

游戏产业的商业伦理对文化输出的促进作用分析

王 琦

北方工业大学经济管理学院, 北京

收稿日期: 2025年1月2日; 录用日期: 2025年1月17日; 发布日期: 2025年2月24日

摘 要

随着数字技术的不断进步, 游戏产业已崛起为全球文化产业的关键一环, 不仅创造了巨大的经济价值, 更在文化推广与社会影响力上展现出非凡潜力。本文深入剖析了游戏产业的商业模式, 并审视了游戏成瘾、未成年人保护、版权侵犯及市场竞争等商业伦理问题, 以及它们对产业可持续发展的制约。同时, 本文还着重讨论了游戏产业在文化输出中的角色, 包括游戏与传统文化融合的新路径, 以及跨文化交流中的机遇与挑战。基于此, 本文提出了一系列加强游戏企业商业伦理建设的策略, 包括构建年龄认证与防沉迷机制、强化版权保护、推动行业自律及明确伦理标准等, 旨在促进游戏产业的健康发展, 并有效扩大文化输出。

关键词

游戏产业, 商业伦理, 文化输出, 未成年人保护, 版权保护, 行业自律

Analysis of the Promotion Effect of Business Ethics in the Game Industry on Cultural Export

Qi Wang

School of Economics and Management, North China University of Technology, Beijing

Received: Jan. 2nd, 2025; accepted: Jan. 17th, 2025; published: Feb. 24th, 2025

Abstract

With the continuous advancement of digital technology, the game industry has risen as a crucial segment of the global cultural industry, not only creating immense economic value but also demon-

strating extraordinary potential in cultural promotion and social influence. This paper delves into the business models of the game industry and examines the business ethics issues, such as game addiction, minor protection, copyright infringement, and market competition, as well as their constraints on the sustainable development of the industry. Simultaneously, this paper emphasizes the role of the game industry in cultural export, including new pathways for the integration of games with traditional culture and the opportunities and challenges in cross-cultural exchanges. Based on this, the paper proposes a series of strategies to strengthen the construction of business ethics in game enterprises, including establishing age certification and anti-addiction mechanisms, enhancing copyright protection, promoting industry self-discipline, and clarifying ethical standards, aiming to promote the healthy development of the game industry and effectively expand cultural export.

Keywords

Game Industry, Business Ethics, Cultural Export, Minor Protection, Copyright Protection, Industry Self-Discipline

Copyright © 2025 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

近年来, 游戏产业在全球范围内呈现出蓬勃发展的态势。特别是在中国, 游戏市场已成为全球最大的游戏市场之一, 不仅在经济体量上实现了“赶日超美”的壮举, 更在文化输出、技术创新等方面展现出了强大的竞争力。然而, 随着产业的迅速扩张, 一系列商业伦理问题也随之浮现, 如游戏成瘾、未成年人保护、版权保护等。同时, 如何在保持经济效益的同时, 实现文化输出的有效性和影响力, 也成为游戏产业亟待解决的问题。

2. 游戏产业的商业模式及商业伦理面临的问题分析

2.1. 游戏产业的商业模式

游戏产业作为文化产业的一个重要分支, 其商业模式的探讨不仅关系到企业的可持续发展, 也关系到文化的多元传播与国际交流。

游戏产业的商业模式主要包括但不限于产品销售、游戏内购买、增值服务、广告收入和 IP 授权等。这些模式通过提供多样化的产品和服务, 构建多元化的价值链, 从而实现收益的最大化。例如, 通过提供免费游戏的方式吸引用户, 然后通过游戏内购买的方式进行盈利, 这种模式已成为当前游戏产业的主流。

然而, 随着游戏产业的快速发展, 其商业模式在追求经济效益的同时, 也面临着越来越多的商业伦理挑战。游戏内容的生产与传播需要符合相应的社会道德标准和文化价值导向。例如, 游戏中的性别刻板印象、暴力元素、不当的性暗示等都是引发社会广泛关注和讨论的问题[1]。因此, 游戏产业的发展不仅要追求经济效益, 还应兼顾社会责任和伦理责任。

