

# 探讨网络游戏新闻：定义、分类、价值 及未来突破的可能性

丁红萍

**摘要：**网络游戏新闻已经成为基于互联网等新媒体之上的受人关注的新闻形式，其最大争议之处在于该报道倾向的极度主观性。文章梳理了网络游戏新闻的中外发展脉络，按照网络游戏新闻所属网站的性质和内容对网络游戏新闻进行初步界定和分类。以中国网络游戏新闻的现状 & 未来突破点对其价值取向和未来趋势做出预测，指出网游新闻报道应更趋于专业和规范，将目前网游新闻报道的重点从游戏本身转向玩家利益与价值的关注，并应排除厂商利益，坚持其独立性。

**关键词：**网络游戏；传播；主观性；发展

**作者简介：**丁红萍，女，记者。（浙江电视台教育科技频道，浙江 杭州，310005）

**中图分类号：**G21

**文献标志码：**A

**文章编号：**1008-6552 (2014) 03-0082-05

据中国 CNNIC 第 31 次互联网络发展状况统计报道显示，截止 2012 年 12 月底，中国网民数量已达 5.64 亿，普及率超四成，比 2010 年增加 1 亿多用户。然而网络游戏用户规模虽总数超过 3 亿，但比 2010 年仅增加 3000 多万用户，比 2011 年仅增加 1000 多万用户，增长率为 3.5%，创新低。相比而言，网络游戏用户在 2010 年的数据比 2009 年却增长了近 12 个百分点，当时有超过 70% 的网民都会使用网络游戏这一娱乐方式，而 2012 年却有所降低。<sup>[1]</sup>

网络游戏产业目前成为了创意产业的一个分支，经济潜力较大。艾瑞咨询发布的 2010 年第三季度中国网络游戏市场监测数据显示，仅该季度行业的交易规模就达到了 84.2 亿元。来自权威部门的测算数据显示，未来五年内，我国网络游戏市场实际销售收入将达到 508 亿元。<sup>[2]</sup>但值得注意的是，据中国 315 消费电子投诉网发布的《2010 年第三季度消费电子产品投诉统计分析报告》显示，2010 年第三季度共有 26296 起关于网络游戏的投诉，同比增长 24.63%，网络游戏成为投诉量最高的领域。<sup>[3]</sup>

从 2009 年以来，网络游戏虽受到环境和行业内部条件影响，其低位发展的原因从一定程度上来看仍然和我国对网络游戏新闻的重视程度不够、对网络游戏的用户或受众的传播没有遵循新闻传播的核心特质有关，这集中体现在对网络游戏新闻作为互联网时代新的新闻文体界定不清，各网站对网游新闻传播的方式与分类缺少研究和理论探讨。

随着宽带技术和游戏制作技术的提高和升级，网络游戏作为中国文化创意产业的重头戏，开始吸引越来越多网民的参与，而由网络游戏引发的各种网络文化和风波也是此起彼伏，比如“贾君鹏事件”、“偷菜文化”以及万民网友“抵制盛大，还我绿色《永恒》”网络抗议活动等，可见网络游戏在网民生活中的重要性。各大门户网站，如“新浪”、“搜狐”等都开辟了游戏新闻区或新闻专题，“人民网”也声称拥有最权威的网络游戏新闻中心，还有如“游戏大观”、“多玩游戏网”等点击量爆棚的专业网网站点也将网游新闻报道视为重要的和玩家沟通的方式，其它个人网博客以及专门研究网络游戏的论坛也都开始在中国涌现。

网络游戏新闻作为一种新的新闻文体已经开始在中国成长但目前还没有引起学界关注。网络游戏新闻和传统新闻的报道，无论从文本写作、价值取向以及对记者的要求等方面，都有着明显的不同。

本文希望抛砖引玉，通过梳理网络游戏新闻的发展脉络，对网络游戏新闻进行初步界定和分类，并对其价值取向和未来趋势做出预测，以期待更多的学者能深入关注网络游戏新闻的研究。

