

# 虚拟制造：新媒体产业的无尽宝藏

田思俭 郑湘明

**摘要：**在热闹非凡的新内容产业、新广告产业、新服务产业、新营销产业和新融合产业等新媒体产业的背后，以Q币、魔兽币、联众币和比特币等为标志的虚拟产品制造和销售异样火爆，成为异军突起的又一新兴新媒体产业。透视这类被人忽视而又波诡云谲的“虚拟制造”产业的发展背景，开掘出虚拟制造产业的无尽宝藏，规避其创业成长进程中的“泥沙俱下”风险，具有理论探源和实践指导的双重价值。

**关键词：**互联网；虚拟制造；新媒体产业；虚拟装备

**作者简介：**田思俭，女，青志联和创新创业社团理事，研究生。（湖南农业大学，湖南 长沙，410128）

郑湘明，男，研究员，管理学博士。（湖南工业大学 商学院，湖南 株洲，412000）

**中图分类号：**G206.2

**文献标识码：**A

**文章编号：**1008-6552（2018）04-0089-04

在互联网、移动互联网的带动下，新内容产业、新广告产业、新服务产业、新营销产业和新融合产业等迅速成长起来，在这些新媒体产业的背后，其实还有另外一个新兴生产业态常常被忽略——新虚拟制造产业。新虚拟制造产业是在新媒体、互联网的驱动下，所派生出来的以虚拟产品为主体的各种生产制造市场，包括网络游戏中的各级各类虚拟装备、装饰，用于QQ、魔兽、联众等玩家的Q币、魔兽币、联众币和比特币等虚拟货币。当前虚拟制造产品成为新媒体时代的另类消费热潮，成为最具潜质的新媒体制造产业。

在虚拟制造市场中，虚拟装备行情看涨，各种虚拟货币俨然比法定的人民币、美元、欧元还要时尚流行。浏览网页时，各种“红包”“礼金”广告扑面而来，“登录送Q币”“升级送现金”“在线领红包”等比比皆是。2017年，腾讯全年总营收从上一一年度的1519.38亿元人民币飙升到2377.60亿元，同比增长56%。QQ层级产业布局是腾讯增值业务的增长亮点，主要反映了来自数字内容订购服务和QQ会员的订购收入，以及虚拟道具销售收入的增加。2017年6月，本应50年后才出现的QQ最高级别玩主出现在北京、广东佛山、江苏苏州和福建三明，昭示着这批玩家斩关夺隘的高超本领，自然也伴随着投入大量资金购买先进装备。购置网络游戏装备是QQ玩家的制胜法宝，而不断推陈出新游戏装备则是腾讯公司层级产业的源头活水。<sup>[1]</sup>

从“中国网络游戏服务网”（<http://www.5173.com/>）2016年“网游装备交易价格排行榜”来看，为装备游戏“流放之路”而配置的“全F顶级BD血雷锤全身顶级套，战撸一切，土豪求秒，极品顶级坐骑，赤兔·飞鸿，劲足属性”，以25000元冠绝全场，“R2”（顶级精华）、“剑侠情缘Ⅲ”系列（95挑战仙侣大铁玄晶硅石、战无95大铁瑰石、挑战仙侣庭园95醉月玄晶大铁瑰石）、“奇迹MU”系列（13祝福权杖、风陨落、敏弓暗套）和“街头篮球”（白闪8000）等装备价格从20000元到7700元不等。“页游装备交易价格排行榜”榜单显示，烈焰、传奇霸业、烽火战国系列、大天使之剑系列和奇迹战神等游戏装备最受欢迎，价格区间跨越400元到3200元。在网游账号交易价格排行榜中，《梦三国》的账号以71000元的高价夺得了第一名。

