



# 人本游戏

游戏让世界更美好

王世颖 著

GAMES MAKE THE WORLD BETTER

资深游戏制作人二十年经验总结，  
全方位、立体化揭秘游戏和游戏产业

# 人本游戏

游戏让世界更美好

王世颖 著

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
北京·BEIJING

## 内 容 简 介

《人本游戏——游戏让世界更美好》是一本游戏人文专著，它剥开游戏华美的外衣，撕下游戏妖媚的画皮，将游戏的本体裸裎在大家面前。它从人类起源的角度，从心理学的角度，从社会学的角度，从经济学的角度，从传播学的角度，从美学的角度……全方位、立体化地剖析了游戏和游戏产业，揭示了游戏为什么会有如此大的吸引力，游戏产业为什么会发展得这么快，既批判了游戏行业存在的一些问题，也弘扬了游戏的正能量：游戏对社会安定的正向作用、游戏对玩家心理发育的强化等。当然，也有最受关注的游戏为什么会让人沉迷，以及如何防止游戏沉迷。书中没有太多高深的理论，只是用一个一个简单有趣的例子深入浅出地去解释，去探讨，分析是什么、为什么、会怎样。它字字珠玑但又不失活泼俏皮，在带给你新知的同时，还能带给你轻松愉悦的笑容。

只要你玩过游戏，或者想了解游戏，你都可以在本书中收获知识和乐趣。读过之后，你将一秒变身游戏专家，你将成为内行中的内行，这个行业所有的技巧和门道在你眼中将无所遁形。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有，侵权必究。



图书在版编目(CIP)数据

人本游戏：游戏让世界更美好 / 王世雄著. —北京：电子工业出版社，2014.3  
ISBN 978-7-121-22446-1

I. ①人… II. ①王… III. ①电子游戏 IV. ①G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 025030 号

责任编辑：董 英

印 刷：北京季蜂印刷有限公司

装 订：北京季蜂印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：720×1000 1/16 印张：17.75 字数：338 千字

印 次：2014 年 3 月第 1 次印刷

印 数：5000 册 定价：49.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

# 序 1

收到王世颖的邀请给她的新作《人本游戏——游戏让世界更美好》写序时，我脑海里第一个闪过的念头就是这将会是一本非常有趣的书。作为从玩家起步、进入游戏行业的一员，我也经历过“这个游戏很好玩，但是为啥会好玩呢”这样懵懵懂懂的年轻时代，跨入游戏行业后经历了市场、运营、研发三种不同的岗位，如今从事的工作则与王世颖有着异曲同工之妙。游戏的制作并非像很多人想象的那么简单——策划、程序、美术的结合与堆积就可以产生一款游戏。事实上一款优秀的游戏，制作者必须在心理学、社会学、经济学、传播学、行为学、美学等多种理论之上，结合该游戏产品的特性、针对目标用户群体行为喜好，来进行设计与调整。而我现在从事的工作则是去分析这些游戏，抽丝剥茧地揭开设计者的意图，取其成功之处给予借鉴，取其失败之处给予警示。

时常，我潜伏在游戏玩家群里会看到这样的讨论：“这个游戏（这次的活动）太坑爹了！XX公司好黑！”但是抱怨归抱怨，群里的玩家们依然大把大把的人民币投下去，玩得不亦乐乎，数据帝、公会联合会议、技术贴层出不穷。玩家们看到的是怎样把游戏玩出彩、玩得爽，而转换到业内的角度来看，却是抓住了用户心理与行为所做出的合理设计。比如一款成功的MMORPG营造的是一个完整的虚拟世界——人际关系、社会群体、经济系统等，玩家在其中建立起千丝万缕的关系，使之黏着在游戏中不能自拔。游戏中一个系统、一个功能，往往牵涉到各种数据与知识。就拿“新手引导”这一个部分来说，如何让玩家在短短的几分钟内顺利上手并留在游戏中，就可以做出很多文章；网络游戏内一个成功的活动也不是拍脑袋而来的，促进销售、拉动新用户、老用户回流、提升在线时长等，在这些活动目的的背后是被精心计算过的方案。这一切都源自于被规划过的、有目的的设计。