## 一、网络游戏新闻的定义和发展历史

### （一）对网络游戏新闻的界定

首先，让我们来看看什么是游戏。本文所指的游戏和视频游戏（Videogames）有关，是包括街机游戏、手动控制台游戏、单机游戏和在线游戏的总称。<sup>[4]</sup>美国学者琼斯（Jones）认为，游戏的意义是建构性的，是由各种各样的社会互动关系制造的，而不是简单地呈现于电脑软件和硬件中。游戏的意义既不侧重于形式，即使我们把形式当作一整套玩游戏时的规则或者限制，也不侧重于故事内容，而在于一种充满各种可能性的社会网络的功能，这种网络是由游戏开发商、玩家、评论家、批评家和游戏迷们<sup>①</sup>在特定的时间和地点，通过特定的游戏行为或者游戏话语共同编织的。<sup>[5]</sup>

如此说来，游戏主体间的社会互动话语是研究游戏存在之意义的关键，而这种互动往往离不开游戏新闻这种特定的新闻话语形式，因为无论是玩家，还是游戏厂商、评论家，通过游戏新闻进行互动沟通，既可了解最新的游戏资讯，又可尽早知道游戏的基本玩法。游戏新闻所提供的游戏攻略和评论还可以指导玩家，让玩家对适合自己的游戏做出个性化的参考和选择，同时还有利于游戏开发商针对玩家的体验反馈对游戏进行升级或修改。基于此，维基百科将视频游戏新闻定义为“新闻的一个分支，专门针对视频游戏进行的新闻报道和讨论，披露/预演/评论是其核心的报道模式或报道周期”。<sup>[6]</sup>

也就是说，当一款新的游戏即将发布，与其相关的发布信息，如游戏开发商、运营商信息、游戏相关内容信息、公测时间等等都会一一通过新闻在前期披露报道；游戏进入公测阶段及运营阶段，玩家或者游戏新闻记者会对游戏进行大致的演示（预演），告知玩家游戏的过程、技巧及策略等，主要是对游戏的内容及玩法进行预演式报道；当游戏拥有一定的玩家之后，会有较多的游戏评论报道，主要涉及到对游戏的内容、玩法、产品技术、运营商管理、营利模式等各方面的评价和批评。这个周期是贯穿于整个游戏产品发布前、中、后期的，这种核心报道模式已经广泛运用于西方游戏新闻报道及中国目前的游戏新闻报道中。

### （二）网络游戏新闻的中外发展简史

从游戏新闻发展的历史来看，游戏新闻报道主要依赖于两种媒介，一种是印刷媒介，如杂志，另一种就是互联网络。世界上最早的有关游戏产业、游戏消费者及视频游戏本身的游戏杂志在上世纪七八十年代的美国和英国产生，即美国的“Play Meter Magazine”和英国的“Computer and Video Game Magazine”。随着互联网的迅速普及和网络技术的不断提高，游戏产品也不断推陈出新，杂志的出版频率已经跟不上游戏不断更新的步伐，互联网的新闻更新速度为杂志所望尘莫及。近年来，依托互联网进行游戏新闻的报道以及通过博客发布游戏新闻已经成为主流。基于此，本文将“网络游戏新闻”定义为：以互联网络技术为基础和依托，在游戏产品发布和运营的前期，网络游戏新闻记者或玩家对游戏产品、行业、消费者等相关信息进行披露；中期对游戏内容进行预览和演示性报道；后期对游戏进行评论和批评的一种新闻文体，目的在于促进游戏新闻受众（游戏厂商、玩家和游戏迷们）之间的良性互动。

最早的网络游戏新闻报道在美国起步也相对较晚，出现于上世纪90年代中期，以商业游戏杂志“Game Zero Magazine”和独立的非官方非赢利的游戏杂志“Fanzine”的网络版为开端，不久就出现了每日更新的完全游戏报道网站“Intelligent Gamer Online”。<sup>[6]</sup>网络游戏新闻以其明显的及时、互动优势置游

① 此处“玩家”（gamer）和“游戏迷”（game fans）的区别主要在于主体对游戏的沉迷度大小，“游戏迷”对游戏的沉迷度比“玩家”大。只要玩过某个游戏（比如电脑的“纸牌游戏”）都可以称为“玩家”，但不一定是“游戏迷”。

戏杂志于危机,其间,许多游戏杂志都停止出版,大多数游戏杂志都选择电子发行,更多的游戏网站包括专业的、综合的、业余的都开始推出游戏新闻专题或者游戏新闻中心,成为玩家、游戏厂商、评论家、游戏迷之间交流互动的主要方式。

