

# Study on Chinese Game Publishing from the Agent of National Service of “Princess Link Re: Dive”

Sitao Tan, Wenjing Fan

Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing  
Email: 1553682349@qq.com, fanjiaruo@126.com

Received: Jul. 30<sup>th</sup>, 2020; accepted: Aug. 14<sup>th</sup>, 2020; published: Aug. 21<sup>st</sup>, 2020

---

## Abstract

With the development of mobile internet technology and the popularity of intelligent terminal equipment, the mobile game industry has developed rapidly. Firstly, this paper examined the regulatory system of the Chinese online game industry with the approval process of the national service agent “Princess Link Re: Dive”. Taking ESRB in the United States as a comparative case, the paper analyzed the different policies and methods of online game regulation in China and abroad. Secondly, the paper reviewed the market impact brought by the nine months suspension of approval of online games in China in 2018, and took Tencent Game and bilibili (B Site) as examples to analyze the key factors of enterprise profitability in the Cold Winter of Version Number. Thirdly, the paper put forward some thoughts on the future development of Chinese online game industry from two aspects of enterprise management and government supervision, hoping to promote the healthy development of online game industry in China.

## Keywords

Game Publishing, Princess Link Re: Dive, Approval, Enlightenment

---

# 从《公主连结Re: Dive》国服代理看中国游戏出版

谭思韬, 范文静

北京印刷学院, 北京  
Email: 1553682349@qq.com, fanjiaruo@126.com

收稿日期: 2020年7月30日; 录用日期: 2020年8月14日; 发布日期: 2020年8月21日

## 摘要

随着移动互联技术的发展和智能终端设备的普及, 移动游戏产业发展迅猛。首先, 文章以《公主连结Re: Dive》国服代理的审批过程审视了中国游戏产业的监管制度, 并以美国ESRB为对比案例, 分析中外网络游戏监管的不同政策和方法。其次, 文章回顾了2018年中国网络游戏暂停审批的9个月带来的市场冲击, 并以腾讯游戏和bilibili (B站) 两家游戏平台为例, 分析版号寒冬中企业盈利的关键因素。再次, 文章从企业经营和政府监管两个方面对未来中国网络游戏产业的发展提出思考, 希望促进中国网络游戏产业健康发展。

## 关键词

游戏出版, 公主连结Re: Dive, 审批, 启示

Copyright © 2020 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

随着移动互联技术的快速发展和智能设备的全面普及, 2017年被称为中国“流量社会”元年, 人们的娱乐方式也更加新潮多元。2019年中国网络游戏用户6.4亿, 网络游戏已被年轻一代广为接受, 网络游戏所蕴含的思想价值、行为规则、审美观点等已潜移默化地影响着受众[1]。游戏作为数字出版的重要组成部分, 承载着相应的文化价值导向和艺术内涵。与之相关的制度层面的缺陷逐渐暴露, 规范移动游戏出版成为当下出版制度建设的关键[2]。本文以《公主连结 Re: Dive》国服的过审过程看中国游戏出版的审批, 反思中国游戏行业的现状及未来发展。

## 2. 背景

《公主连结 Re: Dive》(以下简称《公主连结》)是日本游戏公司 Cygames 于 2018 年 2 月发行的一款手机游戏, 游戏依靠过硬的质量取得了巨大成功。So-net 与 Bilibili (以下简称 B 站) 在 2018 年 7 月和 8 月先后宣布获得台服和国服的代理权, 但国服此后便音讯寥寥, 官方账号发布的消息大部分是对游戏中人物生日的祝贺, 这也引起了国内玩家的调侃, 很多玩家纷纷转战日服或台服。手游一般在公测前需要进行几次内测, 而 2019 年 11 月 6 日《公主连结》国服的第一次删档内测才姗姗来迟。直到不久前的 2020 年 3 月 12 日才获得版号, 甚至在没有进行第二次内测的情况下就宣布了 2020 年 4 月 17 日正式开服, 期间耗费了将近一年半的时间。而与国服几乎同时宣布代理的台服已经迎来了一周年的纪念, 虽然 B 站在 2020 年初开始在站内首页投放广告, 但可以肯定地是已经有了一部分的玩家流失, 毕竟谁也无法轻易舍弃已经投入了一定资源的游戏账号。《公主连结》国服代理艰难的过审过程正好赶上中国游戏版号暂停发放的 9 个多月, 史无前例的“版号寒冬”, 让我们重新审视如火如荼的游戏行业面临的问题。

