

## 游戏与公益结合的新模式

1 个单词和 10 粒大米  
能做什么

■ 本报记者 张逢



## 点 1 次鼠标 = 10 粒大米

这个创意来自于美国印第安纳州的一间小厨房里。当时,游戏程序员约翰·布林正在帮助他十几岁的大儿子准备美国大学入学考试,大儿子在一边不停地捣乱,大声嚷嚷着“他不认识这个单词,他不认识那个单词!”于是,在布林脑中闪过一个念头,“应该为孩子设计一个能帮助他记忆单词的计算机程序”。

对于布林来讲,设计一个背单词的程序很简单。然而他并不仅仅是一个普通的程序员,而是美国在线筹款活动的创始人——在此之前,他已经成功地运营过“世界济贫网”这样一个慈善网站。于是这一次,他将为儿子设计的背单词网络游戏,与“世界济贫网”合二为一,组建成为全新的“免费大米网”(www.freerice.com),使一个原本简单的游戏程序具备了公益色彩:游戏没有复杂的规则,也不需要注册登录,打开网站玩家便会看到一个简洁的页面,中间的显眼位置会给出一个单词,下面有四个单词选项,点击你认为与所给单词词义最相近的一个选项即可。如果答对了,网页右边的木盘里就会增加 10 粒大米,每答对一道题,大米的数量都会增加 10 粒。

在答题的过程中,网站赞助商的广告会弹出,这些广告费用会用于认购玩家在游戏中赢得的大米,并且向联合国世界粮食计划署进行捐赠,用于援助那些正在忍受饥饿的儿童,缓解全球饥荒问题。网站的消息栏中这样写道:“无论你是大公司的 CEO 还是贫困国家街头流浪的孩子,提高英语词汇量都会改善你的生活。此时此刻,分布在世界某个角落里的饥民,可能正在享用你赞助的大米。”

## 四维网络

虽然“免费大米网”在 2007

年 10 月 7 日建立当天,只募集到 830 粒大米,但在此之后,游戏的参与人数屡创新高。仅仅三四个星期之后,这款游戏累计筹得的米量已经足够五万人吃一天,再经过 Facebook、Youtube 等网站的宣传之后,每日捐米量曾达到一亿粒以上。2009 年 3 月,约翰·布林正式将网站捐献给联合国世界粮食计划署,现由联合国世界粮食计划署与哈佛大学伯克曼中心合作管理。“‘免费大米’游戏真正展示了如何利用网络吸引人们更多关注全球饥饿问题,网站很成功。”世界粮食计划署执行干事乔赛特·希兰说。

于是,一个构筑于网友、广告商、公益机构以及需要救助人群之间的四维网络就此形成,使四者之间搭建了十分紧密的四角联系:网友可以学习知识并且促成捐赠;广告商作为幕后的捐赠者,获得良好的广告效应并且实现企业的社会责任;贫困的大人与儿童获得粮食;公益机构则可以通过整合以上的资源,为捐助者和受助者牵线搭桥,来完成自己的社会使命。

可以说,免费大米的创意开启了一种全新的工艺创新模式,从教育和公益的角度出发,成功探索出公益、互联网和商业相结合的模式。相比传统企业直接资助的慈善模式,“免费大米网”更加强调了“人人参与公益”的理念,对于通过赞助来获取 logo 曝光时间的广告商来讲,人们参与慈善的热情越高,对游戏的参与时间越长,企业获得的宣传效果也就越好。

一切都是免费的

2008 年,“免费大米网”被《TIME》杂志评选为全球 50 个最棒的网站之一,同一时间,《洛杉矶时报》也评论说,“Freerice.com 是最具有独创性的网站,通过互联网,它提供了学习、娱乐的机会,并力图改变世界,更

棒的是,所有的一切都是免费的。”

自 2011 年 6 月开始,免费大米游戏将其所获得的捐赠全部用于联合国世界粮食计划署在柬埔寨开展的行动。粮食署在柬埔寨用获赠的资金购买大米,到学校开展共餐计划,同时通过在学校提供免费餐食的办法鼓励儿童上学。

其实,类似“免费大米网”这样把游戏与公益相结合的例子并不难寻找。据媒体报道,最早的“游戏慈善马拉松”通过连续玩《小行星》街机游戏募捐,而被称为世界上最无聊的游戏《沙漠巴士》也被玩出了慈善新意,每年都会募得上万美金善款。不过,像“免费大米网”这样直接以慈善捐助为目标的游戏,目前仍然不多,因此关注与参与者的数量仍然在持续上升。