在文化输出方面, 游戏产业具有显著的全球性和开放性特点。通过游戏, 不同文化的价值观念、生活方式和历史传统得以跨文化传播, 为跨文化对话提供了平台。例如《原神》中璃月区域的背景音乐具有非常独特鲜明的东方古典韵味, 在国外玩家中最受欢迎的音乐《轻策昼间》中, 小提琴与笛子对主旋

律的交替掌控逐渐引导乐曲的情绪达到高潮，将璃月上千年的沧海桑田、恬静的村庄、淳朴友善的民风表现无遗，不但让很多外国玩家对中国产生了良好印象，也勾起了在异国他乡游子的思念之情[2]。

综上所述，游戏产业的商业模式需兼顾商业价值与社会责任，而文化输出则是游戏产业国际化战略的重要组成部分。未来，游戏产业在促进文化多样性、增进文化理解等方面的作用将更加凸显，同时也需面对文化传播过程中的挑战。

2.2. 游戏产业面临的商业伦理问题

在游戏产业的快速发展过程中，伴随着技术的进步和市场的扩张，一系列伦理问题逐渐浮现，游戏的负面性备受争议，甚至影响到监管政策的变革[3]。这些问题不仅涉及到游戏内容的创造和传播，还涉及到玩家的权益保护、隐私保护、版权保护以及游戏产业的社会责任等多个层面。

1. 游戏成瘾与未成年人保护

游戏成瘾已成为全球性的社会问题，特别是在青少年群体中更为突出。长时间沉迷游戏不仅会影响青少年的身体健康，还可能引发一系列心理问题，如焦虑、抑郁等[4]。此外，游戏成瘾还可能影响青少年的学业、家庭关系和社会交往。因此，游戏产业必须承担起社会责任，采取有效措施预防未成年人沉迷游戏。

2. 版权保护与盗版问题

版权保护是游戏产业发展的重要基石。我国在游戏版权保护方面并未单独立法，更多的是采用《著作权法》的相关规定[5]。盗版游戏的存在不仅侵犯了游戏开发者的合法权益，还扰乱了市场秩序，影响了产业的健康发展[6]。

3. 公平竞争与市场秩序

游戏产业的竞争日益激烈，一些企业为了获取市场份额，可能会采取不正当手段进行竞争。例如，通过恶意刷分、虚假宣传等方式提高游戏排名，或者通过恶意挖角、抄袭等方式打压竞争对手。这些行为不仅损害了消费者的利益，也破坏了市场秩序。

4. 游戏产业的社会责任

游戏产业，作为社会文化的一个组成部分，其应承担的社会责任却常被忽视。在内容传播层面，该产业有时未能有效注入正面价值观，反而可能在一定程度上加剧了负能量的散播。同时，游戏作为文化传承的重要媒介，对于优秀传统文化的展示与弘扬尚显不足，未能充分挖掘其文化潜力。

总之，商业伦理问题对游戏产业可持续性具有深远影响。在企业层面，商业伦理挑战会严重损害游戏企业的商誉与品牌形象，直接导致销量下滑，并加剧社会舆论与公关危机，进而提高企业运营成本。从社会视角看，游戏产业中商业伦理的缺失不仅影响青少年身心健康，还会引发广泛的社会批评与指责，削弱公众信任度，威胁产业可持续发展。因此，游戏产业需高度重视商业伦理问题，加强道德体系建设，力求在经济效益与社会责任间寻求平衡，以促进产业稳健健康发展。

3. 游戏产业蕴含的文化价值分析

3.1. 游戏产业与我国传统文化结合

游戏产业作为现代媒介的一个重要分支，其与传统文化的结合不仅是一种商业策略，也是文化传播的新方式。在游戏产业快速发展的当下，如何有效地将传统文化融入游戏设计中，并通过游戏产业的推广实现传统文化的传播与创新，已成为一个值得深入探讨的课题。

