



守望中国游戏，领航产业崛起

中国游戏产业年会、中国国际数码互动娱乐展览会二十周年庆典在广州举办



为ChinaJoy二十周年庆生

12月14日晚，中国游戏产业年会、中国国际数码互动娱乐展览会二十周年庆典在广州市黄埔区举办。本届庆典主题是“风雨兼程二十载，同舟共济一路行”。中国游戏产业年会自2004年第一届举办至今，已走入第二十个年头。回望过去，二十年来，中国游戏产业风雨兼程，从崛起到爆发，在机遇与挑战中实现一轮轮蜕变与洗礼。二十年来，中国游戏产业年与游戏产业一路相伴、共同成长，如钟表般默默记录下产业的成长历程。这场庆典是属于中国游戏的盛会，也是中国游戏的里程碑。

现代快报+记者 邱骅悦



盛典现场 中国音数协游戏工委供图

二十周年庆典，见证中国游戏产业蝶变二十载

时间回到2004年，那一年，中国游戏市场刚刚起步；那一年，源自韩国的网游《传奇》还在牢牢占据国内网络游戏市场……也是在那一年，首届中国游戏产业年会在广东番禺举办，此后二十载，年年不缺席。

从2004年开始，一展一会（ChinaJoy和中国游戏产业年会）成为中国游戏产业发展历史上的标志性活动。如果说ChinaJoy是玩家盛会，四海云集，那么年会则是产业论坛，群贤毕至。二十年间，一展一会始终陪伴着中国游戏产业，如钟表般默默记录下产业的成长历程。

值得注意的是，首届游戏产业发布了《2004年中国游戏产业报告》，指出网络游戏市场销售收入达到24.7亿元人民币，2004年底全国网络游戏用户数达2025万。而在此之后，《报告》贯穿历届产业年会并延续至今，成为中国游戏产业最为权威的行业性报告。

二十年时光如同白驹过隙，2023年，同样在广东，由中国音像与数字出版协会主办、中国音数协游戏工委承办的2023年度中国游戏产业年会如期而至，为中国游戏产业从业者带来了一年一度的盛会。

《2023年中国游戏产业报告》

的发布也带来了一份令人欣喜的成绩单：历经了二十年的发展，中国游戏市场收入从当年的不足30亿元，增长到了如今的3029.64亿元，一举突破3000亿元大关。用户规模更是从2025万成长到6.68亿人，达到历史新高点。

二十年风雨兼程，中国游戏产业从崛起爆发，在机遇与挑战中实现一轮轮蜕变与洗礼。在一展一会的见证中，在主管部门的扶持和守望中，中国游戏已从网络游戏、单机游戏的“二人转”，进入了手机游戏、主机游戏、客户端游戏等百花齐放的时代，中国游戏市场也蜕变成了全球最大的游戏市场。

游戏不止，创新不止

如今，中国游戏产业不仅做到了收入和用户规模的壮大，随着国家打击盗版专项行动、游戏精品化等工程和项目的启动，中国游戏市场不但摘掉了“盗版天堂”的标签，游戏产品也变得更加多元，更加多样，更加精品化。早期的中国游戏专注于娱乐，随着产业发展，游戏产业的各类属性不断被激发，游戏的属性已然不再局限于娱乐性。

游戏行业对技术的创新性开发与应用对整个社会都产生了巨大影响，在游戏产品不断迭代进步的同时，游戏科技已悄然与前沿科技领域深度融合，带动了AI、芯片、云计算、自动驾驶、航空航天等众多领域的协同发展。

在文化传播领域，游戏的传播优势愈发显著。而中国游戏的新一代创作者们，正在不断从中华文化宝库中汲取养分，借助游戏为载体，向世界传播中华文化，传达中国声音。

正因为如此，作为二十周年庆典活动中的重要环节，《2023游戏十强年度榜》不仅对今年涌现的优秀游戏产品、游戏企业和游戏研发团队进行奖励，还专门设立了优秀游戏科技创新企业奖、优秀社会价值游戏奖、优秀中华优秀传统文化游戏奖等奖项。鼓励游戏产业在全社会、各领域不断发光发热。

“我们的一展一会携手跨过了二十年的门槛，二十年前可能还是呱呱坠地，现在可以说我们是英俊的青年，我们成年了。”中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君在二十周年庆典致辞中感慨道，“游戏产业今天能如此壮大，是因为我们走了一条正确的道路，一条以社会效应为前提的市场经济道路。如今已走过二十年，未来的二十年怎么走，游戏产业还将坚定创新，因为创新的不是精品，但精品一定是创新。”

