

位于徐汇的全国最大游戏博物馆——中国音像与数字出版协会(以下简称“中国音数协”)游戏博物馆正式对外开放了。就在游戏博物馆试运营期间,当时刚刚上线的国产游戏《黑神话:悟空》在这里举办了线下试玩会。据工作人员介绍,活动吸引了众多游戏爱好者排队体验。而在活动结束后,许多和《黑神话:悟空》有关的元素都被保留在了博物馆。一款刚上线的国产游戏便能在博物馆占据一席之地,并且,由于它横空出世带来的巨大热度,完全不亚于那些在博物馆里陈列着的、仍在我们记忆中留有余温的同类作品,这似乎具有某种独特的象征意义——中国游戏产业正在走出一条属于自己的路。



展厅亮点

记者了解到,中国音数协游戏博物馆分为“电子游戏的起源”“主机游戏的兴起”“电脑游戏的繁荣”“中国游戏的发展”四个展区。这里共收录各式游戏机、个人电脑、游戏软件、游戏书刊等游戏相关藏品5000余件,以游戏发展史上的重要实物生动还原了电子游戏的历史,让观众可以直观地了解这一重要的娱乐媒介的起源与发展历程,并深入探寻游戏背后的技术与文化内涵。

步入“电子游戏的起源”展区,讲述了从电子游戏的萌芽时代开始,历经桌面游戏的发展、街机游戏的黄金时代、家用机游戏和电脑游戏的初期历史,见证电子游戏从萌芽中诞生的历程。在上世纪五六十年代,电子游戏最初只是在高等院校和军事机构中有少量的应用,但是随着计算机技术的逐渐普及,电子游戏开始成为公众的娱乐项目。

在第二个展区“主机游戏的兴起”可以看到,从上世纪80年代开始,电子游戏产业迎来前所未有的激烈竞争,开启了主机大战的时代。任天堂、世嘉、索尼、微软等诸多厂商,都在这个时期写下了自己的历史篇章。这场旷日持久的竞争不仅推动了科技进步,也留下了一系列经典的游戏产品,深刻影响了游戏文化的发展和演变,在这个过程中,游戏的类型不断丰富,玩法持续进化,玩家的体验也得到了增强。观众可以见证主机游戏产业从起步到繁荣的过程。

在“电脑游戏的繁荣”展厅,观众可以探索计算机技术如何进一步改变游戏世界,深入这段飞速创新与变革的历史。从最初的简单文本冒险游戏,到如今玩法复杂而栩栩如生的3D游戏大作,电脑游戏的发展历程也反映了计算机软硬件技术一次次飞跃。硬件技术的每一次进步,都在为更庞大、更精细、更拟真的游戏世界添砖加瓦。在该展厅,观众将了解早期电脑游戏的发展脉络,以及硬件技术的迭代,见证一系列经典电脑游戏的问世如何改变了游戏产业与游戏文化。

在最后一个展厅“中国游戏的发展”中,观众可以探寻中国游戏筚路蓝缕的发展历史。这段历史可以上溯到上世纪七八十年代的一系列国产家用游戏机,中国台湾的早期游戏机软件企业、中国香港游戏团队打造的早期原创游戏,以及上世纪90年代中国大陆出现最早的自研游戏。



中国游戏产业正在走出一条属于自己的路

【文/青年报记者 范彦萍 图/青年报记者 施剑平】

游戏爱好者请假去打卡

游戏博物馆正式开放的首日虽然是工作日,但仍吸引了超过100名年轻观众前往打卡,其中更有不少90后00后游戏爱好者。“怀旧的展品勾起了我小时候与游戏相伴的回忆。”专程和同事结伴到博物馆参观的宫先生告诉记者。

2002年出生的小杨目前是一家自媒体实习,当得知游戏博物馆正式开放的时候,专程请了一天假过去打卡。参观完博物馆,他表示体验超出了预期,“国内难得有那么全游戏实物的展馆,之前我在网上看到视频说今天正式对外开放,我就趁着第一天过来了。”

