中诞生并在游戏中得到滋养；音乐和舞蹈则是纯粹的游戏。表达智慧与哲学的词语和形式源于宗教比赛。战争规则、高贵的生活习俗都是在游戏模式中发展出来的。最初阶段的文明是玩出来的；游戏并非产自文明，恰恰相反，文明在游戏中产生并成为游戏，并且与游戏永不分离。

众多学者对赫伊津哈的研究进行了继承与批判，提出自己对游戏的定义。为了在这片茫茫森林中找到—条道路，我们参考杰斯珀·尤尔（Jesper Juul）的研究，将部分学者对游戏的定义汇总于表 1-1。

表 1-1

部分学者对游戏的定义

来源	定义
Johan Huizinga	游戏是一种完全有意置身于“日常”生活之外的、“不严肃”的但同时又强烈吸引游戏者的自由活动。不与任何物质利益相联系，无利可图。按照固定的规则并以某种有序的方式在自己的时空范围内进行。游戏可以促进社会团体的形成，这些社会团体喜欢用诡秘的气氛包裹自己，同时倾向于以乔装或其他方式强调它们与普通世界的不同
Roger Caillois	该活动必须包括：自由（自愿），独立的（时空上），不确定性，无收益的/非生产性的，规则设定，有信任
Bernard Suits	玩游戏就是进入一种特殊事件状态，只运用游戏规则所允许的手段，选择较低效率的手段，规则就会禁止高效率，这种规则仅仅因为可以使该活动成为可能而被接受
Elliot Avedon & Sutton Smith	从最基本的层面我们可以将游戏定义为自愿控制系统的运用，其中存在各种力量的对抗，由一定的程序和规则限制以产生非平衡结果
Chris Crawford	我认为有四个共同的要素：再现（在一个封闭的正式系统内，主观呈现一系列真实）、互动、冲突和安全（游戏的结果总是不如游戏的模式严酷）
David Kelley	游戏是一种由一系列规则组成的娱乐方式，有明确的目标和达到目标所允许使用的手段
Katie Salen & Eric Zimmerman	游戏是一个让玩家进入一个人造的冲突系统，有规则限制，并有可计算的结果
David Parlett	非正式游戏是无目的的；相反，正式游戏是为取得某项目标而竞争，以一人胜利告终，并需要一组大家都认同的规则
Clark C. Abt	在限制性文本中为达到目标而做出决策的活动
Greg Costikyan	制定决策、分配资源、达成目标的艺术形式

通过比较可以发现,这些定义不仅存在一些反复被提及的共性元素,也存在很强的异质性,这是因为这些定义并非在描述游戏的同一侧面:有些侧重于游戏本身,有些则侧重于游戏行为。例如,“规则”强调游戏作为一个正式系统;游戏“置于日常生活之外”描述了游戏与游戏外世界的关系;而“有明确的目标”则强调游戏作为正式系统的特征,以及玩家与游戏的关系。为了进一步看清定义中的联系与区别,我们总结了各要素在定义中出现的情况(见表1-2)。

表 1-2 游戏定义中的元素

游戏定义中的元素	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon & Smith
通过规则限制玩家流程	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
对抗	✓					✓		✓
目标导向/结果导向	✓	✓			✓		✓	✓
活动,事件		✓			✓			✓
决策		✓				✓	✓	
不严肃,吸引人			✓					

续前表

游戏定义中的元素	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon & Smith
与物质获取无关			✓	✓				
安全/在日常生活之外			✓	✓		✓		
产生独特的社会群体			✓					
自主性				✓	✓			✓
不确定性				✓				
象征性				✓		✓		
低效率					✓			
各部分组成的系统/资源及代币						✓	✓	
一种艺术形式							✓	

在这些定义中，形成共识的要素是“通过规则限制玩家流程”，其次是“目标导向/结果导向”。但如果游戏仅仅是“规则+目标”

的话，就缺失了人们在实际游戏体验中感受到的“乐趣”等因素，未免和经验中的游戏相去甚远。遗憾的是，在这几位学者中，仅有一位提到了游戏“不严肃/吸引人”，某种程度上可能是因为“乐趣”本身过于主观因而不稳定。

我们认为“乐趣”是游戏不可或缺的核心要素，甚至是将游戏与其他人类活动截然分开的最主要界限。例如，“学习”这一行为就是基于“规则+目标”的，解应用题时需要遵循数学定律和书写规范，并且使结果回应题目所问，但这一行为与游戏毫不相关。单单用“规则+目标”并不能概括游戏的本质。

进一步讲，在当今，开放世界和无目的的游戏设计已成为主流中的一支。这类型的游戏设计思路就是最大限度给玩家以自由，鼓励玩家探索 and 发现，在游戏中完成创作和奇思妙想。我们可以大胆畅想电影《头号玩家》中开放、自由的绿洲世界成为我们的未来。

如果要用一个近似的概念来代替“规则”“目的”，让它们看起来与“乐趣”的矛盾性减弱，可以考虑“规律”。游戏只在最低限度上提供游戏世界运行的规律，如《星之卡比》中吞掉敌人并拥有敌人的能力，《我的世界》中的合成规则。如何发现和利用这些规律是对玩家的挑战，也是赋予玩家的自由。

认为游戏是在规律中发现乐趣的这一想法，与伯纳德·舒兹（Bernard Suits）的观点有异曲同工之妙。他认为，玩一场游戏，意味着自愿去克服非必要的障碍。如果用一条线将规律、障碍、乐趣、挑战四个元素划分为两个象限，我们会发现，游戏是开发与消费的博弈，开发者创造游戏世界的规律，以谜题、关卡、敌人的形式设置障碍，玩家则主动挑战这些障碍并获得乐趣，好的游戏必须使各种元素趋于平衡（见图 1-3）。