

From the Industry Perspective of China's Game Industry Research Quantitative Analysis

Na Wang, Wen Liu

Business School, Hubei University, Wuhan Hubei
Email: wn83067343@163.com

Received: May 17th, 2017; accepted: Jun. 13th, 2017; published: Jun. 16th, 2017

Abstract

Making use of China Full-text Database Journal Net, by content analysis approach, a brief analysis on the development and current situation of game industry research from 1979-2015 by domestic scholars covers such aspects as topics for discussion, research papers, research methods, theories involved as well as shift of topics.

Keywords

Game Industry, Full-Text Database CNKI, Journal Papers

产业视角下我国游戏产业研究现状定量分析

王娜, 刘文

湖北大学商学院, 湖北 武汉
Email: wn83067343@163.com

收稿日期: 2017年5月17日; 录用日期: 2017年6月13日; 发布日期: 2017年6月16日

摘要

本文借助中国期刊网全文数据库, 运用内容分析法, 从论文研究对象、研究议题、研究方法、理论运用以及研究议题的发展模式等方面, 对1979~2015年期间, 国内学术界对游戏产业以产业视角下研究的发展历程和现状进行了简要的分析。

关键词

游戏产业, 中国期刊网全文数据库, 期刊论文

Copyright © 2017 by authors and Hans Publishers Inc.

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

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



Open Access

1. 引言

1958年, 美国国家实验室推出的一款能在一台机器上模拟打乒乓球的电子游戏, 揭开了世界电子游戏产业的序幕, 从此人类开始进入利用电子设备进行游戏的崭新阶段。紧接着得益于网络技术的发明和应用, 世界上第一款网络游戏于1969年诞生在了美国, 其标志是瑞克·布罗米编写的《太空大战》(Space War)。随后由于电脑硬件技术的完善和优化, 图像、文字、声音处理软件的应用和专业游戏编程软件的出现, 电子游戏产业追随着科技的进步获得了自身长足的发展。

随着网络技术的发展和应用, 我国游戏产业中网络游戏也呈现出快速发展的态势。据2015年度中国游戏产业年会发布的《2015年中国游戏产业调查报告》显示, 从产业规模来看, 2015年, 中国客户端网络游戏用户数达到1.4亿, 同比增长率为12.5%; 网页游戏用户数达到2.71亿, 同比增长率为33.4%; 移动游戏用户数达到0.89亿, 同比增长率为73.7%。其中付费网络游戏用户数达到8959.4万, 同比增长35.1%。从实际营收来看, 2012年中国网络游戏市场实际销售收入为602.8亿元人民币, 同比增长率为35.1%, 带动电信、IT、媒体广告等相关产业产值631.2亿元[1]。同时, 不少社会科学研究者也越来越关注对游戏产业的研究。那么, 迄今为止, 国内学界以产业的视角针对游戏产业的研究议题有哪些? 主要采用的什么研究方法? 运用了哪些产业理论? 研究的议题又呈现出怎样的变化模式? 本文借助中国知网期刊全文数据库(CNKI), 运用内容分析法, 对国内学界游戏产业研究的进程和现状, 进行了分析。

2. 研究设计

根据游艺设备的不同, 电子游戏可分为“大型游戏机游戏”(Arcade), “控制台游戏”(Console Game/Vedio Game, 也称家用游戏机游戏)、“PC单机游戏”(也称电脑游戏)、“网络游戏”(也称互联网游戏)、“无线游戏”(也称手机网络游戏)等。

目前流行的网络游戏又有广义和狭义之分。广义的网络游戏是相对于脱网游戏而言的, 泛指一切需要借助网络环境¹实现人与机器、人与人之间联系的游戏; 狭义的网络游戏是指以TCP/IP协议为基础, 以网络空间为依托, 既可以一人进行也可以多人同时参与的所有在线游戏项目。本文下面提及的网络游戏主要是指狭义的网络游戏, 即在线游戏。

为了了解我国游戏产业当前的研究现状, 本文对1979~2015年间发表的基于产业视角对游戏产业研究的论文进行分析。

(1) 样本

本文以内容分析法, 并在2015年6月, 以“游戏产业”为关键词, 在CNKI的经济与管理专题中, 搜索了1979~2015年有收录以来的关于游戏产业的所有研究论文, 共搜索到相关论文1242篇。经过仔细

