

黑悟空也奪不回客廳

周怡身邊沒有主機同好，她的朋友大多不是本地人，孤身在深圳打拚，合租的房子放得下一台電腦，卻難以容納大電視和大沙發。



2024年8月23日，中國北京，人們走過宣傳電子遊戲《黑神話：悟空》的廣告。攝：Ng Han Guan/AP/達志影像

8月20日，下午1點，在上海一家基金公司工作的蘇辰衝回他40平米的出租屋。

時間倒退到當天上午10點，由中國遊戲公司「遊戲科學」開發的動作角色扮演遊戲《黑神話：悟空》（以下簡稱「黑悟空」）正式發佈。蘇辰的同事都是遊戲愛好者，早已按耐不住激動的心情，部門領導乾脆宣佈，「今天下午放假，大家都回家打遊戲吧」。

一進家門，蘇辰便穿過狹小的客廳直奔臥室，在啟動筆記本的空檔打開空調，從冰箱掏出兩聽冰可樂放到手邊。待一切準備就緒，他沉進人體工學椅，點開Steam（全球最大的PC遊戲平臺），等到再從椅子上站起來時，已是六個小時之後。

作為首款中國國產3A遊戲，又以中國古典名著《西遊記》為題材，黑悟空甫一面世便引爆輿論，也點燃了市場熱情。像蘇辰這樣的PC玩家是銷量的主要貢獻者。根據統計，黑悟空發佈首日各平臺總銷量超過450萬份，其中Steam平臺上的銷售量超過300萬份；VG Insights的數據顯示，發佈一個月後，黑悟空在Steam平臺上的銷量已達2000萬份。

除了PC端，黑悟空也同時登陸了PS5平臺。不過，主機使用者在中國的數量相當有限——亞洲遊戲市場研究分析機構Niko Parter的數據顯示，2023年中國有約3.54億PC玩家，至於主機玩家，預計到2025年僅有2390萬人。



2024年8月21日，中國湖州，一名女士在網吧內玩《黑神話：悟空》。 攝：Yi Fan/VCG via Getty Images

這和全球遊戲市場的整體情況有著明顯差異。根據海外遊戲市場研究機構Newzoo的統計，2023年主機和PC分庭抗禮，分別佔全球遊戲市場的29%和22%。而這已經是近年來手游快速擴張、主機日漸式微后的結果。2010年，同樣根據Newzoo的數據，專業遊戲機佔據在線遊戲市場56%的份額。

曾經遊戲行業的「皇冠上的明珠」，也是歐美和日本的主流遊戲平臺——主機，為什麼在中國「水土不服」？行業內的常見回答是，持續十餘年的「遊戲機銷售禁令」和中國社會整體視遊戲為「電子鴉片」的遊戲文化。

還有一個易被忽視的原因是，當城市生活以「老破小」出租屋為圓心，「996」的工作鑽進日常的每一條縫隙，漂在大城市的年輕人——同時也是最主要的遊戲消費群體——早已在不經意間失去了客廳。也只有在擁擠的通勤路上、結束一日工作后的睡前，疲憊的打工人們才有時間和心力，拿起手機，玩上一局輕鬆、解壓的小遊戲。

黑悟空爆火，但奪不回年輕人的「客廳自由」。

消失的「客廳」

陳菲在北京一所高校讀博。一台辦公筆記本，加上一台用之前實習工資攢錢買的Switch，是她現有的全部遊戲裝備。

每次在社交媒體上刷到其他玩家玩PS5的視頻，她都覺得很「眼饞」。但打開自己的銀行帳戶，看看每個月的進項——只有爸媽給的生活費，以及學校發的每個月不到2000元的博士生補助，她只能一次又一次放棄這個念頭，「實在沒有這個閒錢」。