目前,“免费大米”已经拥有英语、西班牙语、意大利语、法语、中文和韩语六种版本,并且仍在向世界上其他国家发展推广。2011 年 10 月 26 日,“免费大米网”正式在中国落地,一个月之后,代理网站中文版的盛大集团便将第一笔“免费大米网”中文版广告系统收入交给了联合国世界粮食计划署。此外,一家来自比利时的巧克力商成为了中文版首位认购大米的商家。



“免费大米网”页面设计十分简洁,赞助商广告也在首屏出现



与原版“免费大米网”同步,中国版本所募集到的大米,也将主要用于世界粮食计划署在柬埔寨开展的救助儿童项目

中国模式能否打破  
“网游”原罪?

■ 本报记者 张逢

自从由美国人约翰·布林创办的公益游戏网站“免费大米网”取得巨大的成功之后,不少国家都尝试将这一模式复制过来,构筑自身的多维公益网络,中国也不例外。

2011 年 10 月 26 日,由盛大游戏有限公司与联合国世界粮食计划署合作创建的“免费大米网”中文版正式发布,它与其他语种的“免费大米网”互相独立,由联合国世界粮食计划署、盛大游戏公司和中国扶贫基金会三方合作运营管理。

中文版本的“免费大米网”延续了原版简洁的页面以及背单词游戏的内容,并在此基础上添加了一些中国特色内容,例如中国历史、地理知识以及盛大游戏自己开发出来的一些益智游戏。

与原版网站由个人开发并捐赠给慈善机构不同,此次中文版的研发之所以花落“盛大”之手,很大程度上是因为联合国世界粮食计划署与盛大游戏已经有过一次“公益游戏”的合作。“2006 年联合国粮食署曾经也和盛大游戏合作过名为‘粮食力量’的一款公益游戏。”联合国世界粮食计划署中国区新闻官许楠介绍说,“公益游戏比较容易开发,做公益又可丰富知识,因而颇受学生和白领的欢迎。”

据合作方介绍,通过“免费大米”网站在中国募集到的大米,将主要用于世界粮食计划署

在柬埔寨开展的项目,以及中国扶贫基金会在中国贫困山区开展的营养校餐计划。据介绍,中文版的捐赠项目执行期为一年,受欢迎程度虽然远不及原版,但目前也已经有超过 5000 人注册,累计捐赠大米 43 万粒。

不过,由于“网游”概念在中国一直以来遭受到的褒贬不一的评价,“免费大米网”能否在国内被广泛接受也尚有待考察。“有一种普遍的观点是,网络游戏是背负着‘原罪’而生的产业,一提到‘网游’,大家就会把它跟‘不务正业、玩物丧志、沉迷’这些词联系在一起。”盛大游戏传播中心总监刘红鹰说,“其实,‘游戏’原本是每个人的天性,游戏创造快乐,公益给别人带去快乐,让社会和世界更加美好,这两者并不是相背离的。我们在想,如果我们将游戏内容改变一下,让网络游戏也能产生正面意义,那么大家对网游的看法会不会改观呢?”

因此,盛大认为,把“免费大米”带入中国,是游戏公益走向成功的一个关键点。“就‘免费大米网’中文版运营这段时间的体会而言,我们首先想的是如何提高游戏本身的趣味和品质,让玩家愿意来玩。其次,我们也在考虑结合游戏的主要人群,有针对性地做一些活动。同时也会寻求和一些有影响力、形象正面的企业进行合作,联合推广,希望能在中国迅速打响品牌,吸引更多人群的参与。”刘红鹰说。与此同时,盛大游戏董事长兼 CEO 谭群钊也解释道,“广告模式是获得捐助的第一步,将来会寻找更多的合作者和合作方式。”

然而,在中国处于起步阶段的游戏公益也受到不少的质疑,包括推广的投入过少;参与方式不够开放,只有持有盛大游戏通行证的用户才能登陆网站;网站不能提供有效的用户反馈机制以及所捐赠大米去向和执行效果不够清晰透明等等。很多参与者和有意赞助游戏进而助力中国公益事业的企业都还处在对这一创新模式的观望之中。