¹这里的网络环境包括以有线和无线方式接入的局域网、广域网、互联网, 不仅包括常见的联网PC游戏, 也包括联网控制台(游戏机)游戏以及无线游戏(手机网络游戏)。

挑选,剔除了与研究主题(产业视角)不相关,以及游戏或产业只是作为一般性的词汇在文中被提及,而非作为其研究主题文献共 1129 篇,最后实际获得的有效样本为 113 篇,其分布见(表 1)。

(2) 变量

文章以研究论文(篇)作为研究单位,主要研究变量包括论文的研究对象、研究议题、研究方法、理论运用以及研究议题的发展模式。

① 研究对象

研究对象是指论文作者在分析问题时的主要承载者,虽然本文的分析主体是游戏产业,但根据游艺设备的不同,电子游戏又可分为不同的类型,具体见引言。因而游戏产业的研究对象依据这种分类方式又可细分为:游戏产业、网络游戏产业、手机游戏产业、电脑游戏产业、移动游戏产业等,其分布见(表 2)。

② 研究议题

研究议题是指论文作者对游戏产业进行分析和研究时关注的主要问题。通过反复阅读论文,把关于游戏产业的研究论文首先分为游戏产业发展、游戏产业组织、游戏产业关联三个层面,然后按照研究的主要问题列入 14 个主题之中,其分布见(表 3)。

③ 研究方法

研究方法是指论文在分析相关议题时主要采用的分析方式,本文初步将所有的研究方法分为定性和定量两类,并把问卷调查、实验分析、二次分析、内容分析、实证分析等归为定量研究方法,而把总体性分析或介绍、比较分析、个案分析以及文献综述等,归为定性研究方法。

④ 理论运用

理论运用是指论文在分析问题时运用的有关理论(如 SCP 范式、古诺模型等),并依据是否根据相关理论提出了研究假设或对问题进行分析,对每篇文章进行分类。

⑤ 研究议题的发展模式

研究议题的发展模式是指基于产业视角下,对游戏产业研究关注焦点的变化过程。关于这一问题的分析框架,本文依据在划分研究议题时提出的四个层面,将研究议题的发展模式分为四个层面的分析,即游戏产业的整体分析、游戏产业的外部分析、游戏产业的内部分析以及游戏产业与相关产业之间的分析。通过这四个层面的分析,找出研究议题的发展变化模式。

3. 结果分析

(1) 研究对象

在研究对象方面,113 篇论文中数量最多的是对网络游戏产业的研究(见表 2),占有效论文总数的 82.3%,而以整个游戏产业为研究对象的论文仅有 10 篇,对电脑游戏产业、手机游戏产业和移动游戏产业的研究论文一共只有 10 篇。可见,网络游戏产业成为学术界对游戏产业关注的焦点。

(2) 研究议题

在论文议题方面,在产业视角下 113 篇论文中最多的是对游戏产业发展现状、趋势和对策的研究(见表 4),研究内容主要集中在游戏产业整体现状、趋势预测和对策分析。位居第二的是对游戏产业的市场分析研究上,主要研究内容包括游戏产业的市场规模、市场结构、市场行为及市场绩效分析。

围绕游戏产业的运营模式、产业链、价值链、产业竞争力以及产业战略这几个议题的研究论文数量也较多。从论文的发表时间看,关于游戏产业的运营模式和产业链价值链的研究主要集中在 2004 年以后。在 2004 年以前,研究游戏产业运营模式的论文仅有一篇,且是和网络游戏产业综述一起进行分析的,主要介绍当时的网络游戏产业运营模式并进行简要的评述,分析并不深入;从 2004 年开始,围绕游戏产业

Table 1. Sample analysis**表 1.** 样本分布

年份	论文数量/篇	权重%
1979~2005	10	8.8
2006	1	0.9
2007	2	1.8
2008	8	7
2009	10	8.8
2010	13	11.5
2011	18	15.9
2012	11	9.7
2013	16	14.2
2014	18	15.9
2015	6	5.3
合计	113	100.0