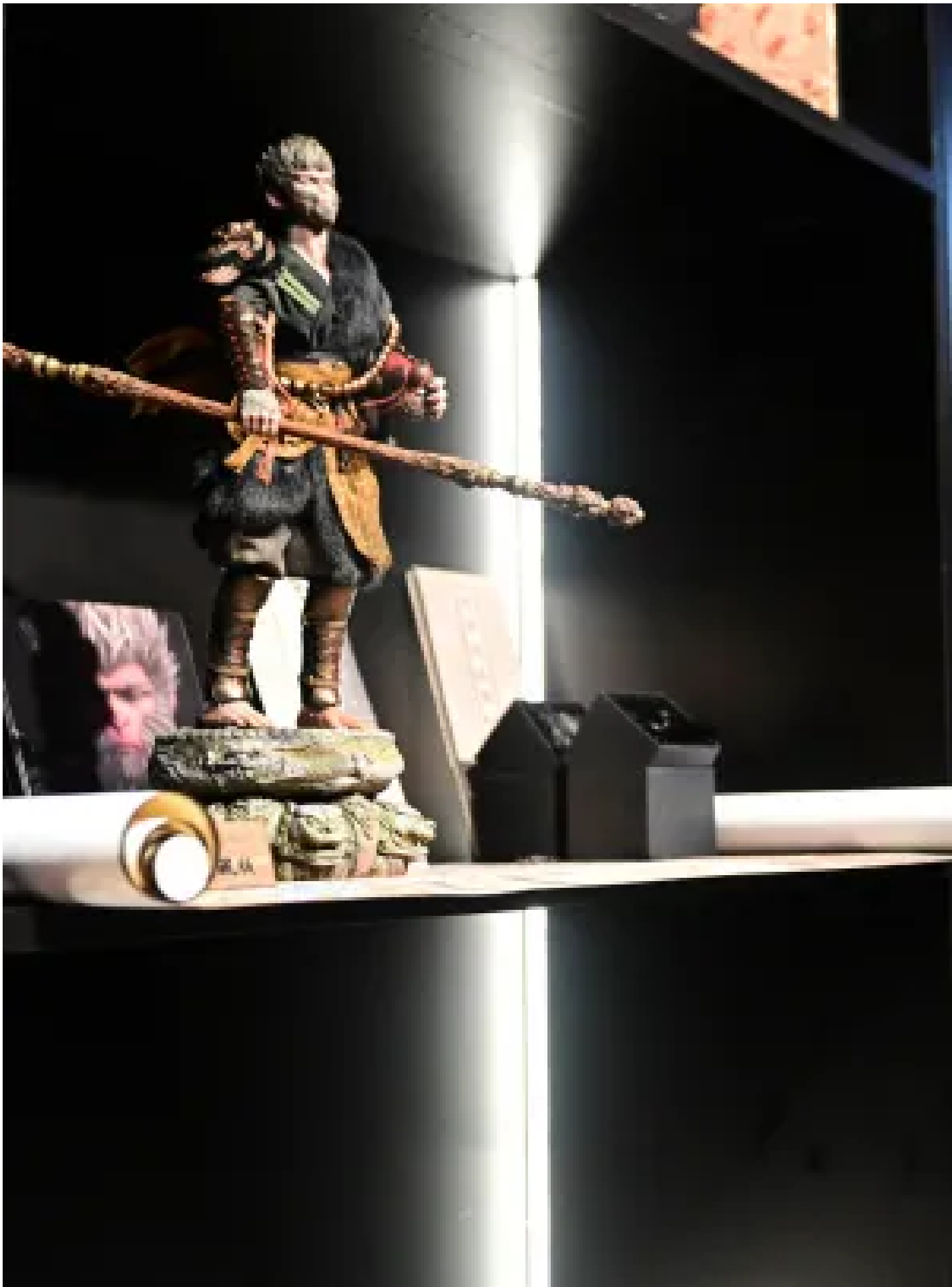
「等將來掙錢了，要是家裡還有一個客廳，我肯定會買。」她的語氣肯定，帶著嚮往。

不過，即使脫離了學生身份，有了一份相對穩定的工作和收入，對於很多都市打工人的來說，坐在電視對面的大沙發上，握著手柄玩遊戲仍然是只能在遊戲機廣告中「遠觀」的景象。一個非常現實的原因是，年輕人失去了「客廳自由」。

黑悟空發佈當天，距離「遊戲科學」的辦公地不遠，28歲的深圳人周怡一早窩在父母家的大沙發上，做好了酣暢淋漓地玩上一整天的準備——她經營著一家淘寶店鋪，工作時間靈活。

面前是三星的畫壁電視，手裡握著PS5手柄，她輕按中間的按鈕，電視就切換到Play Station的開機介面，再點一下，黑悟空的loading音樂便開始響起。這是她最喜歡遊戲機的地方——「一個專門玩遊戲的東西，一打開就可以直接開始玩，不像電腦還有很多雜七雜八的功能。」