想想我们小时候，大多数大人认为“游戏”是电子海洛因，是荒废学业、走上歪门邪道的罪魁祸首。现在随着一家家游戏公司上市、获得大笔融资，更多人认知到“游戏”是一个充满“钱途”的行业。而真正进入游戏制作中，你会发现“游戏”的魅力并非凭空而来，“好玩”两个字的背后，有着很多有趣的故事。相信在王世颖的这本《人本游戏——游戏让世界更美好》中，各位能找到不少答案。

中国最早的女性游戏撰稿人 雪鹰

## 序 2

说来惭愧，与王老师认识虽然有六七年了，但却只有短短的大半年的共事机会。

2006 年左右正是博客兴盛之时，我循着游戏的味儿慢慢就闲逛到了贝勒王的《暴血公司》系列博文。那时《魔兽世界》横空出世，业内均以暴雪马首是瞻，王老师的那一系列以国内山寨公司行事为切入点，以嘲讽技能为基调，以游戏制作为核心，嬉笑怒骂皆成博文，读得我大为叹服。一路刨根究底搜索进去，才知道这是担纲《仙剑 3》和《仙剑客栈》制作人的老前辈：亲手劈下过野猪，谈起猪跑的姿势自然轻松。

于是辗转通过博客为桥梁，联系到了王老师，约着回上海之前能得一见。最终在北京某个咖啡馆里，第一次见到王老师，聊了些关于 IT 和游戏的杂七杂八的领悟，记得是我谈 UED，王老师谈游戏里的设计。谈到拨云见日解惑时，我自然兴奋得挠腮抓耳。那次碰头之后不久，我回到上海继续做网站，而王老师在北京九城继续做游戏，但联系一直未断。

再之后的上海相会，则是王老师创业在张江，我所在的桌游公司也搬到了张江。我带着一身行业外的产品历程重回游戏圈，免不了各种请教。最终因缘际会，在 2012 年加入王老师所在公司打理产品，由是开始正式合作。

相较于我认识的诸多游戏行业的制作人而言，和王老师的合作大概是最轻松的：策划文档的规范，项目周期的精确，游戏开发流程的熟稔——在她“暴血”系列中谈过的各种山寨式开发，在她的项目里几不可能出现，且这不仅仅是我的认知，我们的主程事后再谈及此事也对此赞不绝口。除此之外，伊在行业内的丰富经验，令其对产品运作乃至后期推广也驾轻就熟，打理她制作的产品也格外顺手：你需要素材，便给你素材；你需要 idear，她便连你的 idear 的升级版建议一并给你。

在与王老师共事的那段时间里，也是我自己在做游戏的阶段成长最迅速的一段：SVN 里扒拉着读她的策划案，乃至片头视频脚本，从格式到内容都是干货满满。那个公司聚集了从业多年的一帮好手：技术精湛，行事果敢，态度专业，在手游大时代来临前起了个大早，却在赶集日到来的时候无奈落幕。这是 2013 年年年初发生在身边的事，也是这个新的王者不断降临的时代里常见的沉浮。我个人的遗憾是在短短的共事期间，还未能学到更多这些业内的顶尖开发者们身上凝聚的宝贵经验，或许在很长一段时间里又将在黑暗里继续摸索。

在回到北京之后将息的档口，王老师开始写书，几个月时间写就的《仙剑前传》，用来给我们的新策划们作为世界观和剧情架设的范本。而这本《人本游戏——游戏让世界更美好》里，则是关于游戏制作的方方面面的思想火花，对我而言，这是我们的全新的团队急需的知识库。王老师从业于游戏行业十余年，这些从单机时代一路沉淀至今的经验之谈的金贵，正是多年前吸引我拜访王老师的缘由，也是一年前与之共事的我获益最多的部分。

资深互联网产品策划人 青熙（南牧羊）

# 前 言

人本游戏，这个词有很多重含义：“人的本性是游戏”，“以人为本的游戏”，“人类本源的游戏”，“人生本来就是游戏”，“人类本来就爱游戏”，等等，这种多重含义刚好匹配本书的内容。很难简单用一句话形容这本书，这本书是关于游戏人文的、包罗万有的、混搭的游戏专著。