从萌芽到崛起，中国游戏人筚路蓝缕的二十年

在14日晚举办的“中国游戏产业年会、中国国际数码互动娱乐展览会二十周年庆典”活动中，与会人员中出现了不少熟悉的身影。如中国首款游戏《神鹰突击队》创始人、军事研究家杨南征，网易公司首席执行官丁磊等。他们很多都是中国游戏产业发展的推动者、亲历者、见证者。中国游戏能成长为全球最大的游戏市场，离不开他们的坚持与努力。

二十年来，中国游戏人走的并不是一条康庄大道，而是一段布满荆棘的坎坷之旅。在中国游戏产业起步阶段，制作游戏可谓面临着“内忧外患”的困境。

如果把时间往前拨动，回到上世纪九十年代。彼时的中国游戏市场一度被外界贴上了“盗版天堂”的标签。因为经济实力相对薄弱，加之版权意识的淡薄，盗版游戏一度横行。仅有少部分玩家养成了购买正版游戏、正版游戏主机和硬件的习惯。即便有《仙剑奇侠传》《金庸群侠传》等国产游戏的出现，但因盗版导致的损失使得大部分游戏难以取得商业的成功，这令不少心怀游戏梦想的

游戏制作人心灰意冷，国产游戏的萌芽岌岌可危。

而在全球市场上，得益于外国企业的先发优势和科技发展，制作精美、画面优秀的美国、日本游戏已牢牢占据了全球的市场，中国也不例外。而更加困难的是，对于大部分中国人来说，那个属于0和1的世界更是无比的陌生，如果想要完全自主研发一款游戏，中国需要追赶更多，更远。

诞生于1993年《神鹰突击队》是中国第一款游戏，它的创始人、军事研究家杨南征回忆起当年制作游戏的历程时不禁感慨万千，“那时候做游戏哪像现在，要知道，当年找一个程序员都很难。”

中国玩家走进游戏市场，货架上琳琅满目的游戏永远来自美国、日本，玩家找不到一款国产自研的游戏，“什么时候能玩到一款精美的国产游戏？”这是玩家们的心声。“做国产游戏，能卖得过外国游戏吗？能避免盗版赚到钱吗？”这是盘旋在中国游戏制作人头顶的疑问。

面对盗版横行的“内忧”和外国精美游戏的“外患”，一些敢于

“吃螃蟹”的中国游戏制作人站了出来：他们决定不仅要做国产游戏，更要做成功的中国游戏。网易公司首席执行官丁磊是其中的一员，他一直有个做网络游戏的梦。但他也明白，以当年的技术水平，做网络游戏不是一件易事。

为了积累相关经验，丁磊曾在2000年前往美国硅谷，试图代理国际热门网络游戏，但均被对方以“盗版问题”而拒绝。接连的碰壁使丁磊下定决心，一定要做一款自研的网络游戏，也正是在2000年，看到电影《大话西游》走红后，他决定以《西游记》为题材，制作同名的网络游戏《大话西游》。

“做网络游戏是为了防范盗版，最初想的是，只要不赔钱就好了。”丁磊坦然地表示。但这款“不赔钱就好”的游戏上线后却出乎所有人意料、取得了非凡的成功。

随着丁磊“吃螃蟹”的成功，中国游戏产业从业者纷纷效仿，自研国产游戏项目如雨后春笋般涌现。国产游戏的萌芽经过此番浇灌，终于得以茁壮成长，中国游戏产业的发展也翻开了崭新的一页。

2023游戏十强年度榜评选结果

优秀游戏科技创新企业：
网易游戏

优秀“走出去”游戏企业：
上海莉莉丝科技股份有限公司

优秀游戏研发团队：
西山居游戏工作室(珠海金山数字网络科技有限公司)

优秀游戏运营企业：
深圳市腾讯计算机系统有限公司

优秀手机游戏：
《晶核》(朝夕光年出品)

优秀客户端游戏：
《崩坏：星穹铁道》(米哈游出品)

优秀社会价值游戏：
《我是航天员》(波克科技出品)

优秀中华优秀传统文化游戏：
《桃源深处有人家》(苏州五十一区出品)

优秀游戏音乐设计：
《明日方舟》(鹰角网络出品)

优秀游戏美术设计：
《归龙潮》(上海好玩橙出品)