Table 2. Research objects distribution**表 2.** 研究对象分布

研究对象	论文数量/篇	权重%
游戏产业	10	8.85
网络游戏产业	92	82.30
手机游戏产业	7	6.19
电脑游戏产业	2	1.76
移动游戏产业	1	0.90
合计	113	100.00

Table 3. Research topics and main research content**表 3.** 研究议题及主要研究内容

研究层面	研究议题	主要研究内容
游戏产业发展	发展动因	网络游戏迅速普及的原因分析
	成功因素	网络游戏产业成功的原因分析
	中韩游戏产业比较分析	从整体上分析比较中国和韩国的游戏产业
	现状、发展趋势和对策 产业发展战略	游戏产业的整体现状趋势预测和对策分析 网络游戏产业的 SWOT 分析以及产业战略选择
游戏产业组织	市场分析	游戏产业的市场规模、结构、行为及绩效分析
	竞争环境	游戏产业的外部竞争环境及对策分析
	国际贸易	我国游戏产业与国外游戏产业贸易情况分析
	行业管理	如何对游戏产业进行监管和扶持
	产业链、价值链	网络游戏产业的产业链或价值链结构及整合与延伸
	运营模式	网络游戏产业的运营模式及发展和创新分析
游戏产业关联	竞争力	游戏产业竞争力及与国外游戏产业的竞争力比较分析
	消费者行为分析	游戏产业消费者行为模式及发展趋势分析
	游戏产业与相关产业	游戏产业与相关产业发展互动分析

Table 4. Research topics distribution
表 4. 研究议题分布

研究议题	论文数量/篇	权重%
现状、发展趋势和对策	50	44.2
市场分析	10	8.8
商业模式	17	15.0
产业链、价值链	14	12.4
产业战略	10	8.8
竞争力	5	4.4
中韩游戏产业比较分析	5	4.4
成功因素	1	0.9
行业管理	3	2.7
发展动因	2	1.8
竞争环境	2	1.8
消费者行为	4	3.5
定价	1	0.9
经济学分析	2	1.8
企业分析	1	0.9
合计	127 [*]	112.3 [*]

^{*}由于部分论文设计多个议题, 因此累积论文数超过有效论文篇数且累积百分比超过 100%。

运营模式的研究逐年增多, 但始终都集中在对网络游戏产业运营模式的分析上, 对游戏产业的其他形式运营模式的研究并未提及。围绕游戏产业竞争力和产业战略的研究, 主要集中在 2005 年以后, 且都是集中在网络游戏产业竞争力和战略选择的分析上。

另外, 将中韩两国游戏产业进行比较分析的文章也有一些, 发表的论文共有 5 篇, 占有效论文总数的 4.4%。比较而言, 针对游戏产业其他研究议题的论文数量相对较少, 基本上都在 3% 以下。

据统计结果我们不难发现, 目前国内学界在产业视角下对游戏产业的研究主要集中在游戏产业现状、发展趋势和对策, 游戏产业市场分析, 以及游戏产业商业模式、产业链、产业竞争力等议题上。尤其是对游戏产业现状、发展趋势和对策的分析, 仍然是目前国内学界最为关注的议题。而对于该产业的运营模式、产业链、产业竞争力、竞争环境等议题的研究, 虽然从数量上看也有一些, 但仅局限于一般性的描述和分析, 缺少有深度的实证分析, 对游戏产业的研究深度有待进一步拓展。

(3) 研究方法

在研究方法上, 定性研究² 论文数量占收集总样本数中的绝对数量。在全部 113 篇论文中, 有 107 篇论文采用的是定性研究的方法, 占有所有论文的 94.7%。这其中有大部分论文缺乏明显的研究方法只是对游戏产业进行了一般性的分析或介绍, 这类论文达到 96 篇, 占有所有论文的 84.9%。比较而言, 对游戏产业进行定量研究的论文数量不多, 仅有 6 篇, 占 5.3% (见表 5)。