首先，游戏产业与传统文化的结合体现在游戏内容的创新上。游戏的内容和故事情节是其吸引玩家的重要因素，而传统文化的元素如历史故事、神话传说、哲学思想等，为游戏的创意提供了丰富的土壤

[7]。例如,《原神》就巧妙地利用了“庄生晓梦迷蝴蝶”的思想,将中国人的生死观,具现化在胡桃这个角色上。

其次,这种结合还表现在游戏的视觉艺术和技术表现上。传统文化中的艺术风格、建筑风格、色彩应用等元素,可以被巧妙地融入游戏的视觉设计中,从而增强游戏的视觉吸引力和艺术价值。有研究表明,游戏场景越丰富,画面越精美,玩家的关注时间就越长[8]。在开放世界类的游戏设计中融入优秀的传统文化与丰富的自然人文景观,可以为玩家带来更具深度的沉浸式体验[9]。同时,随着技术的发展,如增强现实(AR)、虚拟现实(VR)等技术的应用,可以让玩家更加沉浸在一个融合了传统文化元素的虚拟世界中,体验更为真实和生动的文化体验[10]。

然而,这种结合的实现并非没有挑战。如何在保持游戏娱乐性的同时,准确并尊重地传达传统文化的精髓,避免对文化的误解或曲解,是游戏设计者需要认真考量的问题。例如,当代的许多国风类游戏仅仅只是大量传统文化要素的堆砌杂糅,并没有赋予其坚固的内涵[11]。同时,游戏产业的商业伦理也需要在商业利益和文化责任之间找到平衡点,确保在追求经济效益的同时,也能够促进文化的传播与交流。

3.2. 游戏产业具有跨文化交流的作用

在全球化的背景下,游戏产业作为文化输出的重要途径,其在跨文化交流中的角色愈发重要。然而,跨文化交流在为游戏产业带来机遇的同时,也伴随着一系列挑战。

文化差异是游戏产业跨文化交流中最为显著的挑战之一。不同国家和地区的消费者对于游戏的接受度、游戏内容的文化元素解读、以及游戏价值观的认同等方面存在显著差异。这不仅要求游戏企业在进入新市场时进行深入的市场调研,而且要求其在产品设计、市场营销策略等方面进行本地化调整,以适应当地文化的需求和接受度。

同时,知识产权保护在跨文化交流中也是一个重要议题。在进入国际市场的过程中,如何有效保护自身的知识产权,避免文化误解、文化冲突所带来的知识产权纠纷,是游戏企业必须面临的挑战。

跨文化交流也为游戏产业提供了进入国际市场的机遇,通过文化交流,游戏可以成为跨文化交流的桥梁,促进不同文化之间的相互理解和交流。同时,创新和技术的革新也为游戏企业提供了新的发展空间,为其带来了技术升级和产品创新的机遇。游戏产业在文化传播过程中,不仅要讲好中国故事,更要加强文化的创新,构建和传播中国文化,最终实现中华文化走出去的创新愿景[12]。

4. 商业伦理建设对文化输出的作用分析

商业伦理,作为商业主体在协调内外部利益关系时所秉持的善恶价值导向、行为标准与道德规范的综合体现,构成了企业文化不可或缺的核心要素,深刻映射出企业的价值观体系、道德观念及经营哲学。此外,当企业跨越国界进行经营活动时,商业伦理便作为文化输出的关键一环,对目标市场的消费者及所在国家的文化生态产生着显著的效应。

文化输出,则是游戏产业在其发展历程中,主动且有意识地将其蕴含的传统价值观、文化习俗等精髓,向其他文化实体进行传播与渗透的过程。此过程不仅促进了文化的交流与融合,更对接收国的商业伦理产生了深远的影响。以全球化浪潮为背景,众多西方国家的商业伦理理念,诸如诚信、公正等,已被广泛传播并接纳,逐渐演变成全球商业活动中通行的道德标杆。