本研究认为，当前我国虚拟制造产业主要包括软件制造、国际比特币、中国游戏币、各类游戏装备饰品等四个部分。

## 一、潜滋暗长的软件制造

电脑软件制造业包括电脑装机软件、电脑游戏软件、电脑下载软件、电脑杀毒软件、工业应用（嵌入式）软件、政府（企业）管理软件、财务管理软件等多种产品形式，其中电脑游戏软件、电脑杀毒软件、工业应用（嵌入式）软件和财务管理软件占据一定市场份额。2016年，中国全年软件产品继续保持快速增长势头，实现收入1.54万亿元人民币，同比增长12.8%。其中，全国软件业实现出口519亿美元，同比增长5.8%。2017年，我国软件和信息技术服务业继续呈现稳中向好的运行态势，收入和效益同步加速增长，出口有所恢复，吸纳就业人数平稳增加，创新能力不断提升，产业结构持续调整优化，服务和支撑保障能力显著增强，软件业务收入加快增长。2017年，全国软件和信息技术服务业完成软件业务收入5.5万亿元，比上年增长13.9%。<sup>[2]</sup>

近几年，全球游戏软件市场发展迅猛，我国的游戏软件开发后来居上，目前已稳居世界首位。2016年，我国的游戏软件市场规模达220多亿美元（近1500亿元人民币），这个数字是国内电影市场的3.3倍。未来的游戏软件开发产业，将朝着移动端以及虚拟现实方向发展，越来越多的游戏开发商会涌入到游戏开发行业。

电脑杀毒软件也称反病毒软件或防毒软件，是用于消除电脑病毒、特洛伊木马和恶意软件等计算机威胁的一类软件，是个人电脑应用日趋广泛征程中防范各种使用风险的必备设施。360安全卫士、金山毒霸、微软MSE、诺顿Norton、卡巴斯基、赛门铁克、瑞星RISING和江民科技等公司，是全球杀毒软件市场中最具竞争实力的代表企业。

江民科技公司是全球领先的信息安全产品和服务提供商，依靠技术创新创造产业佳话，是国内首家通过ICSA权威认证的防病毒厂商，荣获2010年重大信息安全保卫工作突出贡献奖。该公司在2006年2月发布的江民杀毒软件KV网络版，成为国内首家通过英国西海岸实验室反病毒checkmark国际认证的软件，且同时通过软件成熟度CMMI国际认证。2008年，江民科技作为北京奥运会信息网络安全技术保障单位，全程护航奥运会。2015年，江民科技为北京国际田径锦标赛和“中国人民反法西斯抗战胜利70周年”庆祝活动提供网络安全应急保障服务，并获得主办方的一致赞誉。

2016年，江民科技再上新台阶。2016年3月，江民科技推出一体化内网安全综合解决方案。4月，江民科技推出基于Linux系统的全功能企业级杀毒软件，为国产操作系统终端的安全保驾护航。5月，江民科技发布企业级移动终端安全管理系统，为企业移动办公提供整体解决方案。9月，江民科技为在杭州举办的G20峰会提供网络安全应急保障服务，并获得荣誉嘉奖，向全世界展示了计算机安全领域的实力，并在11月于浙江乌镇召开的“第三届世界互联网大会”中作为大会网络安全应急保卫小组成员，保障大会安全顺利地召开。

## 二、不同凡响的比特币

比特币是一种具有国际属性的虚拟货币，受到全球民众追捧却又极具争议。不仅新生代网络游戏玩家趋之若鹜，纷纷购买，众多非玩家也看好其投资价值，将其持有。权威数据显示，全球流通的比特币总量超过160亿美元，相当于每分钟大约产生1.25个比特币。比特币“魔力非凡”瞬息万变，问世三年间，曾升值上万倍，又曾在一夜之间“跌停”，被一些国家视为搅乱金融秩序的“货币妖魔”，研究和思考这种加密货币会怎样夺走发行货币的各国政府的权力，继而欲将其彻底封杀并扫出国门。

2009年，不受国家央行和任何金融机构控制的比特币在全球金融危机大爆发背景下诞生。比特币是一种依据特定算法的P2P形式的数字货币，使用整个P2P网络中众多节点构成的分布式数据库来确认并记录所有的交易行为，并使用密码学的设计，具有去中心化特性，加上比特币算法本身，规避了

人为操控币值的风险。因此，比特币出现以来，在不少国家和地区可以兑换为当地现金成为硬通货，既可以购买各种互联网虚拟物品，也可以当做本土货币随意随时购买现实生活中的物品与服务。