周怡身邊幾乎沒有主機的同好，不過她覺得「很正常」——她的朋友大多不是本地人，孤身在深圳打拼，合租的房子放得下一台電腦，卻難有空間容納和遊戲機配套的大電視和大沙發。



2024年9月22日，中國蘇州，當地舉行「黑神話：悟空」電競嘉年華，一名男孩觀看悟空雕像。 攝：Guan Yunan/VCG via Getty Images

中國正在成為一個「租房大國」。新華網、自如研究院聯合發佈的《2023中國城市長租市場發展藍皮書》顯示，中國租房人群已突破2.6億，一二線城市年輕人可接受的最長租房時間近10年。另根據58同城、安居客發佈的《2023年畢業生租住報告》，合租成為54.7%的畢業生的選擇。

居住形式是一方面，更重要的是和誰同住。36氪發佈的《2021年輕人合租報告》顯示，56.59%的租房年輕人和陌生人合租。社交媒體上，有人形容和合租室友的關係是「不遠不近不打擾」，也有不少人自嘲「偷感很重」。許多年輕人嚮往的「最好的朋友住在對面，最愛的人就在身邊」的生活，恐怕只存在於美劇中。

更何況，在中國一線城市，綜合地理位置和價格，一名工作不久的年輕人大概率只能租到一間「老破小」。以北京為例，清華大學城市規劃系副教授劉佳燕在2023年的一份研究中統計得出，北京城六區內建設於2000年及以前的老舊小區佔比約六成。

在上海的蘇辰就住在一棟典型的「老破小」：進門即客廳，光線昏暗，大小和一個走廊無異。但這樣的環境已經是工作第一年的他現階段的最優選。今年六月碩士畢業后，他頂著酷暑跟著仲介在上海街道上暴走了數日，最後考慮到通勤距離，還是在寸土寸金的陸家嘴安了家。

他偶爾會邀請朋友到家裡玩，不過「一般一次只會叫一個人」。朋友來了，他們也很少在客廳逗留，大多是到臥室坐著聊聊天，在家裡一起打遊戲是他從沒想過的事。

坐擁遊戲機、電視和沙發，是很多玩家從小夢寐以求的遊戲場景，對鄭琳來說也不例外。她今年29歲，但已經是一名有著二十多年遊戲經歷的老玩家。幾個月前，她搖到了杭州的保障性住房，打七折的房租讓她在得知房子沒有客廳時無奈妥協。

花在住房上的錢變少后，她也一度動過買一款PS5的念頭。但保障房自帶一台電視，型號老舊，顯示效果不佳，又因為政策原因無法回收。想到要重新買一台配得上遊戲機的大電視，她自覺囊中羞澀。

更有許多無力負擔一套一居室的年輕人，只能將目光投向隔斷房：除了一張單人床和一個衣櫃，房間只有一條僅允許一人通過的過道。

在這樣的居住狀態下，遊戲愛好者們只能縮在狹小的臥室——幾乎唯一屬於他們自己的起居空間里，對著電腦、Ipad或者是手機，享受工作后難得的閒暇。

過著在出租屋之間輾轉蝸居的生活，許多年輕人在配置家居物品時還會尤為看重一點：便於搬運。

今年24歲、喜歡網游的趙凌有一台花重金配置的台式PC。被派到外地輪崗后，他讓家人幫忙將電腦寄到新的工作地，沒想到快遞公司都不願意接單，因為怕把零件震壞。他只能趁假期回家一趟，把電腦「人肉」背走。想到之後還要扛著這個「大傢伙」到處搬家，趙凌已經隱隱感到頭痛。

當越來越多年輕人離開家鄉，漂在大城市，傳統的成套大沙發逐漸被單人沙發替代，電視也不見了，取而代之的是「一卷就走」的投影儀。九十年代電視劇《我愛我家》里一家人圍著茶幾侃大山看電視的景象，已經成為歷史。



遊戲《黑神話：悟空》的預告畫面。圖：官方網站

當遊戲只存在於「996」的閒暇

黑悟空發佈後，像蘇辰一樣得到領導「特赦」放假的只是少數。更多在大城市生活的年輕人，只能在心癢難耐一天後，挨過漫長的下班路，在暮色四合時鑽進自己狹小的出租屋，草草洗掉打工人的「班味兒」，進入「天命人」的世界繼續挑燈夜戰。

