

“灰色”游戏机：赌博“原罪”与模糊审批权

■ 王峰 完颜文豪 报道

电子游戏机主机是否被认定为电子出版物并相应监管,已不仅关乎被诉的游戏机主机生产商周文辉个人命运,也关乎这个年产值数百亿元产业的审批程序。

3月14日,周文辉在法庭上最后陈述时,疑惑地说,“我其实想过转行研发家用游戏机,如果街机真的有这么大问题”。

一年半前,这个游戏机主机生产商被以赌博罪抓获,如今被以非法经营罪起诉。2013年9月,周文辉在看守所里看到了上海自贸区成立的新闻,自贸区方案中看似轻描淡写的一句,“允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售”,被包括周文辉在内的几千家国内游戏机生产商认为是游戏机解禁的标志。

赌博是游戏机的“原罪”,但周文辉遇到了新麻烦,他被指控生产前没有得到新闻出版部门的出版许可,但他辩护说“行业的主管从来都是文化部门”。

14年前,一纸禁令将这个行打入冷宫,在多年的灰色生长后,周文辉们竟然面临一个模糊的身份难题,“我们制造的产品到底是什么?”

如今,电子游戏机主机是否被有关部门认定为电子出版物,并依据相应法规严格监管,已不仅关乎周文辉个人的命运。其面临7至9年有期徒刑的指控,被扣押的4亿多财产也可能被认定为非法经营所得,这可能是有史以来涉案金额最大的赌博游戏机案。

灰色成长

上世纪80年代,街机经由中国香港引进大陆,构成了一代人的童年生活,但直到20世纪末,街机的芯片生产都被日本和台湾垄断,先是走私,然后在内地设厂,将街机卖到内地十数万家游戏厅。

周文辉早年在江西老家开游戏厅,挣了一些钱后,“因为对电子感兴趣”,周文辉到新余市渝水技校读了电子专业的大专。

2004年,32岁的周文辉到广州番禺打工,开维修店帮别人修游戏机主机的同时,在民办辅导班里学编程,后来,还通过招工到了台湾人开的虎威电子厂工作。广州番禺和中山市是国内游戏机聚集区,占了全国产量的70%。

“国内的技术力量主要是搞游戏机的周边产业和下游产业,很少有人去搞核心技术研发,甚至国家文化部门都这样认为”,周文辉在供述中说。

“偷师”学成后,2007年,周文辉注册成立了广州昌盛东计算机科技有限公司(下称昌盛公司)。他研发的第一款产品是一个扑克类游戏,如今,棋牌游戏伴着拳皇、西游记、三国战记等等“80后”年少时的“宠儿”,早已在游戏厅绝迹。

周文辉随后使用韩国ATC公司的亚马逊平台,亚马逊平台是一块主板,上面有CPU、扩展的存储、IO接口以及各种芯片,研发者只需要用ATC公司的开发库写出游戏程序,再用编译器翻译成机器代码,存入主板就可以了。

“我只卖主板,程序是送的”,周文辉说,这打破了日本和台湾垄断者的模式,后者的经营模式是将主板和程序捆绑销售。周文辉则将程序拷在U盘里随主机赠送,“所以很

便宜”。当然,每一块主板都被加密,附赠的程序只能在固定的主板上使用。

“就是从周文辉这批人开始,日本和台湾人对游戏机研发的垄断被打破了”,广州番禺一名游戏机生产商余峰说。

在家用游戏机领域里,任天堂那样的世界强者却始终没有进入中国,山寨机、水货店、汉化……都是任天堂看不懂的内地“游戏规则”。街机行业更是一片草莽,周文辉一开始只在民房里有一间工作室,最多时,他公司的人数也不过三四十人。昌盛公司后来搬到了广州番禺的动漫产业园,一个原因是不搬去产业园就不给注册公司。