## 3. 中外游戏审批对比分析

目前游戏行业的现状是一些 3A 大作或是质量口碑都很高的独立游戏都来自国外, 国内游戏缺少优

秀的代表作, 抛开游戏制作方的问题, 本文认为有必要从国内外的游戏审核环节进行分析。

### 3.1. 中国大陆审批流程

中国早在 2010 年就出台了《网络游戏管理暂行办法》, 影响了中国游戏行业长达 9 年的时间。文件规定了对于游戏收费、运营等方面的行业标准, 更重要的是确立现有了游戏审批制度。而该文件只在大陆范围内生效, 这就是为什么 So-net 在宣布代理台服当天就可以开启事前登录。

一款游戏若想在中国上线需要经过两方面的审批: 游戏运营备案(审批流程见图 1)和游戏版号审批(审批流程见图 2)。

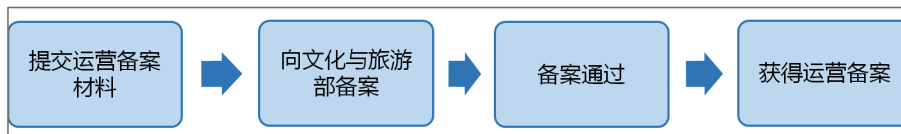


Figure 1. Game operation record process

图 1. 游戏运营备案流程

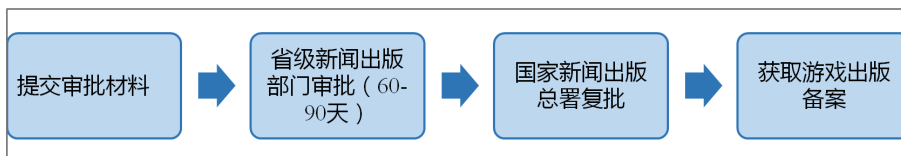


Figure 2. Game version approval process

图 2. 游戏版号审批流程

这两个流程中游戏运营方都需要提交游戏操作说明、游戏内全部文本及游戏样品。但游戏运营备案的通过难度较低, 运营方只要具备运营条件和资格以及游戏没有极其重大的问题都可以通过。而游戏版号审批的难度远高于游戏运营备案, 也是卡住绝大多数游戏过审的环节, 国家广电总局对游戏的审批, 尤其是进口游戏十分严格。首先每个游戏必须要添加敏感词屏蔽系统, 其次广电总局对于游戏文本、图片、视频的要求极其严苛, 稍有暴力、恐怖等擦边球就可能被盯上, 轻则只需修改部分文本或是进行一些特殊处理, 重则需要伤筋动骨的整改。这一套措施下来会耗费相当长的时间, 对于中小企业的负担相当巨大, 一旦游戏的风头过了就会带来很大的打击。

### 3.2. 美国 ESRB 审批流程

国外比较有代表性的游戏审批机构有美国的 ESRB 和日本的 CERO, CERO 就是参考 ESRB 成立的, 因此两者的流程基本一致, 下面以 ESRB 的审批流程为例(ESRB 流程见图 3)。

相较于中国的游戏审核制度, ESRB 的审核流程在申请阶段和最终阶段与中国大体上相似, 最大的不同就是由专业游戏评级人员进行评估以及游戏采用评分制。

由专业游戏评级人员进行评估意味着评测方会将更多的精力放在游戏本身的质量上, 从根本上杜绝质量差的游戏, 进而保证游戏行业的整体品质。而专业游戏评测者给出的评分很大程度上会影响消费者的购买, 这同样会在游戏玩家方面形成一道天然的屏障, 防止一些滥竽充数的游戏污染整个行业。相较之下中国游戏没有较为官方的评分, 大多由一些游戏网站给出, 难免会有因为一些因素影响到正常评分的情况。

还有一点需要注意的是, ESRB 对游戏的评分具有法律效力且有权利向运营方进行索赔。这样不仅可以有效防止运营方圈一波钱就跑路, 也可以防止一些抽卡游戏修改概率的行为。游戏制作方若对评分