2014 年 9 月 9 日，美国电商巨头 eBay 宣布，该公司旗下支付处理子公司 Braintree 将开始接受比特币支付。该公司已与比特币交易平台 Coinbase 达成合作，开始接受这种相对较新的支付手段，旅行房屋租赁社区 Airbnb 和租车服务 Uber 等 Braintree 客户开始接受这种虚拟货币。<sup>[3]</sup>

当下，越来越多的日本实体店将比特币作为一种结算手段使用，支持比特币结算的店铺约有 4500 家，直接刺激了比特币在日本的更多用户增长。从 2017 年 7 月起，在日本购买比特币等虚拟货币时不再缴纳消费税，更是为比特币的火爆火上浇加油。

尽管比特币市场如过山车般起起落落，一点也没有影响到全球最大的比特币矿机制造商的制造业务，号称是全球最大的比特币矿机制造商的北京比特大陆科技有限公司，一年间大概能销售出去 10 万台左右矿机。2018 年新年刚过，深圳华强北赛格广场作为比特币生产商的聚焦点，全世界矿机商人纷至沓来，带动了华强北一带的相关产业，不仅仅比特币矿机上游的台积电、英伟达等芯片厂商从中受益，就连周围宾馆餐饮价格也水涨船高。

### 三、中国特色的游戏币

比特币是新媒体环境下的国际化虚拟货币，而 Q 币、联众币、百度币、泡币、酷币、魔兽金币、天堂币、盛大点券等等完全是中国新媒体智慧结晶，无论是设计生产还是玩家购买使用，都具有鲜明的中国特色。

游戏币的产生方式一般是游戏中通过打怪、执行任务等方式随机产生，后来发展到城市的报刊亭像购买电话卡一样任意售卖，网络销售更成为常见交易模式。游戏玩家，获得游戏币的途径包括在游戏的过程中通过打怪、执行任务、交易、战斗、PK 等行为获得。无论是在互联网上养宠物、养孩子，还是偷菜通关打牌，总需要购买各式各样的虚拟货币，各种虚拟货币越来越为人所熟知，Q 币、大话币、魔兽币、天堂币、网易 POPO 币、盛大点券等都成了时尚青年的财富标志。

Q 币很长时间是我国国内一种最普及最常见的虚拟货币，是腾讯公司专为 QQ 玩友所创造。拥有不同币值的 Q 币，可以在 QQ 空间中痛快淋漓的玩通关偷菜农药游戏、饲养各种各类宠物、购买 QQ 个人秀场、布置情人婚恋 QQ 空间等，可以使用 Q 币为喜爱的选手在选秀比赛中投票，以币值来换取更高人气。随着 QQ 使用人群的不断增长，QQ 空间的层级秀场、层级群类、层级感受与体验不断丰富多样，加上 QQ 空间的游戏装备层出不穷，“传奇”、“王者荣耀”等超级游戏的巨大引力，QQ“皇冠”的极端诱惑，Q 币的适用范围和应用对象益发庞大，Q 币产业以各种形式活跃着生长着。

魔兽币、联众币、百度币是互联网公司为用户而精细设计的独特用途的虚拟货币，每一种虚拟货币都有着明确的用处。例如，魔兽币即是“魔兽世界”游戏最疯狂时期的产物，购买者可以畅游风靡一时的魔兽世界游戏。联众币则是棋牌网络玩家的必备之物，为了和不同等级的桥牌扑克高手过招，或者直捣高段位象棋选手、围棋选手“龙门”，往往会“不惜巨资”购买联众币，以提升玩家的博弈身价地位。当然，持有足够海量的联众币，沉湎其中不能自拔者也是不胜枚举。

### 四、空间无限的虚拟装备

游戏装备定义非常广泛，涵盖了消耗品、装备品和任务品三大品类。最初只是指“装甲”，即网络游戏世界里面的上身、下身、鞋、帽子和手套等，后来加上了武器，再后来将戒指、盾牌、勋章、护符、拥有附加属性的时装、坐骑，甚至纹身、刻印、属性头衔、属性称号等一切除宠物和光环效果以外的对游戏进行有帮助的事物。

现在的网络世界超级丰富发达,游戏装备“武装到牙齿”,装备市场细分到为一款游戏或应对某一特定对手专门设计出各个阶层所需求的“武器”,一个个“零部件”都越来越讲究。游戏装备的消耗品包括了食物、药品、打造原料、合成原料、暗器、摄妖香、飞行符、宠物口粮等。