游戏在中国的出现主要源于上世纪80年代,从街头巷尾的“老虎机”,到家用的手动控制游戏机,再到电脑单机游戏,以及日益增多的网吧里随处可见的网络在线游戏、联机游戏等。我国没有专业的游戏类报纸或杂志,综合性的报纸、杂志对游戏相关方面的报道很少而且简单,一般仅限于游戏产业方面,互联网日益普及和发展后,网络游戏新闻逐渐成为玩家之间进行沟通的最重要的方式。

## 二、网络游戏新闻应如何分类

网络游戏新闻的分类大致可以归为两种分法:一是按照网络游戏新闻所属网站的性质来分;二是按照网络游戏新闻的内容来分。

按照第一种分类可以将网络游戏新闻分为:所属游戏厂商网站的游戏新闻、门户网站的游戏新闻、传统新闻网站的游戏新闻、社区型网站的游戏新闻、专业游戏网站的游戏新闻、非赢利非官方网站的游戏新闻六类。具体来说,由于网络游戏新闻归属于不同的网站,每个网站的赢利模式相异,且有些网站本身就是游戏的运营商和生产商,比如“网易游戏”和“腾讯游戏”等,因而其对游戏的新闻报道自然就有明显的报道倾向性;还有一些网站属于综合性的门户网站,游戏是必不可少的获得赢利和点击率的阵地,其对游戏的新闻报道则趋向于多方位的综合性报道,强调门户功能,如“新浪游戏”、“搜狐游戏”和“雅虎游戏”等;“人民网”则是基于传统新闻平台的一个网站,其游戏频道的新闻报道也如其网站的官方性质一样,强调“权威”性;还有一些网站则是以论坛、社区而知名的,这类网站的游戏新闻更强调互动性和玩家游戏经验的交流,比如“天涯游戏”和“猫扑游戏资讯”等;此外,专业的游戏网站更是全力打造专业化的游戏新闻平台,既努力提供各类繁多的游戏新闻资讯,如“多玩网”、“游戏大观”等,还以专业眼光关注游戏产业发展及游戏内容评论,如“游戏邦”网站;还有就是非官方非商业性质的,以研究交流为主要目的的游戏空间,主要以个人网站、博客、论坛等形式出现于网络各处,如“杨梦云”的个人网站,注重对社交游戏进行报道研究;“豆瓣网”的各种游戏讨论组也会发布很多游戏资讯、游戏体验,供玩家交流,也可供学者作独立研究。由此可见,根据网站属性来区分网络游戏新闻很有必要。

第二种分类就是按照网络游戏新闻的内容来划分,可以分为日常资讯类新闻、游戏攻略类新闻、游戏评论类新闻及玩家体验类新闻四类。日常资讯类新闻包括游戏产品的发布、游戏运营情况、游戏产业发展以及游戏八卦新闻等多方面,其特点是更新迅速、及时;游戏攻略类新闻主要是新闻记者通过一手游戏预演资料,将游戏中的难点、策略进行诠释,帮助玩家选择和操作游戏过程;游戏评论类新闻包括游戏新闻记者或者玩家对游戏的各个方面进行评论,比如游戏内容是否健康,游戏设置是否合理,产品设计是否考虑到玩家利益(如有无过多的外挂、内容中有无过多的买币通关的设计等),对游戏进行评分以及对游戏内容的文化意义进行批判,如“人民网”的“人民游评”等;玩家体验类新闻则注重整个游戏的个人体验和主观感受,对游戏整个过程进行综合的叙述和评价,提供给玩家和游戏厂商最直接的经验和反馈。

## 三、中国网络游戏新闻的现状与未来突破点

网络游戏新闻是新闻的一个分支已经成为东西方学者的共识。以上的分析中我们也发现,目前网络游戏新闻已经大量存在于各种类型的网站中,并且以复杂的资讯体系为玩家、厂商、评论家、批评家和游戏迷们提供互动的多面的参照、指导和交流。除了直接聘用资深玩家进行游戏新闻的播报外,



西方很多国家都出现了一大批职业的游戏新闻记者，在游戏新闻的写作、价值研究及报道形态上日益有了趋于成熟的发展，游戏新闻已经成为基于互联网等新媒体之上的受人关注的新闻形式。