有异议可以提出诉讼, 但若失败便会重新进行审核。

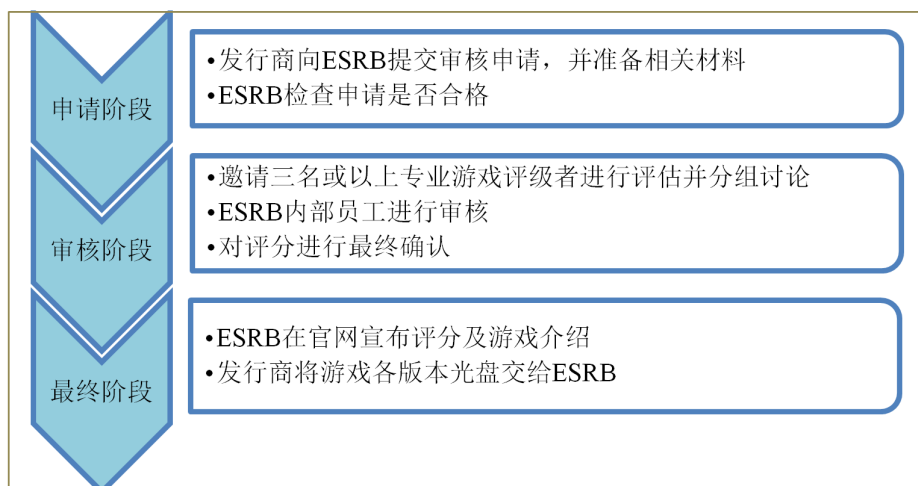


Figure 3. ESRB review process (Abbreviated version)

图 3. ESRB 审核流程(简略版本)

总的来看, ESRB 的这两个特点不仅让游戏审核更加专业化, 也从两个大方面建立起进入壁垒让游戏行业的发展更加健康, 而这些正是中国游戏行业所不具备的优势。

## 4. 中国游戏产业的“版号寒冬”

### 4.1. 突如其来的“版号寒冬”

《公主连结》长时间未过审并不是因为游戏质量不合格, 也不是因为 B 站作为运营方出现了重大问题, 而是因为 2018 年 3 月份原国家新闻出版广电总局突然宣布的“因机构改革, 所有游戏版号的发放全部暂停”的版号停发。这次版号停发一直持续九个多月, 直接带来了游戏出版行业的“寒冬”。据统计, 2016 年中国发放游戏版号 6000 多个, 而 2018 年只有 84 多个, 直接减少了 90% 之多。有限的游戏版号提供给具有科普、教育意义的“功能游戏”, 游戏企业先后调整布局, 发布多款实验性游戏, 如《纳木》《折扇》等, 然而该类产品的市场认可度和玩家口碑并不乐观[3]。

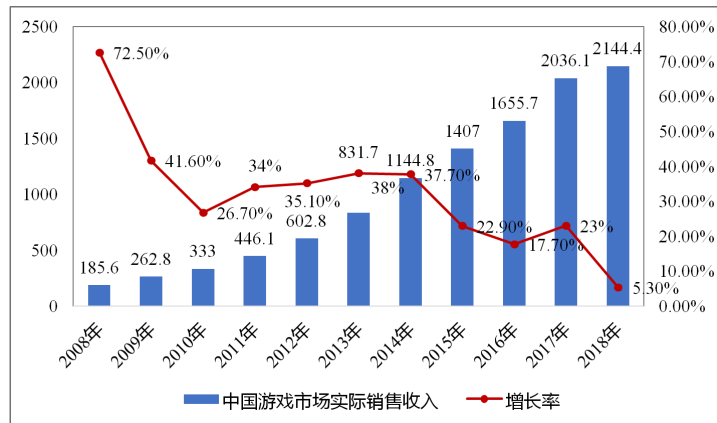
### 4.2. “版号寒冬”对中国游戏产业的影响

我们首先通过《2018 年中国游戏产业报告》的相关数据来分析整个中国游戏行业在寒冬期的情况。

由图 4、图 5 可见, 中国游戏产业收入逐年增高, 并且在 2018 年达到了惊人的 2144.4 亿人民币, 但在 2017~2018 年期间收入增长率却出现了断崖式的下跌, 相较于 2017 年的 2036.1 亿仅仅上涨了 5.3%, 是有统计数据以来的最低值, 甚至比 2018 年 GDP (6.6%) 还要低, 可以说, 中国游戏产业在 2018 年处于低谷期。

而与之相反的则是中国游戏用户的规模在不断增长, 游戏市场细分也越来越明确, 客户端游戏和移动游戏占据了 90% 的市场(详细数据见图 6), 而移动游戏由于近几年的快速发展成为了这次版号停发的“重灾区”。