亚马逊平台开发的是一些动物赛跑类的游戏,几名玩家各选择一种动物,谁跑第一就赢得比赛。“我以前的老板凭这款游戏赚了一个亿”,余峰给记者看一款名为“花果山”的赛跑游戏。一台新游戏主机在研发成功之初,可以卖到上万元,但随后模仿者四起,价格跌到三四千元,然后早天退市。

“这个行业没有知识产权的概念,因为花费巨大精力去做好版权后,这个产品的生命周期也结束了”,余峰说。研发者的保密手法是金钱,四年多时间里,周文辉付给了他雇佣的一个主要研发人员5000万工资。

因为分辨率低,亚马逊平台很快被淘汰,2010年,周文辉开始研发X86平台的“打鱼机”产品。“打鱼机”的发明者是日本柯纳米公司,进入中国的名字叫金鱼物语。2009年,番禺本地厂商的“捕鱼达人”和“海洋之星”上市,随后迅速打败了“金鱼物语”。

“打鱼机”比赛跑游戏更“刺激”,打到不同的鱼可以获得不等的分数。周文辉花了一年时间研发出了“打鱼机”主机,但他隐隐觉得,“可能是违法了”。

灰色生存

赌博,是悬在街机头上始终不去的达摩克利斯之剑。

“从上世纪90年代开始,公安部组织了几次针对游戏厅的大规模抓捕,每次都硕果累累”,中国软件行业协会游戏软件分会一名负责人说。

“打鱼机”主机上的上分、退分等功能为赌博提供了前提,“没有这些功能,别人不会买我们的机器,而且当时的国内市场上,大家都在卖这样的机器”,周文辉在供述中说。是否赌博的关键在于游戏厅的经营者,“游戏机虽然有退币功能,但如果游戏厅把退币设置成退彩票,用于兑换玩具和文具,公安局一般都不会抓,但如果直接退币换钱,就是赌博了”,余峰说。

1992年,一篇《夏令营里的较量》的文章引发了中国关于“垮掉的一代”的大讨论,此后,家用游戏机成为“精神鸦片”,街机则成为“电子海洛因”。“80后”的每个暑假,几乎都会收到“不去游戏厅”的学校公开信。

2000年,久治不愈的赌博顽疾让监管层痛下决心,国务院办公厅发布《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》,要求面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即时停止。

但街机厂商的非法身份只持续了不长时间,“2003年后,通过到国外考察,监管层发现不能因为赌博全盘否定游戏产业”,一名游戏机从业人士说。

2009年,文化部开始公布《游戏游艺机



市场准入机型目录》,通过目录审查的产品获得准生证,甚至于一款具有上分、下分功能的“打鱼机”也通过了审核,到目前共通过了七批目录。

但紧箍咒仍套在游戏机商头上,“符合以下几条均认定为具赌博功能,一是具有退币功能的,二是具有上分、加分、扣分功能的,三是具有退奖券功能的,四是具有选定赔率,以小博大功能的。”2013年,广州市公安局副局长骆振辉在一次街机行业管理会议上说。

“公安部门决定这个行业能否存在下去,文化部门决定这个行业能否健康地存在下去。”广州番禺动漫游艺协会一名负责人告诉记者。

公安部门的治理也在“转型”,上述中国软件行业协会游戏软件分会负责人介绍,2013年10月前,公安部等部门本准备出台新的游戏机行业政策,“第一步是规定在以后的抓赌中,不要大规模关停游戏厅,第二步是出台文件推翻2000年的《意见》,但有些政策因故至今没有出台。

在游戏机行业的灰、黑转换之间,周文辉倒下了。2012年起,公安部先后督办了多起游戏机涉赌案,包括代号“01·11专案”的贝斯特国际电玩公司案、代号“7·31专案”的万隆电子科技公司,以及周文辉的代号“9·19”昌盛公司案。

