

“强健体魄”方能行稳致远

——全国政协“促进互联网游戏产业健康发展”专题调研综述

文/图 本报记者 谢颖

编者按:

工作闲暇、茶余饭后,拿起手机玩游戏,如今已经成为很多人休闲生活的常态。据《2020年中国游戏产业报告》统计,2020年,我国游戏用户规模逾6.6亿人,中国游戏市场实际销售收入2786.87亿元。作为新兴的文化产业以及互联网产业重要分支,互联网游戏产业在丰富人们精神文化生活、促进数字经济发展、推动中华文化“走出去”等方面发挥着日益重要的作用。

不过,在快速发展的同时,互联网游戏市场也暴露出诸多问题,如未成年人沉迷游戏、诱导消费、内容低俗暴力等,引起社会的广泛关注,如何促进互联网游戏产业健康发展意义重大。

中共十八大以来,习近平总书记对于文化建设和互联网发展作出一系列重要指示,指出要高度重视发展文化产业,坚持把社会效益放在首位,努力实现社会效益和经济效益的有机统一,要为广大网民特别是青少年营造风清气正的网络空间,经历了诞生初期的“野蛮生长”后,怎样满足人民不断增长的精神文化需求?如何坚持以社会主义核心价值观引领网络游戏的建设?

5月10日至18日,全国政协副主席刘新成率全国政协“促进互联网游戏产业健康发展”专题调研组赴广东、浙江两省,实地调研多家互联网游戏企业及产业园区,并组织召开座谈会,听取情况介绍、进行互动交流,围绕互联网游戏产业健康发展建言献策,为9月即将召开的远程协商座谈会做准备。



委员们现场观看游戏研发制作

专业的人做专业的事

人才,还是人才。“你们在发展中有哪些亟须解决的问题?”面对这个问题,游戏企业们各有各的“难处”,但都有一个共同的渴求——人才。

无论哪个行业,人才都是发展的基本要素。而在游戏行业,对专业人才的渴求显得更为迫切。为什么?

互联网游戏产业是新兴产业,所需人才涉及创意、技术、美术等多个方面,融合型的高端专业人才是企业“刚需”。目前高校对此还没有专门的人才培养通道,也缺乏具有实战经验的教师,很多从业人员都是来自相关专业毕业的学生,很难满足产业发展对人才的需要。而游戏行业高层次人才培养成本高,一般需要1-2年的基础培养期,为此一些游戏企业积极探索与高校合作,定向培养人才。此外,游戏工作职业既未在《中华人民共和国职业分类大典》中,也未在今年国家发布的新职业内,职业资格存在空白,缺乏国家职业技能认定标准,企业在人才招聘中缺乏参考依据。

全国政协委员、民盟浙江省委副主委韩平建议,高校要加强产业人才需求的研究,一是完善高校专业设置,教育部门要根据当前互联网游戏产业发展的现状和趋势,抓紧出台新增互联网游戏设计专业的指导意见,规范高校专业设置和人才培养规格;二是拓展人才培养渠道,除了专业培养外,可在相关

专业的培养方案中增设互联网游戏设计课程模块,供学生选择,从而加快人才培养的速度,更好满足互联网游戏产业发展需要;三是搭建起游戏行业与教育界的沟通桥梁,通过产教融合实现师资和资源的共建共享。

全国政协委员、国家图书馆古籍馆副馆长陈红彦在调研途中非常注意观察游戏企业的从业人员:这群平均年龄不到30岁的年轻人多为技术人员,很多企业缺乏“编故事”的策划人员——懂历史,知现实,了解哪些是应弘扬和推广的中华优秀传统文化的原典,再用游戏语言去呈现,需要积累,需要培养。

据浙江传媒学院介绍,在培养理念上,国外高校普遍认为从事游戏开发者,游戏审美、哲学、人文素养比较重要,会开设有关科学、艺术、人文,甚至是心理学方面的课程,注重人的素质综合培养,这是国内需要借鉴的经验。

“目前游戏中一些虚拟世界的人物,嵌入了传统文化中的故事、神话,使这些文化影响着青少年甚至老年人的生活,也让外国人了解中华文化。但内容是否出现偏离,承载的是不是中华优秀传统文化,让人了解的是不是中华文化的原真,还需要认真把握。”陈红彦表示,一批对人文、科学有基础的人才进入产业,对其发展应该有良性的促进,不但可以正能量引导年轻人,让世界准确地了解中华文化,还可以进一步丰富游戏品种,提升民族文化素质。

监管与引导提质增效

6月1日,新修订的《中华人民共和国未成年人保护法》正式施行。此次修订增设了网络保护专章,其中规定,网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者应当针对未成年人使用服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。同时,对未成年人网络游戏实名认证、适龄提示、时段控制等做了明确规定。长期以来,未成年人网络游戏沉迷问题备受关注,也是互联网游戏产业健康发展要解决的“头等大事”。