及时性、新鲜性、真实可信性，此三者仍是网络游戏新闻报道的基础和前提，这是网络游戏新闻与传统新闻相同的价值取向。网络的即时性使得各种与游戏相关的资讯可以24小时不间断地发布、更新，最新的游戏产品、游戏公测、游戏最新攻略等等，都可以通过网络迅速地报道给受众，并通过网络的互动性及时与玩家进行交流，所有的内容也都追求真实性和多声音报道方式，以给予玩家更全面的游戏资讯选择。

与传统新闻有较大区别，也是目前网络游戏新闻遭受的最大争议之处，在于其报道倾向的极度主观性。首先，从游戏新闻报道所属的网站性质来看，大部分的网站都是依靠在线游戏来赢利的商业网站，在此基础上，各种网站的立场、态度及政治性又是不一样的。以“网易游戏频道”所属的网站——网易公司为例，作为一个仅次于“腾讯”和“盛大”网游的，国内排行第三的游戏厂商，其在对网络游戏新闻的报道上自然会从自身的产品利益出发，比如在对其新产品《天下贰》、《倩女幽魂》的游戏新闻报道上就难免有宣传粉饰的意味。

其次，在对游戏预演进行报道的环节上，目前国内的游戏新闻报道在这方面用得最多的就是直接编辑游戏厂商发布的资料，如同传统新闻的新闻通稿，甚至不经过任何删节发布出来，因而随处可见“受到玩家广泛青睐”，“唯美”、“惊艳”、“震撼”、“意境独特”等主观性很强的字眼。由于游戏预演和公测阶段是吸引玩家进入游戏的关键阶段，因而每个游戏都会报道得非常具有吸引力，报道者在选词方面往往极尽煽动性和渲染力度。而在记者和玩家对各个游戏进行试玩体验后的报道也自然而然地融入了玩家和记者本身的主观感受。而事实上，不同玩家所带来的游戏过程中相异的主观个性体验，都是网络游戏新闻的重要卖点。在此，主观性体验报道成了游戏迷们判断和选择游戏的重要依据，因而西方越来越多的游戏新闻记者强调，主观性是游戏新闻的重要价值取向。

此外，即使游戏新闻的报道者试图比较客观公正地对游戏进行评论，因为自身的原因也不得不带来极强的主观性。美国的一个资深网络游戏新闻记者列出了“视频游戏新闻记者的五个问题”，包括“试玩游戏导致记者筋疲力尽”，“赶紧玩完游戏的压力”，“在撰稿之前鲜有时间反思”，“选择偏见”，“可能变形的价值判断”。<sup>[7]</sup>大部分的游戏新闻记者都会要求在特定的时间内试玩新游戏，时间和精力上的压力往往使得许多新闻记者无暇顾及游戏细节，而只图匆匆完成任务，导致记者报道中的体验和结论与普通玩家的体验完全不同。同时，在游戏生产商和出版商的利益压力下，游戏新闻记者还可能对游戏缺少反思和多视角评价。另外，因为游戏市场上产品同质化趋势日益明显，记者对游戏的判断可能会带有技术偏见和时间偏见，比如仅从“技术有无创新”或者“时间长短”等价值上来判断游戏的优劣，而对游戏内容等缺乏深入评论或者细致披露。而所有这些因素都有可能对导致记者对某个游戏的价值判断发生变形，最终使得游戏新闻报道带上浓厚的主观色彩和鲜明的个人价值取向。

纵观网络游戏新闻的发展历史，美国的游戏新闻发展较早且日益趋于成熟和职业化。目前，美国不仅拥有各种细分的针对游戏产业和游戏终端消费者的游戏新闻网站，每日更新游戏新闻，而且还有专业、综合的游戏网站对游戏进行分类报道，如GameSpot, GameSpy, GameTrailers等；还有学术意味浓厚带有游戏文化批判意识的网站，比如GameCritics；此外还有非官方的独立游戏新闻报道网站，包括游戏玩家开设的个人游戏新闻和评论的博客。

中国目前各种类型的游戏新闻网站也已粗具雏形，除了前述网站所开设的游戏新闻中心以及专业的、全方位报道游戏的网站，也出现了对游戏进行评论和批判的新闻深度报道，比如“多玩游戏新闻中心”定时发布的，充满搞笑、智慧和嘲弄意味的“歪弟日报”，就经常对某一类型的游戏进行总结和揶揄式解读。“人民网”的“人民游评”也会经常对某些游戏进行意味深长的评论和批判。不过，这类