我从1997年进入游戏行业，到今年已经有17个年头了；从小学开始玩游戏，到现在也将近30年了；从2008年开始研究并在大学讲授游戏心理学，至今也有6年了。作为一个“资深玩家”+“资深从业人员”+“游戏理论研究者”，对游戏和游戏产业，自然看得比较透彻一些。

《人本游戏——游戏让世界更美好》就是这样一本书，剥开游戏华美的外衣，撕下游戏妖媚的画皮，将游戏的本体裸裎在大家面前。那些矫饰的弹窗，那些吹嘘的流水，那些浮华的软文，那些美艳的代言，都是游戏公司设下的障眼法，游戏的本质就躲在它们背后，偷笑着数钱。这本书更是一柄手术刀，割开游戏的肌肤，把游戏的肌肉、血管、神经、内脏……一一取出来，为大家分析，是什么、为什么、会怎样，看了这本书，游戏的一切神秘将不再神秘，一切秘密也将不再是秘密。

在部分家长眼中，游戏是洪水猛兽；在玩家眼中，游戏是让人无法自拔的娱乐方式；在主管部门眼中，游戏是新兴的文化产业支柱；在从业者眼中，游戏是很有前途的朝阳行业……《人本游戏——游戏让世界更美好》却要从另一些不太常见的角度去看游戏，从人类起源的角度，从心理学的角度，从社会学的角度，从经济学的角度，从传播学的角度，从美学的角度……全方位、立体化地去剖析游戏和游戏产业，去揭示游戏为什么会有如此大的吸引力，游戏产业为什么会发展得这么快，这么容易赚钱。

《人本游戏——游戏让世界更美好》不是关于游戏制作或游戏产业的专业书，它没有太多高深的理论，只是用一个个简单有趣的例子深入浅出地去解释，去探讨。本书也不是写给游戏从业人员或者资深玩家看的书，只要你玩过游戏，

或者想了解游戏，你都可以在本书中收获知识和乐趣。读过之后，你将一秒钟变身游戏专家，你将成为内行中的内行，这个行业所有的技巧和门道在你眼中将无所遁形。

在《人本游戏——游戏让世界更美好》中，既批判了游戏行业存在的一些问题，如色情擦边球泛滥、山寨成灾、侵权横行、变相赌博等，也弘扬了游戏的正能量，如游戏对社会安定的正向作用、游戏对玩家心理发育的强化等。当然，也有大家最关注的一点，那就是游戏为什么会让人沉迷，以及如何防止游戏沉迷。

当然，限于我自身水平和经验，本书也有很多不足的地方，其中提到的一些理论和方法，有些也只是我的一家之言，不一定是完全正确的。我只是抛了一块砖，还需要聪明的读者你自己的思考去判断，去领悟，修炼出自己的内丹来，这是你的玉，谁也带不走。

很多技术人文的书会让人感觉很枯燥，但是《人本游戏——游戏让世界更美好》不会。我写书，最推崇韦小宝的理论，“韦小宝听曲，第一要唱曲的年轻美貌，第二要唱的是风流小调，第三要唱得浪荡风骚。当日陈圆圆以倾国倾城之貌，再加连说带唱，一路解释，才令他听完一曲《圆圆曲》。”这本书可以说有倾国倾城之貌，又有字字珠玑的内涵，更是活泼俏皮的风流小调。