社交平臺上，有人「絕望」慨嘆：別人已經打了好幾個boss了，我還沒下班。有人無奈發問：本人社畜嗎嘍一隻，只能下班回家打一兩個小時，多久才能通關黑悟空？還有許多玩家自嘲，「晚上是《黑神話：悟空》，白天是《黑公司：牛馬》」，「晚上當大聖，白天做嗎嘍」。

在中國的一二線城市，長時間高強度的工作沒有給遊戲這樣的娛樂活動留有多少餘量——

中國國家統計局發佈數據顯示：2023年全國周平均工作時長為49.0小時。該指標三年來連漲，2021年是47.8小時，2022年為47.9小時。如果按每年工作時間計算，2023年中國以每年人均工時2450小時，居世界第一。而根據經濟合作發展組織OECD的一項統計顯示，曾經以超時工作、工作壓力大著稱的日本，年人均工時已經降到1611小時。

當遊戲只能存在於工作間隙的碎片時間，玩家的遊戲行為必然受到影響，也面臨著對遊戲設備的重新衡量。

蘇辰現在常用的是一台配備了RTX 3060顯卡的筆記本，三年前購入時花了一萬多元。這樣的預算在當年可以買到一款「配置好不少」的遊戲本，但是考慮到在外工作時的便攜性，他做了折衷的選擇，「既能打遊戲，帶出去也還比較ok的」。

同樣從事金融行業的「95後」陸驍在選擇設備時也很務實。配合他在西遊世界馳騁的是一台他DIY的台式機，顯卡是RTX 4090，目前市面上性能最強的一款。他平時會用這台電腦跑模型、算數據，「有空的時候也可以順便打打遊戲」。也因此，去年配置這台電腦時，他選擇了更大的記憶體，「比較實用」，捨棄了對玩遊戲來說更重要的高主頻。

陸驍沒考慮過買PS或其他主機設備，「沒必要專門為了打遊戲花那個錢。」

「沒必要」，是不少受訪者拒絕主機時最常見的理由。一台配置了中等顯卡的電腦甚至筆記本，能兼顧工作與遊戲的需求，還有遠優於主機的顯示效果。對比之下，一台三千多塊錢、只能用來打遊戲的主機顯得十分雞肋。



2024年8月20日，中國北京，市民在商店內試玩遊戲《黑神話：悟空》。 攝：Wang Ziru/China News Service/VCG via Getty Images

遊戲需要和工作「搶奪」的，不只是玩家在電子設備上的投入，還有更寶貴的時間以及注意力。

大學時，沒課的下午鄭琳總是伴著遊戲度過，那時遊戲對她來說意味著純然的快樂和放鬆。但工作后，她關於遊戲的記憶總是和做不完的工作、卸不掉的壓力交織在一起。

鄭琳的第一份工作是在杭州一家國企，工作雖不算繁重，但體制內的氛圍壓抑，規矩森嚴。每天午休時間，年紀大的員工在辦公室午睡，她和幾個年輕同事只能躲到一間昏暗的小會議室，有時聯機打手游，也有時掏出各自從家帶來的Switch。怕吵到午休的同事，他們將遊戲的音量調到最低，打出一個「神級操作」時，無聲地互相交換激動的眼神。

後來，她換了工作，私企的工作節奏和壓力驟然加劇，不忙的時候晚上七八點回家，忙的時候凌晨一點多走出公司也是常事，在休息時間偷著玩一會兒遊戲自然也是奢望。

拖著在工位上坐了十幾個小時、又在地鐵上擠出了一身汗的疲憊身軀回到家，做飯、吃飯再收拾房間就已經耗光了她所剩無幾的力氣。到了夜晚，洗完澡癱倒床上，鄭琳只想玩一些「不費腦子」的遊戲，比如類比烹飪遊戲，只需要無腦地按幾個按鍵，就可以完成從挑選食材到炒菜再到上菜的全過程。

偶爾下班比較早，她也想打一打更複雜的遊戲，但蔓延至個人生活的工作常常不給她這個機會。

好幾次，她剛從現實世界抽離出來，沉浸入遊戲的虛幻時空，突然響起的微信消息提示音立馬把她拉回現實。等她處理完工作再重新回到遊戲介面，打遊戲的興致已經全然消散，她只想趕緊洗漱睡覺。

慢慢地，鄭琳越來越少接觸那些強調「沉浸式體驗」的大型遊戲，日漸沉迷於比較輕鬆的模擬經營類遊戲，比如在輕度玩家群體中很受歡迎的牧場經營類手游。這類遊戲操作簡單，劇情通常也只是推動遊戲進程的串詞，而且不需要玩家連續投入大量時間精力。