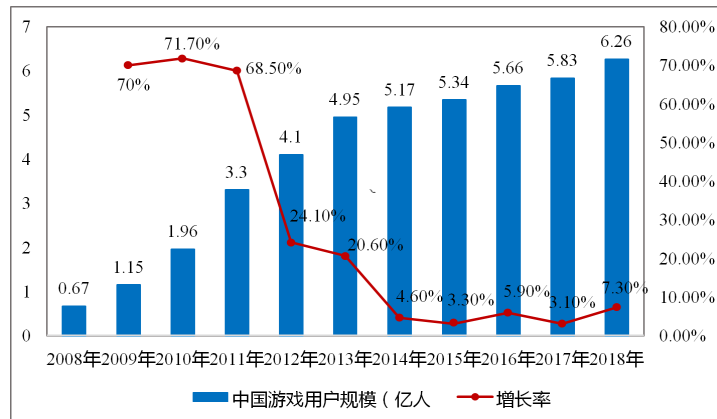
一边是游戏用户不断增长对于游戏的需求越来越大, 一边则是由于版号停发导致游戏产业几近停滞, 此次停发版号持续时间极长, 波及整个中国游戏产业, 双重压力让许多游戏公司濒临崩溃。以腾讯和 B 站为例, 我们可以通过分析它们的 2018 年的财报来看出一些端倪。



数据来源: 2018 年游戏产业年报

Figure 4. 2008-2018 china's game industry's revenue (100 million yuan) and the growth rate (%)

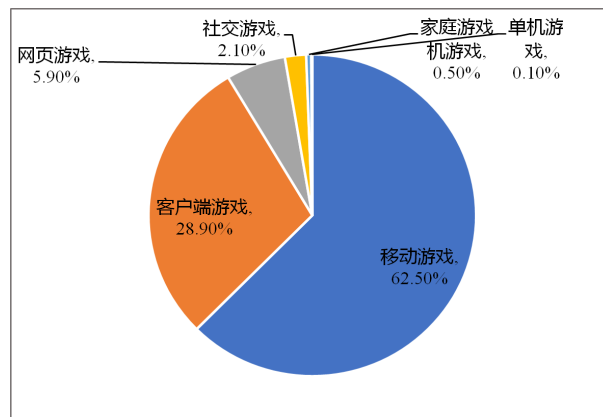
图 4. 2008~2018 年中国游戏产业收入(亿元)及增长率(%)



数据来源: 2018 年游戏产业年报

Figure 5. 2008-2018 the scale of china's game users (100 million) and the growth rate (%)

图 5. 2008~2018 中国游戏用户规模(亿人)及增长率(%)



数据来源: 2018 年游戏产业年报

Figure 6. 2018 Chinese game market segmentation

图 6. 2018 年中国游戏市场细分

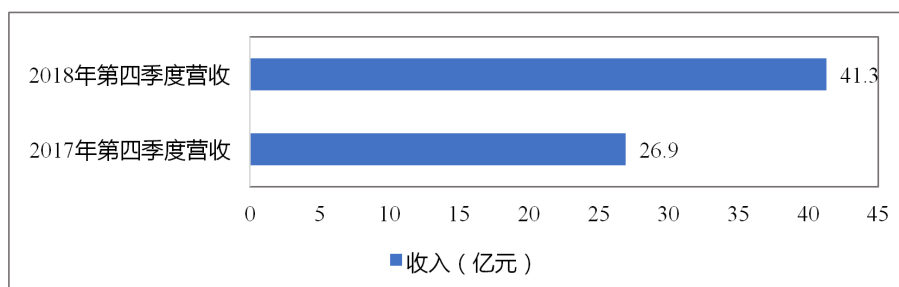
### 4.2.1. 腾讯

2018 年腾讯游戏收入增长仅为 6%，细分到具体游戏市场后，在端游方面的收入甚至下降了 8% [4]。另外很有意思的一点是 2018 年第三季度的游戏营收速度为负，但游戏营收还是有少许增长，可能的解释是登录腾讯旗下的微信游戏和 QQ 游戏这两个安卓游戏平台的产品付给腾讯的分成带动了整体游戏营收，这里不深入探究。但无法反驳的是，即使强如腾讯这样的公司依然在这场寒冬中受到了相当大的打击。

除了游戏收入方面的打击外，腾讯在版号寒冬前已经代理的 wegame 版《怪物猎人》被迫下架，宣布代理的《绝地求生》系列游戏也被搁置，相较于营收减少更为致命，这意味着为这些游戏所付出的财力、物力都暂时化为了泡沫，玩家流失也会是一个潜在的隐患。