周文辉案发缘于江苏省扬州市警方查获的游戏厅涉赌案,扬州警方顺藤摸瓜发现了生产游戏机主机的周文辉。

三起专案开始均被认为涉嫌开设赌场。其突出特征为:这些厂商生产具有赌博功能游戏机的同时,还与游戏厅进行利润分成。

根据多地公安部门规定,赌博机的生产者、销售者、提供者参与经营或者盈利分成的,作为赌博犯罪的共犯或者赌博共同违法行为人处理。

2012年11月,广州市番禺区召开动漫行业规范管理会议,番禺区公安分局局长黎宇轩介绍,周文辉的公司“既研发生产赌博机电脑主板进行销售,又销售生产赌博游戏机,并与外省30多家赌场合作分红”。

然而,随着侦查的深入,周文辉的案卷资料显示,其未与赌场合作分红,这意味着,周文辉可能不构成开设赌场罪。

根据《江苏省公安厅关于查处利用赌博机案件适用法律若干问题的指导意见》,如果不参与分成,但明知他人从事赌

博活动而向其销售赌博机的,以为赌博提供条件予以处罚。

这只是一个治安处罚范畴。扬州市江都区公安局而后以涉嫌非法经营罪,对周文辉立案。

模糊的审批权

2014年2月,周文辉等涉嫌非法经营罪在扬州市江都区法院开庭。公诉人指控周文辉生产的游戏机主机属于电子出版物,但却没有取得原国家新闻出版总署的行政许可。

5月13日,原总署下属的出版产品质量监督检测中心作出了一份《鉴定书》,认为周文辉研发销售的两款主机为非法电子出版物。律师方面获得的这份《鉴定书》并无鉴定人员签字。

与此同时,辩护人聘请工信部司法鉴定所也出具了一份《鉴定意见》,两份鉴定意见相左,后者认为周文辉研发的游戏机主机属于电子产品,而非电子出版物。

2004年《新闻出版总署、国家版权局关于落实国务院归口审批电子和互联网游戏出版物决定的通知》中规定,新闻出版总署是国务院唯一归口管理电子游戏出版物和互联网游戏出版物的行政部门。

这一职权又在2008年的国务院“三定”规定中发生了转移。新闻出版总署将动漫、网络游戏管理(不含网络游戏的网上出版前置审批),及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划给了文化部。

这引出了2009年《魔兽世界》审批的公案。按照新“三定”方案,文化部尽管成了网络游戏的主管部门,但新闻出版总署还保留了对网络游戏的网上出版前置审批。“《魔兽世界》事件的结果是,在相关行业协会的斡旋下,《魔兽世界》在半年后停服一周,然后通过了新闻出版总署的审批”,上述行业协会负责人说。

如今,电子游戏机也面临类似问题。两个部门的“三定”规定中,文化部对电子游戏机在生产、进口和经营环节上进行内容监管。国家新闻出版总署负责在出版环节对动漫进行管理,对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

新成立的国家新闻出版广电总局网站公示的游戏审批结果,包括国产网络游戏、

进口网络游戏和进口电子游戏。“审批范围也包括手机游戏,但目前我们还不了解具体工作方式。”上述游戏行业协会负责人说。

相关报道

13年禁令解除 游戏机蛋糕难啃

长达13年的游戏机“禁令”终于掀开一角。国务院办公厅今年初公布,在上海自贸区内,允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售。过去13年间,传统游戏机的市场份额遭到电脑和智能手机的“蚕食”,禁令解除能从多大程度上激活沉寂多年的国内游戏机行业?截至目前,三大外资游戏主机巨头微软、索尼、任天堂似乎仍在观望,而华为、完美世界、九城,以及沉默多时的小霸王等国厂商却都已跃跃欲试,纷纷展开了合纵连横的布局,似乎有重现往日辉煌的决心。

本土厂商蠢蠢欲动

由于受到政策的限制,目前国内厂商的试水游戏机都是“盒子类”产品,以家庭娱乐为核心,主打体感互动等功能,游戏只是些附加模块。而且定位并不高端,售价也都在1000元以下。

