

# 《游戏产品创新指标》

## 团体标准编制说明

《游戏产品创新指标》团体标准起草组

二零二三年一月

# 目 录

一、工作简况 .....	1
1、任务来源 .....	1
2、标准编制的背景、目的和意义 .....	1
3、编制工作过程 .....	1
二、团体标准编制原则和确定团体标准主要内容的论据 .....	3
1、编制原则 .....	3
2、标准主要内容与确定论据 .....	3
2.1 标准主要内容及适用范围 .....	3
2.2 标准主要内容的确定 .....	3
三、采用国际标准和国外先进标准的程度 .....	4
四、与有关的现行法律、法规和强制性团体标准的关系 .....	4
五、重大分歧意见的处理经过和依据 .....	4
六、贯彻团体标准的要求和措施建议 .....	4
七、废止现行有关标准的建议 .....	5
八、其它应予说明的事项 .....	5

## 一、工作简况

### 1、任务来源

本标准由中国音像与数字出版协会提出并归口。项目牵头单位以及参与编写单位包括深圳市腾讯计算机系统有限公司、北京字节跳动技术有限公司、深圳创梦天地科技有限公司、三七互娱（上海）科技有限公司、上海莉莉丝科技股份有限公司、上海鹰角网络科技有限公司、广州灵犀互动娱乐有限公司、广州四三九九信息科技有限公司、盛趣信息技术（上海）有限公司、北京中清龙图网络技术有限公司、深圳市星河互动科技有限公司、厦门吉比特网络技术股份有限公司、上海欢乐互娱网络科技有限公司、北京中娱智库咨询有限公司、电通版权服务（广州）有限公司。

### 2、标准编制的背景、目的和意义

中国游戏产业全面发展已超过 20 年，产业创新力也取得了持续的发展与进步，但在整个过程中，模仿和抄袭也是行业的恶疾之一。

目前，创新已经成为中国游戏产业未来发展的关键，最主要的创新点集中在两方面：一方面是在 5G 技术驱动下的产品设计理念与呈现方式创新，另一方面为游戏产品本身玩法创意的创新。这两方面创新也将对中国游戏产业的持续发展产生主导性影响，中国游戏产业既拥有利用创新突破市场的机会，也面临着创新所带来的挑战。从某种程度而言，谁在这两方面具有领先的实力，谁就能引领未来中国游戏的创新之路。

因此，研究中国游戏产品的创新指标，通过建立中国游戏产品创新指标体系，完善和提高中国游戏创新要素，满足游戏产业创新发展

需求，推动中国游戏产品日益精品化，将会起到较好的示范和引领作用。将有效指导中国游戏产品的生产和研发、运营等工作，推动中国游戏产业从“中国制造”到“中国创造”，提升我国游戏产业在整个文化产业乃至世界文化产业中的地位，将是一件非常有意义的事情。

### 3、编制工作过程

2020年11月30日，中国音像与数字出版协会印发《关于2020年度中国音像与数字出版协会团体标准立项的公告》等13项团体标准（详见附件）立项，本标准正式列入协会团体标准计划。

2021年4月，起草组召开了标准起草组研讨会，会上就标准的范围、术语、技术内容等方面进行讨论，并形成了标准大纲（1稿）。

2021年5月，起草组采用在线方式标准在前期研究的基础上初步确定标准的主要技术框架、技术内容，并形成了草案稿（2稿）。

2021年5月24日，由中国音像与数字出版协会立项，中国音数协游戏工委牵头的《电子竞技标准体系表》等6项团体标准研制工作启动会在京召开，包含本标准。这是通过中国音像与数字出版协会团体标准化技术委员会审批立项的第三批游戏相关团体标准

2021年7月-11月，起草组根据前期研讨的情况以及资料，对草案稿（2稿）进行了修改完善，形成了草案稿（3稿）。

2021年12月，由中国音像与数字出版协会组织在本标准工作组稿讨论会，经与会专家讨论，形成了多项修改意见。会后，起草组根据专家意见对标准文稿进行了修改完善，形成了征求意见稿。

2022年2月至4月，由中国音像与数字出版协会向行业企业发出了《游戏创新产品指标》调研问卷，公开征求意见，截止2022年

4月30日调研结束，共有22家单位对调研问卷进行了详细的反馈。

2022年5月至8月，起草小组根据企业征求意见，几易其稿，形成了工作组稿。

2022年9月1日，中国音像与数字出版协会组织专家对工作组稿进行了评审，工作组稿通过评审。

2022年10月至12月，起草小组根据专家意见，进行了进一步的修改和完善，形成征求意见稿。

## **二、团体标准编制原则和确定团体标准主要内容的论据**

### **1、编制原则**

为《游戏产品创新指标》能够真正对我国游戏产品的创新工作起到指导作用，全面提升游戏产品生产和制作水平，推动游戏产业科学化、系统化发展，按照GB/T 1.1-2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的要求和规定编写了本标准内容。

本标准应具有科学性、先进性，同时应充分考虑到现阶段我国产品创新现状及普遍需求，使其具有可操作性。

### **2、标准主要内容与确定论据**

#### **2.1 标准主要内容及适用范围**

本文件规定了游戏产品创新的指标体系、指标建立和评价规则、指标应用范围等。

本文件适用于游戏产品创新的全流程。

#### **2.2 标准主要内容的确定**

本标准紧密围绕游戏创新所涉及的指标提出要求，包括：

1、范围。

2、规范性引用文件。本部分给出了本标准中所引用到的相关标准和文件的信息。

3、术语和定义。本部分给出了标准中所用的关键术语及定义。

4、指标建立的原则。本部分给出了游戏产品创新指标所涉及的基本原则。

5、创新指标体系。本部分详细给出了游戏产品创新所涉及的各类角色、指标具体内容及定义。

6、创新指标的应用。本部分给出了游戏创新的指标的应用和评分标准，以便对实际工作进行针对性指导。

### **三、采用国际标准和国外先进标准的程度**

本标准为首次自主制定，不涉及国际国外标准采标情况。

### **四、与有关的现行法律、法规和强制性团体标准的关系**

本标准符合国家现行法律、法规、规章和强制性团体标准的要求，本标准有助于国家关于网络游戏产业等相关法律、法规、规章的实施。

### **五、重大分歧意见的处理经过和依据**

本标准在制定过程中未出现重大分歧意见。

### **六、贯彻团体标准的要求和措施建议**

本标准发布后将由相关行业管理部门及本标准的归口管理单位中国音像与数字出版协会统一组织规划开展标准宣贯工作。

## 七、废止现行有关标准的建议

无

## 八、其它应予说明的事项

无

《游戏产品创新指标》

团体标准起草组

二零二三年一月