商业伦理的完善与升华,对于游戏产业在国际市场的拓展中树立正面的品牌形象与信誉具有至关重要的作用,进而为文化输出提供强有力的支撑。同时,文化输出所开辟的广阔市场与文化语境,也为商业伦理的不断精进与发展提供了肥沃的土壤。作为企业社会责任的关键维度,商业伦理与文化输出在游戏产业的可持续发展战略中占据着举足轻重的地位。企业在追求经济效益的同时,必须妥善应对可能遭

遇的商业伦理挑战，并积极讲述富有魅力的文化故事，以实现经济效益与社会效益的双赢。

5. 游戏产业加强商业伦理建设促进文化输出的建议

5.1. 游戏产业的文化输出路径探索

游戏产业作为文化产业的一个重要分支，其在全球的快速发展不仅改变了娱乐消费的格局，而且成为了文化输出的新渠道。随着中国游戏产业的快速发展，中国的游戏产品已经开始在全球市场上崭露头角，这为中国文化的全球传播提供了新的契机。

首先，游戏产业的文化输出需要依托于高质量的游戏产品。中国游戏企业需要不断提升游戏的内容质量，创造具有中国特色的优秀游戏作品，通过不断的技术创新和内容创新，提升游戏产品的艺术性和思想性，使其成为中国文化的载体[13]。游戏产业的文化输出还需要注重品牌建设和标准化建设。通过建立中国游戏品牌，提升品牌的国际形象和信誉度，同时制定一系列行业标准，确保中国游戏在国际市场上能够持续、健康、规范地发展[14]。

其次，游戏产业的文化输出需要良好的国际合作。中国游戏企业可以与国际知名的游戏企业进行合作，通过技术交流、品牌合作、市场互推等方式，共同开发市场，实现资源共享和品牌效应的放大，提升中国游戏在全球的影响力。

5.2. 加强游戏企业商业伦理建设的建议

1. 建立严格的年龄认证与防沉迷系统

游戏企业应致力于研发和实施严格的年龄认证机制，以及高效的防沉迷系统。借助先进的技术手段，企业应确保游戏内容能够根据不同年龄段玩家的心理和认知特点进行适配，特别是对未成年玩家，应设定合理的游戏时长限制，以预防游戏成瘾的风险。此举不仅有助于保障未成年人的身心健康，还能塑造游戏产业积极、正面的社会形象，进而提升公众对游戏文化的接受度。此外，游戏企业应积极与学校及家庭沟通合作，共同推进游戏素养教育，帮助未成年人提升信息辨别能力和自我控制能力，同时培养他们对游戏中多元文化的理解和尊重。

2. 加强版权保护，维护市场秩序

从游戏产业内部视角审视，为有效解决版权保护问题，各游戏企业应协同合作，共同构建版权保护的行业准则，清晰界定版权的归属、使用及转让规则。同时，游戏企业自身也需致力于技术研发，以提升版权保护实力，诸如开发前沿的数字版权管理系统，运用技术加密手段保护游戏作品，建立高效的版权监测体系，以实现盗版的及时发现与打击。与此同时，与国际组织和版权保护机构的紧密合作也至关重要，通过共同打造版权保护合作平台，实现经验与技术的共享，进而为中国游戏的国际化进程营造有利的外部环境。

3. 加强行业自律，促进公平竞争

游戏产业内部应自发加强行业自律，共同制定并遵守行业规范和标准。建立健全的市场准入和退出机制，并加大市场监管力度，对于不正当竞争行为进行严厉打击，以维护一个公平、公正的市场竞争环境。此外，游戏企业还应积极参与国际交流与合作，借鉴国际先进经验，提升自身监管水平，以推动整个游戏产业的健康、良性发展。

4. 确立伦理标准，弘扬民族文化

游戏产业应确立严格的伦理审核标准，加强对游戏内容的审核力度，确保所推出的游戏产品内容健康、积极，能够传递正面的价值观。同时，游戏开发者应提升自身的文化素养，更好地理解 and 运用传统文化元素，将优秀传统文化深入挖掘并有机融入游戏设计中，以此方式弘扬民族文化精髓，助力国家文