据小霸王总经理李长华透露,此次推出的体感互动游戏机并非只具备单一游戏功能。不过,“小霸王目前每年投入几千万作为游戏研发费用,接下来每个月都将推出两三款新的游戏。”

禁令的放开和游戏主机在全球市场的表现似乎让不少中国厂商嗅到了商机,自去年四季度开始,不少企业搭了解放禁令的东风开始蠢蠢欲动。如完美世界去年10月联合金亚科技推出TV游戏智能盒“完美盒子”。而在今年1月的CES展会上,电信巨头华为也展示了一款自主设计的家庭娱乐终端TRON。

外资巨头谨慎入场

对于三大外资游戏主机巨头来说,禁令开放后的中国无疑是个新市场。但与国内厂商的积极布局不同,三大外资巨头表现相对谨慎。

去年9月与微软就在上海自贸区与百视通成立合资企业,早早地占据了先机,双方拟投资总额14.5亿,分别占51%和49%股权,但之后一直十分低调。而据记者了解,百视通友谊推出使用Xbox技术的家用游戏终端,并计划于今年9月上线。

而针对中国解除游戏机销售禁令的消息,近期有消息称,上海东方明珠集团高层正在和索尼公司进行接触,东方明珠集团希望能够将索尼PS4家用游戏机引进大陆市场。但目前索尼并没有对这一消息发表任何言论。任天堂也表示目前还没有进入中国市场的计划。

有业内人士指出,此次外资巨头谨慎布局存在一定历史原因。微软和索尼在国外都是采取亏本卖硬件、软件盈利的做法。“但国内版权市场问题很大,游戏软件也非常容易盗版,巨头进入中国市场后,如何在现有的国内环境下吸引用户是主要难题。”

谁能引爆中国的游戏机市场

■ 桂宇航 报道

2014年3月19日,中兴和九城合资的公司中兴九城在北京发布了首款家庭娱乐主机Fun Box(中文名:饭盒)。

Fun Box的主要卖点是顶级的硬件配置和专为游戏定制的内容,采用了NVIDIA Tegra 4芯片,最新全A15构架,搭载72核GeForce图形处理核心,内存为2GB DDR3L+8GB Flash。Fun Box的外形设计源于魔方,与传统电视盒外形趴着的设计不同,饭盒是站立式,并且有12种颜色版本供用户选择。在内容方面,Fun Box除了内置视频、应用等资源外,还内置了游戏商店。而在发布会上,中兴九城宣布与多家游戏开发商、内容提供商合作成立“饭盒联盟”,该联盟成员的内容将会进入到Fun Box平台中。

饭盒的登场,预示着中国游戏机市场的争夺战开始打响。随着2103年上海自贸区成立后的政策松动,为游戏机产业带来了前所未有的机会。百视通率先联手全球三大游戏机霸主之一的微软在上海自贸区设立合资企业,合推微软Xbox产品,备受国内玩家的期待。

从目前业界传出的消息来看,2014年中国市场上游戏盒子大战的烽火将轮番上演。3月,除了饭盒外,浙报传媒的“边锋盒子”也

会亮相;4月,华为与完美世界合作的TRON也计划登场;此外,有消息说索尼也在积极活动,以便让其产品PS4能够赶在7月暑期档国内上市。

2014年以来,智能客厅等概念又一次被频繁提起,加速了外界对盒子产品的期望,加之此前市场上出现的电视盒子多以视频为主,把游戏提炼为核心卖点的盒子显然是更符合资本市场想象力。

想做好游戏机 没那么简单

面对这一片热闹景象,不禁让人感到国产游戏机厂商的春天已经来临,当年席卷全国的“小霸王学习机”热潮会再次发生吗?