所以，请放心来读吧！它在带给你新知的同时，还能带给你轻松愉悦的笑容。

王世颖

# 目 录

<b>第 1 章 游戏的前世今生</b> .....	1
1.1 游戏是一头世纪怪兽.....	2
1.1.1 游戏：世界第三大国家.....	3
1.1.2 给游戏一个哲学的定义.....	4
1.1.3 游戏是人类最本源的发明.....	5
1.1.4 一句话告诉你什么是网络游戏.....	6
1.2 600 万岁的游戏.....	8
1.2.1 动物都会游戏，你不会吗.....	9
1.2.2 游戏已经写入了我们的基因.....	11
1.2.3 人生三要素：生存、繁衍、游戏.....	12
1.3 世间万事皆游戏.....	13
1.3.1 性是一种最本能的游戏.....	14
1.3.2 人性本恶的游戏.....	20
1.3.3 游戏无处不在.....	29
<b>第 2 章 网络游戏是个虚拟社会</b> .....	35
2.1 每个网络游戏都是一次投胎.....	36
2.1.1 人是社会性动物.....	36
2.1.2 新名字、新人生.....	38
2.1.3 融入虚拟社会的人群.....	38
2.2 虚拟社会是什么.....	45
2.2.1 虚拟社会四大特性.....	45
2.2.2 虚拟社会的社会关系.....	48
2.2.3 虚拟社会的表现形式.....	49
2.3 虚拟社会是玩家的第二生命.....	50



2.3.1	社会化障碍的网络游戏疗法	50
2.3.2	人们为什么喜爱虚拟社会	53
2.3.3	虚拟社会等于理想社会吗	54
2.3.4	虚拟社会的恐怖谷	56
<b>第3章 游戏为什么让人无法自拔</b>		<b>59</b>
3.1	无聊经济	60
3.2	网络游戏的三个代表	62
3.3	玩家为什么会留在一款游戏中	64
3.3.1	玩家要买什么	65
3.3.2	简单重复, 但不厌倦	67
3.3.3	无尽的任务——最不耐烦的吸引力	68
3.3.4	冲突和协作	68
3.3.5	所有权依恋	75
3.3.6	群氓: 脑残粉就是生产力	76
3.3.7	刷屏骂人与石崇斗富	78
3.3.8	奖励和惩罚	79
3.3.9	多巴胺——愉悦是一种化学现象	84
3.4	玩家为什么会离开一款游戏 VS 人们为什么会离开一个国家	85
3.4.1	不患寡而患不公	87
3.4.2	统治者放弃了人民	89
<b>第4章 游戏, 第九艺术</b>		<b>91</b>
4.1	雾里看花世界观	92
4.1.1	玄之又玄世界观	92
4.1.2	寻根探源世界观	93
4.1.3	有容乃大世界观	94
4.1.4	是是非非世界观	95
4.2	游戏的中庸之美	97
4.3	角色, 光影中的美好	99
4.3.1	第一眼的风情	100
4.3.2	名如其人	101
4.3.3	听其言	102
4.3.4	观其行	103

4.4	文化，东西方裂变	104
4.4.1	中庸之道和模糊理论	105
4.4.2	东北乱炖和佛跳墙	107
4.5	游戏的死亡美学	108
4.5.1	死亡的因果	110
4.5.2	死亡之美	112
4.6	你看，你看，游戏的脸	115
4.6.1	微笑的力量	115
4.6.2	心灵的窗户	116
4.6.3	第一眼的风情	117
4.7	梦中婚，网络游戏的婚姻系统	119
4.7.1	网络游戏婚姻满足了什么	119
4.7.2	假婚姻，真成本	120
4.7.3	在网络游戏中过家家	121
4.7.4	厂商也爱梦中婚	122
4.8	Gal game，爱，还记得吗	124
4.9	NPC，那些在游戏中永远等待的人们	125
4.10	梦幻如真，角色扮演游戏	128
4.11	Q版的幼态情结	129
4.12	维度与视角	131
4.12.1	男女大不同	131
4.12.2	为什么会晕3D	132
4.12.3	视角之殇	133
4.13	冷热媒介论游戏	134
4.13.1	麦克卢汉如是说	135
4.13.2	游戏媒介的清晰度	136
4.13.3	过热媒介的逆转	138
4.13.4	游戏媒介中蕴含的信息	139
4.14	且从电影看游戏	140
4.14.1	尽人事，听天命	141
4.14.2	欲练神功，引刀自宫	142
4.14.3	即使自宫，未必成功	143
4.14.4	我认真，我自豪	144