化软实力的提升。在追求经济效益的同时,游戏产业还应注重商业伦理建设,积极承担社会责任,以实现可持续发展。

6. 结论

游戏产业,作为文化产业的生力军,其地位和作用不容忽视。它不仅承载着娱乐消费者的重任,更肩负着文化传播与社会责任的双重使命。在商业伦理层面,游戏企业必须正视并解决一系列挑战,如游戏成瘾、未成年人保护、版权侵犯及市场竞争等。这些问题的解决需要企业采取一系列措施,如构建年龄认证与防沉迷机制、强化版权保护、推动行业自律等,以平衡经济效益与社会责任,为产业的可持续发展奠定坚实基础。

在文化输出方面,游戏产业具有独特的优势和潜力。其全球性和开放性的特质使得游戏成为文化传播的重要载体。通过创新的游戏设计和文化传播策略,游戏产业可以将中国文化的精髓传播到世界各地,提升中国文化的国际影响力。例如,将传统文化元素融入游戏设计,通过游戏的故事情节、角色设定、视觉艺术等方面展现中国文化的魅力,让玩家在游戏中感受到中国文化的深厚底蕴。

展望未来,游戏产业将在促进文化多样性、增进国际文化交流方面发挥更加关键的作用。随着技术的不断进步和市场的持续拓展,游戏产业将迎来更多的机遇和挑战。企业需要不断创新和优化游戏设计和文化传播策略,以适应不断变化的市场需求和玩家偏好。同时,政府和社会各界也应加强对游戏产业的监管和支持,推动产业健康、有序发展,为文化传播和社会进步作出更大的贡献。

基金项目

本文得到北方工业大学 2024 年研究生教改课题《〈商业伦理与会计职业道德〉课程建设研究》的资助。

参考文献

- [1] 吴一迪. 暴力电脑游戏的道德困境及其超越——基于米格尔·西卡特的模型与方法[J]. 东北大学学报(社会科学版), 2019, 21(5): 449-455, 479.
- [2] 刘姝秀. 游戏环境下的中国文化输出探索——以《原神》为例[J]. 科技传播, 2021, 13(8): 112-114.
- [3] 田丽, 刘思酉. 发展、变革与博弈中的游戏产业[J]. 青年记者, 2021(9): 60-62.
- [4] 丁元竹. 促进互联网游戏产业健康有序发展[J]. 管理世界, 2021, 37(10): 138-152.
- [5] 左祺博. 我国网络游戏版权保护的现状与问题探析[J]. 出版发行研究, 2022(2): 62-67.
- [6] 骆欣庆, 祁长霞. 网络游戏伦理道德探讨[J]. 教育教学论坛, 2019(36): 212-213.
- [7] 谢美晨, 王依晗. 中国游戏的世界表达: 从《黑神话: 悟空》的游戏视频看中国文化输出[J]. 科技传播, 2023, 15(21): 112-115.
- [8] 朱莹, 顾洁燕. 国内科普游戏产业现状及发展策略研究[J]. 科普研究, 2021, 16(2): 100-106, 112.
- [9] 张妍, 李金昊, 赵宇翔. 文旅融合背景下国产游戏创新与推广的模式探索: 基于《原神》的案例分析[J]. 图书情报知识, 2021, 38(5): 107-118.
- [10] 陈奇佳, 钟金鸣. VR 技术与中国游戏产业的发展问题[J]. 东岳论丛, 2021, 42(9): 93-103, 191-192.
- [11] 邓剑. 国风游戏批判——从在场性的诞生到整体性的坍塌[J]. 中国青年研究, 2021(10): 14-21.
- [12] 曾培伦, 邓又溪. 从“传播载体”到“创新主体”: 论中国游戏“走出去”的范式创新[J]. 新闻大学, 2022(5): 94-104, 122.
- [13] 黄项楚. 国产游戏的文化创新模式探索——以《原神》为例[J]. 大众标准化, 2021(22): 156-159.
- [14] 闫鑫博, 余良平. 我国游戏产业新形势下《原神》出海案例探析[J]. 新闻传播, 2023(6): 38-40.