从行前准备到调研途中,委员们始终对沉迷问题高度重视,仔细了解游戏企业和政府管理部门的沉迷防控措施。目前,中宣部牵头建设了国家层面的网络游戏防沉迷实名认证系统,截至4月底,已接入企业4000多家,游戏7000多款。而《网络游戏适龄提示》则根据游戏内容对青少年的影响,做出8+、12+、16+三个年龄段提示,帮助未成年人、家长、老师等科学选择游戏。在此基础

上,很多游戏企业从技术层面也开发了多种多样的防沉迷方式,如超过规定时间强行退出,建立家庭守护平台,家长可随时查看孩子游戏状态甚至一键禁止,以家庭为单位培养健康游戏习惯等。

全国政协委员、文化文史和学习委员会副主任孙庆聚指出,加强游戏防沉迷要根据网络文化的特点来进行管理。一方面对网络游戏要客观认识,看到其作为新的业态所发挥的积极作用,以及健康发展的必要性;另一方面对于网络游戏发展中沉迷等负面影响,要认真分析其特点,比如趣味性、娱乐性、刺激性、依恋性等,摸清其中的规律,从而有的放矢解决问题。“不只是‘堵’,还要注重引导。家庭、学校、企业、政府管理部门等各方面共同努力,明确和强化责任,用综合治理思维多措并举。”孙庆聚说。

“一些游戏中不良内容泛滥,审美情趣错位,侵蚀着青少年的思想和心理,严重影响着青少年的健康成长。”

在监管和引导未成年人正确使用网络、合理参与网络游戏的同时,对游戏内容的监管无疑也十分重要。全国政协委员、中国艺术研究院曲艺研究所所长吴文科对此非常关注。“沉迷本身并不可怕,关键看沉迷的是什么。网络游戏的内容应当是无害的,更进一步应当是有益的,在游戏中寓教于乐,促进人们得到充实和提高,身心愉悦、思想健康。”他建议,要进一步加大网游产品的内容审查,清理网上投放的劣质产品,开展网上游戏产品的专业评论,加强新闻舆论监督,鼓励网民对不良网游产品举报并加大惩处力度,为青少年健康成长提供有力保障。

近年来,互联网游戏产业的高速发展,离不开政策规划的有力引领和扶持。比如,2019年到2021年,广州、深圳两市共出台19项网络游戏相关扶持政策,从产业扶持、财税支持、人才培养等多方面给予网络游戏产业支持和鼓励,部分市区还推出了电竞专项扶持政策;浙江省也先后制定了《关于推进文化浙江建设的意见》等一系列顺应时代要求、具有地方特色的政策规划,将游戏产业作为重要内容。不过,目前对于网络游戏产业发展、内容监管、违规查处等涉及新闻出版、网信、文化等多

个部门,齐抓共管有力推动的格局还未形成,在一定程度上制约了产业发展。比如,由于机构改革,原文化部出台的《网络游戏管理暂行办法》等游戏运营相关政策规定被废止,不再核发《网络文化经营许可证》(游戏类),在此前提下,游戏企业新增办理、续期增值电信业务经营许可证(ICP证)存在困难;同时,目前执法人员根据《网络出版服务管理规定》查办网络游戏案件,但此规定并不是专门针对网络游戏的法规,导致执法成效大打折扣。

对此,全国政协委员、国家互联网信息办公室原副主任王秀军表示,互联网的特点决定了对网络游戏产业的监管无法靠一个政府部门完成,谁主管谁配合,每个部门职责定位是什么,这些问题需要弄清楚,从而形成齐抓共管、各负其责的工作机制,提高管理质量和效率。

全国政协委员、浙江省科学技术厅厅长高鹰忠建议,从国家层面做好顶层规划;同时,把对网络游戏产业的监管与引导发展有机统一起来,加强统筹规划,对于一些条件成熟的地区,可以以改革的思维和理念,先行先试,摸索产业发展的经验。

以精品游戏实现“游戏+”融合

要数量还是要质量?是跟风还是创新?娱乐至上还是注重文化内涵?随着互联网游戏产业规模不断扩大,尤其是电子竞技成为2022年杭州亚运会正式比赛项目,游戏产业的影响力也与日俱增,用户群体对产品质量的要求大幅度提升,“创新”和“精品”成为行业发展的必然要求。

游戏产业的文化属性决定了它肩负着启迪思想、陶冶情操、温润心灵的责任,随着人们精神文化需求不断提升,优秀的游戏产品已经不局限于给人们带来快乐,还要挖掘游戏背后的文化内涵,传递更多正确的价值观