4.14.5	十年一剑，刹那芳华	145
4.14.6	你不是一个人	146
<b>第5章 好游戏好在哪</b>		<b>147</b>
5.1	节奏感，大作的标志	148
5.2	唯快不败	150
5.3	为小白服务	151
5.4	别让游戏玩人	152
5.4.1	语言凌虐系的SM女王	152
5.4.2	虐待动物的疯狂医生	153
5.4.3	天威难测的黑暗暴君	154
5.4.4	蛮不讲理的小恶魔	155
5.5	游戏性迷思	157
5.5.1	从人性说开去	157
5.5.2	盒子中的糖球	159
5.5.3	回归感性	161
5.6	好游戏的N个评判标准	162
5.6.1	叫好又叫座	162
5.6.2	灰姑娘的水晶鞋	162
5.6.3	评奖的含金量	163
5.6.4	让时间说话	164
5.6.5	和绘画艺术相比	165
5.6.6	专家的判断	165
5.6.7	集体的智慧	167
5.6.8	该死的统计学	167
5.7	游戏的终极形态：平衡的系统	168
5.7.1	有多少平衡的系统可以重来	169
5.7.2	系统如花序	170
5.7.3	优势策略的平衡	171
5.7.4	狐狸分饼	172
5.7.5	平衡的自由度	174
5.7.6	模糊理论	175
5.7.7	系统的花道	176
5.7.8	游泳池的水	177

5.7.9	一分为二，化解冲突	178
<b>第6章</b>	<b>谁都可以做游戏</b>	<b>180</b>
6.1	游戏的工序	181
6.1.1	做个什么样的游戏呢	181
6.1.2	好玩不好玩，策划来决定	182
6.1.3	能玩不能玩，程序起作用	182
6.1.4	好看不好看，美术说了算	183
6.1.5	其他小同伴们	183
6.1.6	谁来卖游戏	184
6.2	从美女穿衣看游戏投资	184
6.3	内行投资和外行投资	188
6.4	一款游戏怎样才算“完成”	189
6.5	开发和运营的寓言	191
6.6	我该怎样了解你，我的用户	192
6.7	人民需要枪稿，枪稿服务人民	195
6.8	玩家要的是“能玩”，制作人要的是“好玩”	197
6.9	游戏开发的陷阱	199
6.9.1	做自己喜欢的游戏	199
6.9.2	走失在创意的迷宫	200
6.9.3	不熟悉的题材在招手	202
6.9.4	想进所有的天堂，却下了所有的地狱	203
6.9.5	我有一个很好的想法	204
6.10	游戏策划的自我修养	205
6.10.1	玩游戏	205
6.10.2	智力	206
6.10.3	说人话	207
6.10.4	共情	208
6.10.5	多线程	209
6.10.6	搜商	210
6.10.7	视域	211
<b>第7章</b>	<b>游戏是个大金矿</b>	<b>212</b>
7.1	无本万利的虚拟商品	213

7.1.1	商品的心理附加价值	215
7.1.2	从卖时间到卖道具	216
7.1.3	文字：一秒钟变高帅富	218
7.1.4	看上去很美+看上去很贵	220
7.1.5	平民的奢侈品	222
7.2	免费！免费！还是免费！	223
7.3	游戏商城：乌托邦的垄断超市	224
7.4	体验经济：实体与虚拟的交界	226
7.5	赌博、抽奖、开箱子	227
7.6	交易成本最低	229
7.7	宅经济与干物女	230
7.8	上帝爱两头，放弃中间	233
7.9	吝啬者的游戏	234
<b>第 8 章 游戏之危机</b>		<b>236</b>
8.1	同质化之殇	236
8.1.1	网络游戏复印机	237
8.1.2	同质化是谁的菜	240
8.1.3	同质化的善与恶	243
8.1.4	如何打破同质化	244
8.2	谁来为创意买单	249
8.3	两种创意	250
<b>第 9 章 游戏正能量</b>		<b>252</b>
9.1	世界小时，我最先小；世界老时，我最后老	255
9.2	尽管妖魔，我自快乐	257
9.3	越落魄，越娱乐	258
9.4	假如明天网络游戏消失	260
9.5	网络游戏的和谐社会	262
9.6	关于魔兽的社会学观察笔记	264
9.7	严肃游戏	265
9.8	未来游戏	268
<b>后记</b>		<b>270</b>