### 4.2.2. B 站

B 站虽然是一个视频网站，但不同于传统视频网站，它目前是一个以游戏收入为主要收入来源的视频网站公司，而且代理的游戏大部分为二次元游戏。二次元游戏属于 ACG 文化，在中国目前还属于较为小众的文化，但二次元游戏用户具有用户粘性高、消费水平明显高于其他游戏种类玩家等特点，因此从 B 站的财报上无法明显看出版号寒冬带来的影响。2018 年第四季度营收 41.3 亿元，同期增长 55.4% (详见图 7)，其中游戏业务收入占 62%，非游戏业务收入占 38%。



数据来源：B 站 2017、2018 年财报

Figure 7. Comparison of revenue of station b in the fourth quarter of 2017 and 2018

图 7. B 站 2017、2018 年第四季度营收对比

此外还有一些数据，B 站游戏业务收入同比增长 15%，其代理的游戏《Fate/Grand Order》(以下简称 FGO)排在玩家付费榜第二的位置，仅次于《王者荣耀》。另外需要提到的是，B 站旗下自主研发的游戏《碧蓝航线》已经完全打入了日本市场并且取得了巨大的成功

除了二次元游戏，B 站还积极扩展自己的游戏业务，进军 Steam 平台，从 2018 年开始，B 站陆续开发了《寄居隅怪奇事件簿》《疑案追声》等许多独立游戏，受到了玩家的大量好评(更多案例见表 1)。更为重要的是，Steam 是国外的游戏平台，并不受国内的版号限制，因此这部分游戏成为了 B 站在这期间较为重要的游戏业务收入。

Table 1. Games related to station b on steam platform

表 1. Steam 平台上与 B 站有关的游戏

游戏名称	发售时间	售价(人民币)
音灵 INVAXION	2018.12.20	50
寄居隅怪奇事件簿	2018.11.13	38
Unheard	2019.3.29	38
Unheard 扩展包	2020.1.16	26

### 4.3. 版号寒冬原因

此次版号停发官方给出的解释是“因机构改革，所有游戏版号的发放全部暂停”，实际上是对游戏审批方式和游戏内容的一次全面整改。

纵观现在绝大多数的游戏，尤其是手游，都会有通过充值开箱子(或抽卡)等机制来获得游戏内角色或道具，这就涉及到游戏内的抽卡概率和保底问题。常玩手游的玩家会发现在 2017~2018 年左右政策对于这方面的监管力度明显加大，此后的所有游戏都要将相关概率向所有玩家公布。

另一片重灾区则是棋牌类游戏，原因则是“涉赌”，在此次整改之前就有几款棋牌类游戏被曝出涉赌的案件。下架的几款游戏中最知名的是腾讯旗下的《天天德州》，这款游戏的热度仅次于《天天斗地主》，但最终还是在 2018 年 9 月 10 日正式宣布了停服的消息。

除了游戏方面的整改，对于法律和相关部门的修改与调整也在同步进行中。《网络游戏管理暂行办法》作为中国游戏行业的标杆无疑起到了非常重要的作用，但是在 2010~2019 年间没有进行过修改，这导致了当时的法律跟不上游戏行业的发展与变化，一些内容已不再适合。于是 2019 年 7 月 23 日文化和旅游部正式宣布废止《网络游戏管理暂行办法》。

中国游戏审核部门存在职能重复且分散的问题，所幸的是 2019 年 5 月 14 日文化和旅游部办公厅已发布通知，明确文化和旅游部不再承担网络游戏行业管理职责，相关部门的“瘦身”不仅更加利于管理，也会让审批流程进一步加快。

## 5. 启示

中国这次的“版号寒冬”虽然是一次比较罕见的事情，但足以让我们从多个角度进行反思与改进，本文从企业经营和政府监管两个方面进行了分析。

### 5.1. 企业经营方面

对于企业来说，“不要把鸡蛋放在同一个篮子中”也许是最合适的一句忠告。纵观所有游戏相关的企业，在这次“版号寒冬”中损失较小的企业要么业务多元化，要么是将产品打入海外市场(或是两者都有)。例如腾讯在视频、游戏、社交等多个方面具有建树，B 站在积极拓展直播、会员购等领域，游戏方面也在不断进步。

反例就是一些固步自封主打页游的企业，页游本就不再吃香，随着互联网发展越来越迅速，用户使用互联网的习惯也在不断改变，页游曾经最仰仗的就是电脑端的搜索引擎广告和播放器视频贴片广告，这点优势也随着用户使用手机或平板电脑上网而不复存在，用户转化率当然也一路走低。这点可以从《报告》中清晰地看到。除此之外，页游同质化的现象也非常严重，本文认为页游即使没有这次版号事件也迟早会衰落，其根本原因在于玩法与创意的枯竭，这对于任何一个企业都是攸关生死的问题。游戏企业必须意识到把握玩家需求升级的机遇，着力提升游戏产品的内容质量和文化价值，才是发展的关键[5]。