上下班的路上，在地鐵上無所事事時，鄭琳就會掏出手機玩一會兒，手指點著螢幕，大腦繼續放空。到站了，她「無痛」關掉遊戲，回到地面，繼續日復一日的社畜生活。

她還沉迷過Switch上一個叫做《創世小玩家》的沙盒建造遊戲，有段時間，每天回到家就打開遊戲，「不吃不喝不睡，就為了建一個小島」。

「就像是一個烏托邦。我可以按照自己的想像搭建一個理想的世界，一個屬於我的小家園，」她笑著補充，「而且不用打工掙錢。」



2024年9月3日，中國北京，在首都國際機場的《黑暗神話：悟空》遊戲廣告。 攝：Bloomberg via Getty Images

漫長的餘波

空間和閒暇的匱乏，可以說是新一代玩家在擁有了「遊戲自由」後的「成長的煩惱」。畢竟，在過去長達十幾年的時間裡，一台來自海外的遊戲機是他們可望不可及的寶貝，愛遊戲的年輕人更是一度背負著「網癮少年」的汙名。

主機遊戲在中國遭受「冷遇」，一個可被追溯的政策原因是24年前的一紙禁令。

2000年6月15日，中國原文化部等七部委頒布《關於開展電子遊戲經營場所專項治理的意見》，在民間也被稱為「遊戲機銷售禁令」。這一檔表面上針對的是遊戲廳和街機，但其中有一句話矚目，「任何企業、個人不得再從事面向國內的電子遊戲設備及其零、附件的生產、銷售互動」。

自此，「御三家」（指索尼、任天堂、微軟）主機廠商的產品都無法通過合法渠道進入中國市場，中國對主機遊戲關上大門。直到2014年1月6日，中國國務院才推翻禁令，允許家用遊戲機在中國大陸銷售。

遊戲禁令不僅讓中國和中國玩家錯失了主機遊戲的高歌猛進，也培植起了龐大的PC盜版市場和「免費」遊戲的消費習慣。只要一台電腦，對彼時的絕大多數中國玩家來說，就可以不費一分一毫和世界上其他地區的玩家同時體驗當時的頂尖大作。

與此同時，伴隨著「95後」、「00後」成長的手游、網游甚至頁游，成為了他們最早的遊戲啟蒙。等到這一代玩家有機會接觸到主機時，他們已經習慣了盯著手機和電腦螢幕打遊戲的場景，也天然更適應「F2P」的商業模式（注：Free-to-play，是網游和手游的一種常見模式，玩家可以免費遊玩遊戲的基本內容，遊戲設計者通過廣告和遊戲內銷售獲得收益）。

和許多「95後」「00後」類似，鄭琳接觸的第一款遊戲是手遊時代的《摩爾莊園》。而她第一次為遊戲付費已經是上大學後，給手游《紀念碑谷》充了105塊錢，「當時覺得可難得了」。

讀大學前，父母給她的零用錢其實不少，但她基本都花在了漫畫書上——「十幾塊錢買一個點卡，把那一串數位輸入到遊戲裡之後，一張卡就沒有用了，我總覺得特別虛，特別不實在，總覺得買的東西應該實實在在落到自己手裡。」

直到畢業後實現了經濟獨立，鄭琳才全款買下了她人生中第一台遊戲主機Switch。不過直到現在，她仍然覺得為遊戲花錢是「非常敗家的一件事」。也因此，儘管畢業後幾份工作的收入不低，但她從未考慮過買PS或Xbox，Switch上的幾款遊戲也都是她心動很久後趁打折時購入。

遊戲行業經歷了近年來的發展和對盜版市場的整頓后，中國年輕一代玩家才慢慢培養起了新的遊戲消費習慣，但姍姍來遲的國行主機，仍然在遊戲內容審核上豎著高高的壁壘——一部經過正規管道上市的國行主機，線上商店可供購買的遊戲屈指可數。



2024年9月24日，中國杭州，第三屆全球數位貿易博覽會上，參觀者體驗電子遊戲《黑神話：悟空》。 攝：VCG/CG via Getty Images

截至2024年3月，Switch在日本共推出1900款遊戲，在美洲推出了約2300款遊戲，但在引入中國時，絕大多數都被審查制度卡住。按照中國國家新聞出版署發佈的數據，目前獲批的Switch遊戲，只有從日本等國家引進的約30款，以及在中國開發的約20款。國行PS5的線上遊戲商店，也僅有10款進口遊戲和8款在中國開發的遊戲。

