

中國電子遊戲產業火爆的當下，中國風正在該領域勁吹——俠氣長存的江湖、水墨寫意的世界、魅力長存的典故——在遊戲中獲得新生。中國風遊戲不僅在中國吃香，其熱度亦隨遊戲輸出，在國際舞台上冉冉升起。業內人士預料，國產遊戲“出海”，將成為中國風最有力輸出。憑此渠道，中國風紀元有望到來。

■香港文匯報記者
孔雯瓊、章蘿蘭 上海報道

騰訊、網易、遊族等多家中國遊戲開發商參加了8月底在德國舉行的科隆國際遊戲展。圖為參觀者在騰訊展位體驗遊戲。



■中國電子遊戲勁吹中國風。
網上圖片

中國風

電玩熱潮撲海外

自主研發網遊外銷猛增 推動中華文化“走出去”

今年8月在上海舉行的中國國際數碼互動娛樂展覽會(簡稱ChinaJoy)，處處瀰漫着中華傳統文化之氣息，或以歌舞演出，或是Cosplay扮裝，眾多展商均將中國元素作為賣點。今年首設的“數字內容展示區”，觀眾可清晰看到中國國產遊戲在海外獲得的成績。

上半年外銷收入逾300億

新近出爐的《2018年1-6月中國遊戲產業報告》顯示，中國自主研發網絡遊戲海外銷售收入達46.3億美元(約316億元人民幣)，同比增長16%，中國自主研發網絡遊戲在全球遊戲市場佔據了重要位置，中國遊戲企業及遊戲產品也在持續引領着全球移動遊戲產品類型的迭代。

若單看鄰國日韓等表現，根據移動應用數據平台App Annie的數據顯示，今年上半年，中國遊戲公司在日本取得了4億美元的營收，同比增長34%，在日本App Store和Google Play下載量增長了35%，超過了3,500萬次。韓國《文化日報》則稱，今年上半年中國遊戲出口韓國並在Google Play上市的产品有91款，而韓國出口中國的卻為零。

法國團隊先讀《西遊記》

隨着中國國產遊戲加速“出海”，中華文化也隨之在國際上實力圈粉，不過，想要獲得國際玩家認可，中國風亦需進行再次包裝。

中國遊戲開發商完美世界法國團隊研發的橫版過關遊戲《非常英雄》(Unruly Heroes)，即取材於中國四大名著之一《西遊記》。遊戲在法國製作，班底多數來自法國、加拿大，項目確立之初，由於外國設計師們對大鬧天宮、西天取經等情節一無所知，故開發商不得不先開展“掃盲行動”，向製作團隊普及《西遊記》。跨文化傳播絕非簡單複製，而是通過令全球玩家接受的遊戲語言，詮釋東方文化形象。

最終，《非常英雄》保留了“西天取經”的大體框架，同時進行大量重新解讀。唐僧、孫悟空、豬八戒、沙僧四師徒的旅程，涵蓋搏鬥、跑酷(Parkour)、解謎、收集道具、尋找隱藏道路等，白骨精被設計成一個沒有實體、變幻莫測的神奇生物，每一次交手，玩家都要用火眼金睛發現她的真身。酷似繪本的畫面，則流露出法式精緻。運用西方的視角和手法，將中國傳統經典人物，融匯於色彩飽滿的玄幻仙境中，激發世界玩家對中華傳統文化產生興趣。

無獨有偶，中國大熱的《王者榮耀》推出國際版進軍歐美市場時，亦作了不少調整，如將部分英雄國際化編蝠俠、超人等角色，呂布、貂蟬、孫悟空等中國知名歷史或神話人物則仍作保留，如此一來，既讓外國玩家接受，亦潛移默化助推中國典故人物“出海”。