综观游戏产业研究方法的应用, 不难发现, 在国内学界对游戏产业的研究中, 定性研究占据主导地位。很多学者, 将直接引用有关数据进行分析归为实证研究, 本文认为这是很不规范的, 所以将其列入了一般性分析或介绍一类。而在数篇采用定量方法的文章中, 分析得也不够深入, 主要是用经济学模型

²主要包括总体性分析或介绍、比较分析、个案分析以及文献综述等。

Table 5. Research methods distribution
表 5. 研究方法分布

研究方法	论文数量/篇	权重%
定性方法	107	94.7
一般性分析或介绍	96	84.9
比较分析	5	4.4
文献综述	1	0.8
个案分析	5	4.4
定量方法	6	5.3
实证分析	6	5.3
合计	113	100.00

对游戏产业进行了经济学分析。从整体上看,对游戏产业基于产业视角的定量研究仍处于起步阶段,虽然近几年引起了学界的重视,但是并没有从产业经济学理论的视角,对游戏产业进行深入的调查分析和实证研究,研究水平和深度亟待提高。

(4) 理论运用

综观目前国内以产业视角下对游戏产业的研究,有以下三个基本发现。

① 绝大多数论文缺乏理论的支持,从而导致研究深度不够。

在所有论文中,提及某种经济管理理论并依据该理论提出了具体研究框架和研究结论的论文,只有 23 篇,仅占所选论文总数的 26.4%。从发表时间看,运用相关产业理论研究游戏产业的论文最早出现在 2004 年,但仅有 2 篇。2005~2008 年这类论文的数量逐渐增加,分别为 3 篇、4 篇、6 篇和 8 篇。但是在这些运用了相关理论的研究论文中,仅有 6 篇采用了定量研究方法,其余采用的都是一般定性研究方法。可见,虽然有些论文运用了某种理论,但并没有基于这种理论视角对游戏产业的相关议题进行深入的实证研究,而仅停留在依据某种理论对游戏产业进行一般性的描述。

② 运用到的理论比较杂,理论视角不够集中。

在所有被提及的论文中,运用最多的是产业链理论,有 7 篇论文涉及这一理论;被运用 3 次的理论有 2 个,它们是在进行产业市场分析时用到的 SCP 范式理论以及在进行竞争力分析时用到的 SWOT 分析框架;被运用到 2 次的理论是价值链理论和波特的竞争理论(包括国家竞争的钻石模型和三种基本的竞争战略);其余如外包、垄断竞争、古诺模型、需求层次、市场结构理论以及投入产出理论都只用到了 1 次。从整体上看,在分析游戏产业时用到的产业理论主要集中在对产业内部的分析。

③ 借用理论分析的论文中,研究深度不够,且概念混淆不清。

在运用理论进行分析的 23 篇论文中,对理论的应用也只停留在表面,只是进行一般性的描述分析。而在有些论文中被提及的“可持续发展”、“核心竞争力”等,其实质只是借用了这些概念而并未应用到相关的理论,更有部分论文对产业链和价值链的定位混淆不清。依据波特的竞争优势理论,价值链的原始定义对象是企业内部各活动之间,它是企业内部各环节之间为客户创造价值的链条;随着经济联系的加密和经济全球化的发展,当这一价值产生于产业中五种力量作用时,称之为产业价值链或产业链,当产生于国家之间时,称之为全球价值链。可见,价值链有着比产业链更宽广和细化的内涵,而在对游戏产业进行产业链和价值链分析时,部分学者将产业链和价值链等同化,不加以区分,这是有悖于学术规范的。

(5) 研究议题的发展模式

本文依据游戏产业整体分析、游戏产业外部分析、游戏产业内部分析和游戏产业相关产业的分析四个层面来考察基于产业视角下游戏产业研究议题的发展模式(见表 6)。

从论文发表数量的时间变化可以看出,对游戏产业整体现状发展趋势的分析始终是学界关注的焦点,占有样本数的 46.9%;从 2004 年开始出现了对游戏产业组织的分析,如产业链和盈利模式等的研究,这类论文占总数的 52.2%;从 2008 年起才出现对游戏产业与相关产业关联的关注,这类论文仅占总数的 0.9%。