据悉,上述多款盒子几乎都采用了手机上常用的安卓系统,配置亦与手机类似,所搭载游戏也基本为手机游戏的移植版本,支持厂商也多为国内游戏厂商。无论在硬件配置、游戏内容上均无法与国际市场上的Xbox系列、PlayStation系列和Wii系列游戏主机抗衡。

事实上这类产品在海外市场曾经也有过热潮,早在2012年开始,国外市场上就出现了包括Ouya、Shield以及GameStick等搭载安卓系统的游戏机产品,但目前这些项目大多已经失败或悄无声息。

除去平台与内容方面的劣势,国内的游戏盒子还面临着强大的游戏机正规军对手,百视通和微软设立合资企业今年下半年就将推出基于微软Xbox技术的产品。毫无疑问,游戏机产品面对安卓盒子并不存在价格以外的弱点,Xbox在视频技术上的能力不逊于国内诸多盒子引以为傲的视频功能,且已无牌照之忧。

另外有消息称,上海东方明珠集团高层正在和索尼公司进行接触,东方明珠集团希望能够将索尼PS4家用游戏机引进大陆市场。任天堂表示目前还没有进入中国市场的计划,称对中国市场现状仍持观望,目前依然在研究相关条例。

这或许是国内游戏盒子们早早强行进入市场的原因,与他们同样急迫进入市场的还有国内大大小小的端游和手游公司。随着政策松动,游戏主机进入中国是否会影响到国内端游、页游和手游为主的格局还难以预测,但游戏盒子们提供了一次宝贵的先行练手机会。

游戏机的未来 不仅仅是游戏

技术上的不足还可以弥补,可是观念上的落后却相当致命。长年的游戏机禁令不仅

剥夺了国外厂商在中国市场上赚钱的机会,也让国内厂商失去了向国际学习的机会,以至于依稀能看见当年“小霸王”红白机时代的影子。当国内厂商大力宣传自己的盒子上有多少款游戏时,殊不知游戏机向机顶盒的转型早已开始。

微软的Xbox系列正是这种趋势的引领者。当年作为后来者的游戏机厂商,微软用Xbox实现了对PS2的赶超,通过Xbox 360完成了对PS3的逆袭。正当人们对微软第三代游戏主机翘首以盼时,微软却说:“这是第一次,你和你的电视将形成一种联系。电视将认识你,你的家庭,你的人际关系。电视将运用云技术的力量。”

在Xbox One的发布会上,微软宣传的重点不再是独占游戏的数量,主机的硬件性能,而是全新的交互体验,云服务的流畅性,以及Xbox Live平台上娱乐内容的丰富性。

以娱乐内容为例,微软正式宣布,将会有导演斯皮尔伯格负责制作的《光晕》系列电视剧。不仅如此,Xbox娱乐工作室的开发团队还在为Xbox One打造一些其它内容的电视节目,其中包含新闻以及直播等多种题材形式。一旦计划成为现实,那么Xbox One将会成为功能强大的“电视机顶盒”,同时也会对内容服务商的地位构成挑战。

就连一直宣称要做出“世间最强主机”的索尼方面也有所松动,据报道,在之前付费电视服务的基础之上,索尼计划通过PS游戏机播出自家制作的原创电视剧作品。索尼高管透露,第一部在PS游戏机上播出的电视剧,是“超自然”概念的电视剧《Power》,每一集长度为一小时,由索尼旗下的索尼影片电视公司制作。在美国,大约有3000万台PS游戏机已经联网,被索尼称之为“PS网络”,这一网络显然成为一个绝佳的影视播出平台。

除了原创电视剧之外,索尼在去年已经在积极推进面向PS游戏机的付费电视服务。索尼已经和美国电视媒体巨头维亚康姆签署了授权协议,索尼将获得维亚康姆旗下大量电视频道的转播权。

纵观游戏机产业的发展史,厂商首先会选择靠硬件赚钱,软件内购收费,当硬件趋于微利时,在软件上的利润才会逐步起来。以Fun Box为例,499元的售价,显然是定位于中低端市场,试图与动辄400多美元的国外三大游戏主机形成差异化竞争。这种几乎以成本价销售硬件的方式,目标肯定是依赖后向服务获取利润,这时考验的已经不仅仅是游戏平台的能力,更是对整个产业链的整合能力。