2014年,由波兰游戏公司 CI Games 和德国公司 deck13 联合制作的第三人称动作角色扮演游戏《堕落之王(Lords Of The Fallen)》,3年后终于登陆移动平台。《堕落之王》手游并非单纯的移植作品,玩家在游戏中并不能像PC版一样操控角色的一举一动。为了照顾移动平台操作不便的缺点,玩家不仅需要在适当的时间跟据提示按出合适的按键,还需要根据游戏保留了PC版高难度的特点,适时购买导入相应的高端游戏装备,以确保在击杀怪物后玩家将获得很高的成就感。

《精灵宝可梦GO》不仅带给了游戏行业未来发展方向,同时也成就了《精灵宝可梦GO》成为全球最吸金的手游,仅2016年半年时间便揽入了68亿元的收入。由于在假期推出相应活动,让《精灵宝可梦GO》的活跃度再次提升,仅在万圣节当天的收入便突破了460万美元,当周收入2300万美元,相较于平时提升了133%。其中,这些风靡全球的网络游戏产业链环,随处可见游戏装备的活跃身影。

现在,越来越多的游戏玩家为购买游戏装备等网游虚拟产品,打开了他们的钱包。在新媒体制造市场中,虚拟装备行情看涨,各种虚拟货币俨然比法定的人民币、美元、欧元还要时尚流行。网络游戏装备市场热爆,游戏装备等虚拟产品价格不菲,虚拟产品交易可带来巨大的利润,再加上这些虚拟产品的性质较模糊,且网络系统较易攻破,漏洞与问题随之出现,需要各方面增强防范意识。

网络游戏装备市场的热爆,还诱发出新型的犯罪形式,既有网络游戏玩家铤而走险借高利贷或经济受贿,也有不法分子无孔不入在网络营销装备市场大行欺骗之道。2014年,一伙90后青年在网上大量发布低价售卖网游装备广告诈骗获利,广州南沙警方抓获犯罪嫌疑人6人,破案200余宗。短短1年半的时间里,这个诈骗团伙竟然获利1500万元。2016年,浙江一中层干部受贿14万余元被查处,其中大量贿金用于买游戏装备,最多时一个月用于《穿越火线》等网络游戏和购买相关装备要用掉6000元。<sup>[4]</sup>

虚拟产品、虚拟装备饰品、虚拟货币的产生与流通极大地促进了互联网与新媒体虚拟制造业的发展,各类金币交易、点卡交易、装备交易、账号交易的背后是游戏玩家、游戏设计人员、游戏开发与运营公司共同打造的隐藏的市场。该市场中,虚拟产品的制造生产、交易流通、付款检验流程都需要不断完善规范,都需要国家管理、税收、产业指导部门的介入,对虚拟产品的制造流通全环节进行监管,不仅要在这个市场继续做大,更要继续做规范,对文化繁荣、经济发展做出应用的贡献。

综上所述,虚拟制造产业看似无形却又实实在在蕴藏着巨大产能,是新媒体产业成长空间潜力广阔的新锐。事实上,新媒体产业更多的元素就是虚拟产业,是虚拟创意产业。重视虚拟制造产业,研究虚拟制造产业的发展渊源,将虚拟制造产业纳入到新媒体产业版图,正确引导这一新兴产业健康有序发展,是当下和未来很长时间不可回避的重要命题。

## 参考文献:

- [1] 曾静平,刘爽.论QQ传播的层级性受众和层级性产业[J].现代传播,2018(2).
- [2] 运行监测协调局.2017年软件业经济运行情况[EB/OL].中华人民共和国工业和信息化部官网 <http://www.miit.gov.cn/n1146312/n1146904/n1648374/c6040132/content.html>, 2018-1-30.
- [3] eBay支付子公司Braintree开始接受比特币[EB/OL].新浪科技 <http://tech.sina.com.cn/i/2014-09-09/04249600804.shtml>, 2014-9-9.
- [4] 毛勇锋,徐建国.线上沉迷网游,线下失守底线,宅男中层干部受贿14万余元,其中不少用于买游戏装备[N].钱江晚报,2016-05-11.