和正能量。如何利用游戏来弘扬中华文化,更好地进行文化传播和引领,是促进游戏产业健康发展值得探索的方向和话题。

调研中,每家游戏企业都不乏自己的“当家产品”,“传统文化”成为介绍与交流中出现的最高频词语,三国、戏曲、传统工艺……多种多样的传统文化元素被广泛运用于游戏产品之中。

创新是文化产业高质量发展的核心,底蕴丰厚的中华文化,为网络游戏的内容创新和精品研发提供了广阔的发展空间。全国政协委员、北京网元圣唐娱乐科技有限公司董事长孟宪明认为,对于

游戏企业来说,真正的文化创新是不断深度挖掘中华优秀传统文化,研究通过游戏这个年轻人喜闻乐见的文化传播载体,实现创造性转化和创新性发展。游戏产业的健康发展未来应该更多着眼于加强游戏内容的引导,鼓励真正具有深厚中华文化底蕴,拥有正确价值观、正能量的游戏产品积极出版,做出一批真正可以传承中华文化的游戏产品。

全国政协委员、网易公司董事局主席兼首席执行官丁磊建议国家在游戏精品战略上下功夫,网络游戏企业要推出更多寓教于乐的精品,提升游戏质量。全国政协委员、工业和信息化部原副部长刘利华则表示,要重视对网络游戏精品原创的引导,在政策导向、企业孵化、产业配套等方面采取多种方式,比如举办全国性原创游戏精品评选活动等,鼓励和推动游戏企业始终把社会效

益放在首位,持续产出更多思想精深、艺术精湛、制作精良,社会效益与经济效益相统一的高品质游戏。

全国政协委员、北京炫世唐门文化投资有限公司董事长张威是著名的网络作家“唐家三少”,在他看来,网络游戏的内容多为虚拟故事,但越是虚拟越不能胡编乱造,越要注重讲好故事。好的游戏能够充分发挥寓教于乐的作用,比如沙盘游戏等一些益智类游戏,与教育融合,对于孩子编程能力的培养、智力开发等都有帮助。在调研中,委员们了解到,当前跨界融合发展正逐渐成为游戏产业的新热点。通过“游戏+”探索游戏产业新的边界,加速游戏与教育、科技、医疗、旅游、体育等多个领域的融合发展,让游戏承载着越来越多的社会功能,在追求社会价值最大化的同时催生新业态,增强产业活力。

加强研究夯实基础

游戏是什么?游戏的未来形态是什么?网络游戏发展逐渐成熟,与其他行业一样,深入发展离不开理论的完善,而游戏这几十年来也积累了大量的问题,为学术研究提供了很好的课题。不过这些课题现在还没有太多人问津,据有关企业介绍,目前国内“游戏产业”1万余份学术研究成果,引用次数都在个位数,与海外相比还有不小的差距。

中央党校(国家行政学院)督学组督学丁元竹特意搜索了与游戏产业相关的文献进行了解,随着调研的深入,他更加感到游戏产业的基础理论研究需要加强。“这个产业已经溢出了传统文化文艺领域,向多个领域延伸,预示着新的商业模式可能出现,仅仅用传统认识的方式很不够。”丁元竹希望通过精准的研究把网络游戏的定位等基础理论搞清楚,于此基础上再谈治理、发展等,才能看得更远。

“理论是一切事物发展的支撑。”全国政协常委、文化文史和学习委员会副主任修福金也认为需要加大游戏领域理论研究的力度,如网络游戏在文化软实力里地位是什么?网络游戏从哪里来到哪里去?网络游戏的社会核心价值和作用是什么?等等。

除了基础理论研究外,基础技术研发也意义重大。网络游戏产品科技含量很高,需要图形学、人工智能、大数据、信息安全等多种前沿技术,技术进步也是游戏产业高速发展的内在动力,但很多技术和基础生产工具都掌握在国外公司手上,尤其是游戏引擎的核心技术。目前,多数游戏企业还是基于

Unity(美国)等主流开源游戏引擎进行开发,美术软件及其他研发过程中所需的中间件等大部分也来自国外。一方面需要支付逐年上涨的费用,另一方面过度依赖也给我国游戏企业带来不确定性风险。因此,加强游戏关键技术攻关应用显得十分必要。同时,随着信息技术的不断突破,促进5G技术、大数据、云计算、VR、AR、人工智能等新一代信息技术在网络游戏领域的应用研究,也是很多企业努力的方向。刘利华认为,在这方面,政府、行业协会、企业需要密切合作,形成科技创新的合力,加大基础研究力度,促进引擎等网络游戏核心技术的研发和应用。



委员们在校了解互联网游戏人才培养情况