可见,2002~2003 年是我国学界对游戏产业发展研究的探索阶段,2004~2015 年是对游戏产业组织研究的全面展开阶段,其研究的范围从游戏产业发展逐渐扩展到游戏产业组织内部与游戏产业和相关产业关联的研究探讨,但从整体上来看,我国学界对游戏产业的研究仍处于初级阶段。

4. 结论

通过对国内学界在产业视角下对游戏产业研究现状的上述内容分析,可得出以下基本结论。

在研究内容上,国内学界对游戏产业的研究,主要集中在对游戏产业的现状、发展趋势和对策分析上,而且多数论文停留在对游戏产业相关议题的一般性描述和分析上。这与国外同时期对游戏产业的研究相比,存在着很大的差异。“国外的研究主要侧重于微观方面,聚焦在网络游戏本身,而少有游戏产业研究,譬如对网络游戏产业模式的研究以及对视频网络游戏的研究,和国内游戏产业的研究有一些区别。”^[2]总体而言,国内学界对游戏产业的研究议题,仍有待进一步拓展,研究视野也亟待进一步深化。

Table 6. The development model of research issues

表 6. 研究议题的发展模式

年份	产业发展 (论文数/篇)	产业组织 (论文数/篇)	产业关联 (论文数/篇)	合计 (论文数/篇)
2002	1	0	0	1
2003	1	0	0	1
2004	3	3	0	6
2005	1	1	0	2
2006	5	3	0	8
2007	4	10	0	14
2008	6	4	1	11
2009	6	8	0	14
2010	6	6	0	12
2011	2	4	0	6
2012	6	4	1	11
2013	6	5	0	11
2014	9	4	0	13
2015	2	1	0	3
合计	58	53	2	113

在研究方法上, 目前国内学界对游戏产业的研究, 主要采用的是定性研究方法。虽然, 近年来许多论文在研究分析时提及了大量的相关数据, 但这些数据大部分是基于相关调研公司的研究结果, 且都是直接引用, 未对数据进行相关的统计分析, 因而本文把这类论文归为了定性研究的范畴。有质量的定量研究实在太少, 研究缺乏深度。而在理论运用上, 大多数论文缺乏相应的理论支撑和对理论的探讨, 即使运用了理论的论文, 也大多停留在对理论的零散运用, 甚至只是对相关理论概念的简单借用, 更有甚者在未将相关理论界定清楚前, 将理论概念混淆使用。同时, 不同学者之间, 也没有能够形成较为一致的理论视野, 并且缺乏理论与实证研究尤其是定量研究之间的有机结合。

从论文的发展趋势上看, 绝大多数论文仍停留在对游戏产业的一般性整体描述, 对游戏产业的运营模式、产业竞争力、以及竞争市场环境等的分析论文, 虽然也有部分, 但数量偏少且研究的起步较晚。产业视角下对游戏产业尤其是网络游戏产业这种新产业模式的分析和解释, 不仅有助于对传统的产业理论在新的时空中进行理论检验, 而且有助于对游戏产业这一特殊产业理论的构建, 这也是一项必要的基础性工作。

5. 结语

本文借助中国知网全文数据库, 对我国游戏产业在产业视角下的研究现状进行了简单的内容分析。由于近年来网络游戏产业的飞速发展, 或许对网络游戏产业的分析更能反映游戏产业当前的研究现状, 这也是本文在之前未发现和考虑到的地方。但无论如何, 本文得出的基本结论对于了解游戏产业的研究现状仍有一定的借鉴作用, 同时也发现我国学界对游戏产业关注的缺乏。从产业视角对游戏产业的价值链、产业链、商业模式、产业战略以及产业竞争力进行更深入的研究和更高质量的关注, 是今后学界应考虑的重点。

参考文献 (References)

- [1] 中国游戏产业发展报告摘要[R]. 2015.
- [2] 杨帆. 网络游戏产业研究综述[J]. 财经界, 2007(2): 9.

期刊投稿者将享受如下服务:

1. 投稿前咨询服务 (QQ、微信、邮箱皆可)
2. 为您匹配最合适的期刊
3. 24 小时以内解答您的所有疑问
4. 友好的在线投稿界面
5. 专业的同行评审
6. 知网检索
7. 全网络覆盖式推广您的研究

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: sa@hanspub.org