批评性游戏新闻报道形式在中国还不多见。

中国网络游戏的发展要想从低位走出,必须首先在网络游戏新闻传播方式上多下工夫,网游新闻报道应更趋于专业和规范,打造一批专业的网游新闻记者,并且将目前网游新闻报道的重点从游戏本身转向玩家利益与价值的关注,以保持玩家的兴趣和游戏意义的积极建构;同时网游新闻的报道应该更加透明,网游新闻记者应排除厂商利益坚持其独立性。美国在针对18—34岁年轻人做未来的媒介使用率的调查中,问及对未来新闻报道的期许,大部分人认为互联网提供了海量的信息可供选择,而他们最期待未来新闻撰稿者在立场、态度和政治背景上的透明化报道。<sup>[8]</sup>游戏新闻报道的透明化包括对游戏新闻的消息来源进行申明,对报道者的背景包括行业背景和政治背景进行暗示,对报道者的立场和态度进行定位,区分玩家和职业新闻记者的身份等,这种全方位透明的播报方式将有利于受众明确游戏新闻报道的目的,从而对相关游戏新闻进行挑选,最终对游戏产品做出适合自己的价值判断。这样的游戏新闻报道有望成为未来最受欢迎的报道方式。<sup>[9]</sup>

#### 四、结 语

随着中国视频游戏人群规模的不断增大,视频游戏已成为大众生活中极其重要的娱乐方式。从上世纪80年代开始,针对视频游戏新闻的报道就在美国和英国兴起,以游戏杂志为主要媒介。随着互联网的出现,网络游戏新闻日益成为玩家、厂商、评论家、批评家和游戏迷之间最重要的互动交流形式。网络游戏新闻不仅提供玩家全方位的游戏资讯和独特的游戏体验,帮助玩家享受游戏带来的乐趣,还通过游戏评论指导玩家对不同的游戏内容保持警惕,并对游戏厂商进行批评和监督,以促进游戏内容和游戏产业的健康发展。

技术进步和大众游戏需求的增强使得网络游戏新闻的研究变得日益重要和紧迫,而该研究在中国发展还比较滞后,现有的研究多来源于欧美国家。本文通过梳理网络游戏新闻发展的脉络,对网络游戏新闻进行了尝试性地界定和分类,同时探讨了网络游戏新闻的价值取向和发展方向。希望有更多的学者关注网络游戏新闻的文本写作、新闻形态和内容,对网络游戏新闻类别做出更细化的研究,对其价值取向上的争议有更深入地讨论与争鸣,使得网络游戏产业在经济与社会效益上实现“双赢”。

#### 参考文献:

- [1] CNNIC 官方网站.第31次互联网络发展状况统计报告[EB/OL].<http://www.cnnic.net.cn/hlwfyj/hlwzbg/>, 2013-1-15.
- [2] 于丽爽,张德培.网络游戏:深陷矛盾漩涡中的产业[N].北京日报,2010-11-29(8).
- [3] 中国315消费电子投诉网官网.2010年第三季度消费电子产品投诉统计分析报告[EB/OL].<http://www.315ts.net/archive/article/2010/1026/28090.shtml>, 2010-10-26.
- [4] Cao Y, Downing J D H. "The Realities of Virtual Play: Video Games and Their Industry in China"[J]. Media Culture Society 2008, 30: 515.
- [5] Jones S E. *The meaning of Video Games: Gaming and Textual Studies*. [M]. New York: Taylor&Francis Group. 2007: 3.
- [6] Wikipedia. Video Game Journalism [EB/OL]. [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_journalism](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_journalism) 2010-12-27.
- [7] Dang, Alan. The 5 Problems with Videogame Journalism [EB/OL]. [http://firingsquad.com/features/problems\\_with\\_video\\_game\\_journalism](http://firingsquad.com/features/problems_with_video_game_journalism) 2006-1-27.
- [8] Merrill Brown. Abandoning the News [EB/OL]. <http://carnegie.org/publications/carnegie-reporter/single/view/article/item/124> 取自2010-12-27.
- [9] 徐迎春.网络游戏新闻:类型区分和模式转型[J].中国记者,2011(2):66-69.