另外，企业的危机意识和应变速度也相当重要，虽然腾讯在《绝地求生》手游版号受阻，无法开通充值服务，但目前该游戏的月活跃用户高居世界第一，后续的付费潜力不必多说。而 B 站在停发版号五个月后宣布代理《公主连结》，也许是防止同行业的竞争，也许是认为停发版号不会持续很久，其中的原因无法得知。但 B 站依旧耗费了大量资源来进行宣传，也许会有人认为这样的行为非常愚蠢，但在开服前十天左右，《公主连接》的预约人数已高达 618 万人次，是 B 站所有游戏中预约人数最高的，再加上《公主连结》的动画于 4 月 6 日开播，在路人范围也引起了强烈的反响，后续用户付费潜力可以说是非常巨大的。

## 5.2. 政府监管方面

游戏审批环节上, 中国还停留在文本、脚本等表层内容, 没有做到真正意义上以玩家的角度来审批游戏, 这样会造成一些粗制滥造的游戏流入市场, 而事实上中国每年都有不少开服暴死或是圈一波钱就跑路的游戏。本文认为尝试设立一个类似 ESRB 的专业游戏审批机构, 或是引入国外的评分制是可行的方法。

此外, 游戏分级制在国外已经屡见不鲜[6]。分级制毫无疑问可以激发创作者的创作热情和思路, 以韩国为例, 韩国的文化产业发展较晚, 但通过分级制很大程度上加快了韩国的文化产业发展。对中国来说, 分级制有三点难以实行。首先是公众对于分级制的接受程度, 其次是一些创作人可能会借此传播一些软色情的作品, 还有一点是分级制的实行会涉及到权利的调整等一系列决策问题。但是, 本文认为分级制是一个可以考虑的方案, 只是仍然需要较长时间的探索。

## 6. 结语

“版号寒冬”暴露了中国游戏相关部门处理能力薄弱、后续措施乏力等一系列问题。众所周知, 游戏是一个周期性的产品, 更新换代是游戏行业最大的特点之一。停发版号相当于掐断了这个领域新鲜血液的注入, 那么当上一代的游戏退出后若出现游戏的断档毫无疑问是对中国游戏行业毁灭性的打击。中国是全球最大的游戏市场, 改革的本意是为了让中国游戏行业更加规范。但现在来看这次事件, 我们有责任反思: 有关部门有没有预想到停止发放版号对于中国游戏行业以及相关企业的打击? 或者说, 有没有完全停止版号发放的必要?

虽然这次寒冬给游戏行业带来了较大的冲击, 但这也能促进游戏企业思考如何良性发展, 如利用新技术手段完善防沉迷体系, 成立网络游戏行业自律联盟, 自查自纠, 推行游戏适龄提示, 限制未成年人非理性消费行为, 加强未成年人家长在游戏产品中行使监护权等[5]。在管理层面, 政府亦应该进一步改进管理方式, 优化审批程序, 提高服务意识[2], 最终实现经济效益与社会效益的统一。

## 基金项目

文章受北京文化产业与出版传媒研究基地项目(04190119001/028)支持。

## 参考文献

- [1] 杨春磊, 黄磊. 手机游戏出版政府监管问题研究[J]. 中国出版, 2017(20): 60-63.
- [2] 姜波, 于嵩昕. 我国移动游戏出版环境与发展初探[J]. 中国出版, 2017(3): 63-65.
- [3] 蒋希娜, 陈世红, 何威. 游戏出版内容质量问题及其优化策略[J]. 出版科学, 2020, 28(2): 97-102.
- [4] 看了腾讯 2018 第三季度财报, 才明白腾讯游戏遭遇了多深的误会! [EB/OL] [https://www.sohu.com/a/275414609\\_117107](https://www.sohu.com/a/275414609_117107)
- [5] 崔美玲. “新基建”下移动游戏出版发展趋势浅析[N]. 中国新闻出版广电报, 2020-06-30(004).
- [6] Dogru, L. and Joeckel, S. (2013) Video Game Rating Systems in the US and Europe: Comparing Their Outcomes. *International Communication Gazette*, 75, 672-692. <https://doi.org/10.1177/1748048513482539>