在德國科隆，一名男子在網易展位體驗虛擬現實遊戲。新華社

上半年中國遊戲產業國內和國外銷售收入

	實際銷售	同比增速
國內	1,050億元	5.2%
國外	316億元	16%



中國遊戲開發商完美世界法國團隊研發的《非常英雄》(Unruly Heroes)在遊戲展上吸引玩家試玩。網上圖片

增建文化符號 傳統題材助力

據中新社報道，在本屆ChinaJoy上，中國電子遊戲製作公司“西山居”推出的《劍網3》等武俠系列遊戲吸引年輕玩家爭相體驗。“《劍網3》的背景是唐朝，融入許多中國元素，形成了大江湖的概念。中國風、古風都是頗受玩家喜愛的元素。”相關負責人說。

玩家在過程中耳濡目染

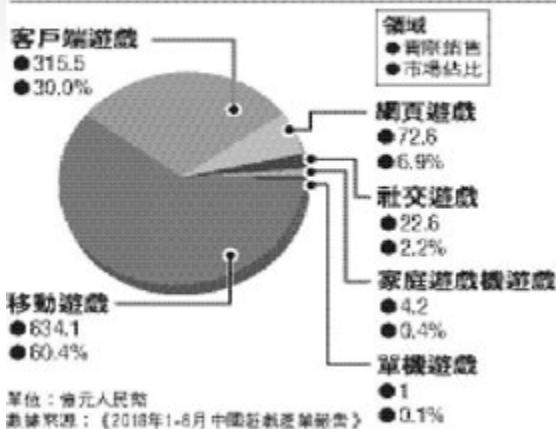
“《夢幻西遊》一直堅持把傳統文化、現代學科知識放到遊戲和玩法中。”網易遊戲市場副總裁吳鑫鑫談到公司開發的這款網遊時說，中國傳統文化是非常豐富的寶礦，通過新形態、新互動方式，可讓玩家在遊戲過程中耳濡目染。

在騰訊集團副總裁程武看來，中國作為文明古國、文化大國，文化符號不應局限於熊貓和功夫，還可打造出更多具有廣泛影響力的符號，使中國數字內容產品擁有更大的發展空間。

三七互娛集團副總裁黃小嫻指出，武俠小說早在上個世紀已成功“出海”，仙俠、武俠題材國產遊戲也應能獲得海外認同，與外國的虛幻題材作品“分庭抗禮”。

業內人士分析，國產遊戲已逐漸打開海外遊戲市場的大門。中企通過精品戰略加強與海外不同規模企業合作，通過投資、設立子公司等多種方式深入佈局海外，為產品“走出去”提供保障。

上半年中國遊戲細分領域銷售收入及市場佔比



「國家隊」實力飆升 漢語成電競「行話」

如果說國產遊戲“出海”帶動中國文化叩響國際化大門，遊戲產業鏈中的電子競技更是帶着強烈的中國符號，站上了世界舞台的中央。



雅加達亞運會上中國隊奪得電競項目首金。網上圖片

亞運表演示範賽奪首金

今年的印尼雅加達亞運會，電競項目首次作為表演示範亮相。在8月29日的《英雄聯盟》決賽中，中國隊3:1擊敗韓國隊獲得冠軍，摘得該項目進亞運會的第一枚金牌。

電競崛起的同時，國家冀中國元素可在電競中傳播至世界。去年底，中國國家體育總局體育信息中心黨委書記、副主任李強在第二屆CHINA TOP上表示，要在電競中以推動國際化和宣揚中國風為核心，通過電競向世界展現中國特色、中國文化和中國精神。

有電競選手表示，中國文化通過電競等方式傳播效果顯而易見，如不少外國選手開始認真學習中文和漢語拼音：“遊戲中kale(卡了)一詞，現在成為電競的國際通用語言了，基本上每個外國選手遇到網速卡頓時，都會打出kale這個拼音。”業餘玩家小余告訴記者，由於中國玩家在遊戲中實力突出，又只用中文交流，時間一久，不少外國玩家也跟着學中文，甚至學唱中國歌曲。小余認為：“正是中國電競強大了，強者的文化才會被其他國選手所認可、學習。”