## 第1章

# 游戏的前世今生

在很久很久以前……（一个好故事通常都是这样开头的。）

我们的祖先打了一头大猎物，吃得酒足饭饱，看看天色尚早，哎呀！干点什么来消消食呢？有人捡起一块烧焦的木头，在石头上面乱写乱画，于是，绘画就出现了；有人扯着嗓子大喊大叫，于是，音乐就出现了；有人在火堆旁摇头晃脑，跳来蹦去，于是，舞蹈也出现了……

眨眼之间（进化论术语），一个和这本书的读者一样非常聪明的家伙出现了。他坐在电脑前，“这工作太无聊了，我需要休息一下。干点什么好呢？为什么不用电脑找点乐子呢？”于是，第一个电子游戏在这个聪明的家伙手下诞生了。

“这是个多么有趣的东西啊！”每一个看到它的人都这么说。

于是聪明人有了继续创作的动力，修修改改，让这个游戏逐渐变得更完整、更有趣。但是，这个游戏只在他的朋友当中流传。马上，另一个聪明的家伙出现了（英雄总是在最需要他的时候出现）。“哦！非常有趣的东西！你有没有想过和我开一家公司卖这个东西啊？”于是，第一家电子游戏公司诞生了。

开始的时候，两个人一个负责开发，另一个负责发行。但是产品销量出乎意料的好，两个人有些忙不过来了。于是公司扩大了，分工也更加细了，策划、美术和程序也出现了。看到这家公司很赚钱，更多的游戏公司也随之成立，竞争出现了。有的公司倒闭了，又有新的公司成立。科技水平在不断进步，玩家的口味也变得更加挑剔，这些都迫使游戏公司不断推陈出新，改进游戏的趣味性。于是，游戏产业出现了。

当然，这只是简化又简化的电子游戏发展史，整个游戏产业发展的历程没

有这么简单。

最初，计算机的诞生完全是为了军事用途，即使后来向民用用途发展，也只是单纯的计算功能，不是用来娱乐的机器。但是这一切挡不住人类贪玩的本性，最初的游戏就是通过“0”和“1”的代码在这样昂贵而笨重的“玩具”上开发出来的，也只是一小部分科技人员的“玩具”罢了。

随着电脑的民用化，游戏也走入了寻常百姓家，渐渐流传开来。商家从中嗅出了商机，开始了游戏市场化运作，从此走上了商业发展的道路。更多的观望者看到游戏业巨大的商业潜力，也纷纷加入到游戏开发的队伍中来，使游戏产业规模不断壮大，游戏业也因而进入了一个高速发展时代，直到今天。

但是，电子游戏的产生，和传统游戏是密不可分的，而传统游戏，又和人类漫长的进化史相关联。如果说电子游戏是今生，那么传统游戏就是前世，它们唯一的不同只是载体不同、表现不同，但其中蕴含的游戏性和娱乐性是相通的，带给人的情感是相通的。想要彻底了解游戏的今生，就要翻回头去，重新审视一下游戏的前世。

## 1.1 游戏是一头世纪怪兽

2013年，中国游戏产业规模超过了831.7亿元人民币。

2013年，全球游戏产业规模超过了700亿美元。

2013年，中国电影产业规模只有300多亿元人民币。

中国游戏产业规模超过电影产业！

英国游戏产业规模超过电影产业！

……

在越来越多的国家，游戏这个新兴的文化产业，已经超越了电影这个老牌文化产业，跃居到文化产业的第一位！而且，这个增长的势头还在继续。

但是，电影走到今天，经历了漫长的一个多世纪，而游戏产业走到今天，只有短短四十年。

游戏是一头飞速成长的怪兽，不管你喜不喜欢它，它都来了，大了，时刻出现在你身边。每个现代人，都应该学会和游戏相处，这已经成为人类的生存技能之一。那么，现在就跟我一起去了解游戏吧！