在参观完了游戏史后,他表示作为00后,自己从小接触到的游戏属于游戏发展史偏后的阶段。在展厅里,他发现了太鼓达人的家用外设,便拿起一副棒槌,兴致勃勃地玩了起来,“小时候在电玩厅看到过大的太鼓,没想到居然还有家用版的,我在现场也试玩了。在展厅临近出口的地方,我还看到了黑悟空的模型和1:1的金箍棒。”

1994年出生的宫先生和另外三位同事是做手机游戏开发的,四人专程调休来打卡游戏博物馆。宫先生表示,当看到黑色和黄色的游戏卡带还有任天堂的

产品时感到十分怀旧,“这些展品能让人想起小时候的记忆,游戏曾经陪伴了我整个童年。”

当国产游戏和经典并排出现

中国音数协游戏博物馆负责人周伟介绍说,自7月底开馆试运行后,博物馆在试运营期间举办了主题展览、技术沙龙、游戏试玩等多种不同形式的活动,其中包括为期一周的人气游戏《黑神话:悟空》现场试玩活动。试运营期间共有6000余名观众参观了博物馆或参加试玩活动,观众中既有游戏行业的从业者和高校学者,也有热爱游戏的玩家和市民朋友,一些外地的观众为了能尽早参观体验甚至从新疆、广东、河南等地赶来参观。

据介绍,在开馆前后,包括索尼、微软、世纪华通、米哈游、鹰角、巨人、软星在内的企业都向博物馆捐赠了企业相关的珍贵展品,姚壮宪、杨南征、边晓春、张淳等早期国产优秀游戏的开发者或向博物馆捐赠了由自己开发的签名版游戏,或在馆藏的由其本人开发的游戏上签名留念。在试运营期间,现任光荣特库摩的董事长襟川芽衣女士参观了博物馆,并在她开发的世界第一款女性向游戏《安琪莉可》上为博物馆签名留念。这些珍贵的展品都将作为博物馆的常设展品永久

陈列。

周伟还介绍说,游戏博物馆从馆藏逾5000件藏品中精选1000余件,构成博物馆常设展览。其中不乏在游戏史上富有代表性的重要藏品,例如:世界上第一台游戏机——米罗华奥德赛、早期电脑游戏的起源平台——Apple II电脑与走进千家万户的红白机等。

在常设展览中,还包括20个可供观众上手试玩游戏的互动区域,独立构成“可以玩的游戏史”单元。从让雅达利名声鹊起的《Pong》,到一代人的童年回忆小霸王游戏机;用Windows 98和Windows XP重温电脑上的老游戏,在搭载GTX 4090显卡的顶级配置电脑上感受卓越的当代游戏视听体验。

创新、传承、出海,游戏产业大有可为

据悉,中国音数协游戏博物馆是目前国内规模最大的专业电子游戏博物馆。博物馆的愿景是向公众科普最全面的全球游戏行业与中国游戏产业历史,让公众能更客观、全面地认知游戏。

中国音数协第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君表示,中国音数协游戏博物馆将做好记录传承、科普教学、行业交流、启发创新四大部分的工作,并为游戏玩家和广大从业者提供更丰富、更精彩的展览内容

和现场体验。

“游戏的起源很早,从公元前3100年起,一些不同的棋类游戏就出现在世界各大文明古国。到了近代,从简单的图版游戏,到形形色色的桌面游戏、体育游戏,再到电子游戏,无论游戏的载体如何变化,它们都是社会需要的一种娱乐方式,也是文化的传承与沉淀,承载着智慧与情感。”中国音数协游戏博物馆负责人周伟介绍说,自世界上第一台家用游戏机诞生之日起,电子游戏历经50多年发展,画面、玩法与技术水平不断演变进化,如今每天让全球数十亿玩家体验快乐。后发的中国游戏市场规模发展迅猛,目前已拥有全球最多的游戏玩家群体,在全球游戏市场扮演着重要角色。

谈及中国音数协游戏博物馆的办展目的,周伟表示,希望博物馆能收藏、保护、研究、展陈与游戏历史发展相关的物品和资料,帮助公众了解游戏在科技创新、文化遗产与出海、教育、科普、公益等方面的作用,帮助行业了解全球游戏发展历史与最新趋势,以激发行业创新活力、培育健康发展生态。“未来,博物馆还将加强与全球游戏行业的交流,促进游戏产业的国际间交流与合作。”周伟说。