許多在日本和歐美大獲成功的經典遊戲，至今未能在中國「合規」上市，比如Switch的主力遊戲《塞爾達傳說》。據日經中文網報導，一家中國大型遊戲公司的員工透露，《塞爾達》沒有獲批「是因為遊戲中出現的骸骨被判定為不當」。

一個公開的秘密是，中國主機市場的八成是在灰色地帶，嚴格的審查制度削弱了主機廠商對中國市場投入的積極性。

政策可以在朝夕間更迭反轉，但文化的影響卻難以在短短十余年間抹去。談到自己的遊戲史，多位受訪玩家都提到了和父母「鬥智鬥勇」的經歷，這和中國社會遊戲的觀念密不可分。

就在「遊戲機禁令」發佈前不久，2000年5月，光明日報曾刊發一篇名為《電腦遊戲，瞄準孩子的「電子海洛因」》的文章。把遊戲等同於「電子海洛因」和「精神鴉片」，這樣的宣傳口徑貫穿了「90後」「00後」的成長歷程。一批以楊永信為代表的號稱治療網癮的「專家」以及他們所創辦的戒網癮學校大行其道，甚至得到主流媒體的大肆宣揚。

鄭琳記得，讀初中時，學校專門請專家來講網癮的危害，還放過很多「特嚇人」的紀錄片「嚇唬」他們，「比如一個小男孩本來成績很好，後來沉迷打遊戲，突然網癮犯了，倒在地上抽搐。」

父母對她打遊戲的態度也都很負面，每次看到都忍不住皺眉，告誡她「不要不務正業，有時間多看看書」，即使到她工作後也是一樣——「他們覺得遊戲這東西就跟抽大煙一樣」。

「00後」玩家陳菲同樣有一個堅定地認為「打遊戲就像抽大麻」的母親。大三那年，她用實習工資買了Switch後寄到家裡，她媽媽看到後勃然大怒，用極其嚴肅、不容置喙的語氣要求她馬上退掉。吵到最後，陳菲「徹底破防了」，一番大哭大鬧後才保住了自己的遊戲機。

陳菲家的「遊戲機保衛戰」還有後續。一個週六下午，她和母親出門逛街，父親一個人在家。她們回家時已經是晚上九點多，一進門就看到她爸爸正握著Switch玩得入迷，遊戲時長顯示他已經玩了五個多小時。最後在她的勸說下，她爸爸才「戀戀不捨」地把手柄放回去。到了第二天上午，陳菲十點多起床后，發現手柄不在昨晚的位置上，一摸電視也是熱的——爸爸趁她沒醒時偷偷打過遊戲。

父親「染上網癮」，讓陳菲覺得又好笑又後怕，「我媽已經覺得我玩物喪志了，要是看到我爸也沉迷遊戲，她會更害怕，更不讓我玩了」。後來她再沒有把遊戲機帶回過家裡。和兩個同學共用的十幾平米宿舍，是她現在僅有的遊戲空間。

當年輕人的家中無法容納一台遊戲機，商場曾經短暫地成為主機廠商試圖攻佔的下一個陣地。2022年，共用主機行業在中國曾掀起過短暫的熱潮。

鄭琳玩過四五回，要麼是逛商場時走累了想歇個腳，要麼是趁吃飯等位時打發一下時間，每次都不超過半小時。

為數不多的幾次經歷也堪稱「糟糕」：坐在喧鬧的商場里，周圍熙熙攘攘，人聲喧嘩，間或響起餐廳的叫號聲和外賣訂單提示音，任憑鄭琳如何努力，也無法投入進面前的遊戲中，草草打了兩把就放下了手柄。 這樣的環境，和她所期待的打遊戲的場景大相徑庭——

「打遊戲不就是應該舒舒服服地坐在家裡，旁邊擺著自己喜歡的吃的喝的，不趕時間，也不用擔心被打擾嗎？」

她在今年九月久違地過上了這樣的生活。 正值中秋假期，颱風登陸浙江。 狂風暴雨在窗外呼嘯，鄭琳關掉手機，抱著Switch連打了三天遊戲，彷彿重回大學時代。

文中受訪者均為化名

本刊載內容版權為端傳媒或相關單位所有，未經[端傳媒編輯部](#)授權，請勿轉載或複製，否則即為侵權。

©