游戏的诞生，是人类生理、心理的需要，也是历史的必然。世界上没有任何一个人不需要游戏，即使猴子和狗也一样。

### 1.1.1 游戏：世界第三大国家

所以我不做游戏，饿死也不做游戏。

——马云（2008年）

（2012年，淘宝网正式涉足网页游戏联运。2013年年底传出消息，马云的下一步战略：大力发展游戏。）

我们不能说马云出尔反尔，我们只能说，游戏这个产业的发展速度，远远超出了绝大多数人的想象。

**2013年，中国游戏玩家数量达到4.9亿。**

这个数字仅次于中国和印度的人口数，如果把中国玩家作为一个国家，那么这个国家的人口，可以在全球排第3位。这个数字和民国17年中国人口差不多。

**2013年，全球游戏玩家数量超过12亿。**

这个数字已经和印度的人口数持平。

这个数字相当于1800年至1850年时期的全球人口总数，那是工业革命如火如荼的时代。

GamesIndustry最近的调查报告显示：在面对“是否玩游戏”这个问题时，84%的中国被调查者选择了“是”，69%的美国被调查者选择了“是”。不要惊讶，中国人爱玩、会玩，更重视文化的需求，一旦接受了一种文化娱乐方式，就会更持久、更狂热。

全球绝大部分国家的人们，在面对“是否玩游戏”这个问题时，回答“是”的比例都已经跨越了50%这个门槛。游戏已经成为主流的娱乐方式、主流的文化休闲方式。不玩游戏的人，已经成为这个时代的少数派和另类。这一切的转变，只经过了短短十几年的时间。

30年前，任天堂红白机（早期著名的电视游戏机Family Computer，简称FC）刚刚出现的时候，人们还认为这只不过是一种新的儿童玩具。30年后，游戏产业高速发展，使玩具产业望尘莫及。

17年前，我刚进入游戏行业的时候，人们通常认为这是个没有前途的、玩物丧志甚至是毒害社会的行业。如今，游戏行业已经成了文化创意产业的龙头老大、互联网产业的土豪财神。游戏已经成为每个人桌案上、舟车上、枕厕上最亲密的伙伴。



## 1.1.2 给游戏一个哲学的定义

说了这么久游戏、游戏、游戏……但到底什么是游戏，我们必须给它一个明确的定义，才好继续往下展开。

首先，我们来翻翻字典。

英汉字典告诉我们，游戏是这样的：

游戏：

Play（动词）嬉戏；游乐；玩耍

Game（名词）娱乐活动

中文“游戏”这个词，高度概括了游戏这一人类活动的全部内涵。在某些语境下，它是动词，指从事游戏活动的这个行为，譬如“快去和小朋友一起游戏”；而在另一些语境下，它是名词，代表游戏活动或产品本身，譬如“这是一款手机游戏”。

在本书中，绝大多数场合下，游戏指的是后一种定义，也就是 Game。甚至，如果未加说明，指的是电子游戏。

同时，在中文中，“做游戏”这个词也有两层意思：一个是指从事游戏活动，也就是玩游戏，譬如“大家一起做游戏”；另一个则是指发明、开发游戏产品的行为，譬如“你是做什么工作的？我是做游戏的”。

辞海告诉我们说，游戏是这样的：

以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。

（关于游戏在这方面的特性，在后面的章节中会详细解说。）

我个人比较推荐的是荷兰学者约翰·赫伊津赫（Johan Huizinga）在《游戏的人》中给游戏下的定义：

游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空范围进行，遵循自愿接受但绝对具有约束力的规则。

这个定义看上去比较“狂霸炫酷拽”，但是比较拗口，我把它翻译如下。

游戏是一种人类行为，它需要满足两个条件：

1. 可以满足人类的心灵需求。（同时也可能满足肉体需求，但首先必须满足心灵需求。）

2. 无关生存和繁衍的。（生存和繁衍不是游戏，而是延续人类种族存续必需的活动。）

结合起来就是，凡是无关人类生存和繁衍的、可以满足人类心灵需求的人类活动，就是游戏。