

尊重创意 保护版权 推进出版与字库互利共赢

商报讯 5月9日,北京北大方正电子有限公司(简称“方正电子”)在京举行“方正字库授权出版用户交流会”。来自电子工业出版社、水利水电出版社、科学技术文献出版社、世界知识出版社等30多家出版社的相关负责人共同听取了方正字库产品及授权政策介绍。

在参观完方正字库开发设计现场后,国家版权局版权管理司司长于慈珂表示:出版行业与字库行业密不可分,两者都是版权经营行业,出版行业购买和使用字库,充分表明了对字库版权的尊重和认可。目前,国家新闻出版广电总局和国家版权局对中文字库有关工作非常重视,并通过推进“中华字库工程”

建设,以及将字库的正版化使用纳入软件正版化工作这些举措,带动社会尊重创意、保护版权的氛围。

方正电子是国内最大的字库产品供应商之一,现已开发有汉字字体200余款,少数民族文字体70多款,有4款包含7万多汉字的超大字库。这些字库字体对图书、电子音像、数字网络等出版物,都更能适应读者多样化的需求。

方正电子于2011年9月正式开始在出版社领域推广字库授权使用模式,获得授权的出版单位,可以在出版物、网站、出版社品宣等领域全面使用方正字库。这种模式避免了传统的一次性采购模式的弊端,让字库使用者可以灵活自由地选择所需的字体和所用时间,不必因为某款字体而购买一整套字库,从而大大降低成本。

(王晓妍)

■本报记者 晓 雪

近日,中国互联网公司相继发布第一季度财报,从目前已经公布的财报数据来看,在营收和净利润上,腾讯继续独占鳌头,随后是网易、搜狐、新浪。其中,腾讯净利润约为网易的4倍、搜狐的28倍、新浪的433倍。

互联网公司一季度财报显示 社交、移动端营收激增



新浪公司 5月17日公布了截至2013年3月31日第一季度未经审计的财务报告。财报显示,今年第一季度新浪总营收为1.26亿美元,同比增长18.6%。其中广告收入为0.94亿美元,非广告收入为0.32亿美元。数据还显示,新浪微博营收占比超过20%,一季度新浪微博广告营收为1880万美元,微博广告的34%来自于移动端。

CEO 解读财报

◆曹国伟(新浪首席执行官兼董事长):“进入2013年以来,我们通过更新产品和推动商业化,在由以PC为中心向以移动为中心的转型方面取得了很好的成绩。今年4月,我们与阿里巴巴集团达成战略联盟,推动我们加速进入社交商务领域。通过与阿里巴巴合作,微博已准备好在未来的电子商务,特别是移动商务领域扮演重要角色。同时我们会探索多样性解决方案,方便微博用户搜索、分享并购买淘宝和天猫上数以百万计的商家提供的商品和服务。目前我们很大部分的用户活动都来自移动端,在移动端,很明显游戏是商业化的最好方式,所以我们会建立这样一个平台,加大投入与游戏开发商合作,为微博客户端加入更多的游戏。”

网易 5月16日发布最新财报。网易今年第一季度总收入为23亿元人民币(3.64亿美元),同比增长12.7%。其中游戏业务收入20.3亿元,同比增长11.3%,收入总额创历史新高;广告收入1.66亿元,同比增长15.3%;邮箱等业务收入6540万元,同比增长65.0%。网易打造的自主研发游戏产品组合增长势头良好,继续推动本季业绩上升。

CEO解读财报

◆丁磊(网易首席执行官兼董事):“除了发布新的网络游戏外,目前网易正从资讯、娱乐、工具、教育、游戏几个方面全面布局移动互联网。其中资讯类有网易新闻客户端,截至目前3月,网易新闻客户端的用户数突破7200万,日活跃用户数超过2800万。而最新获得的数据显示:目前网易新闻客户端的用户数已经超过8500万,日活跃用户数高达3000万。工具类的产品包括有道词典、有道云笔记等,有道词典用户总数已达3亿,月活跃用户数达到5000万,有道云笔记有效安装量近1200万。此外还有网易云阅读、网易云音乐、网易公开课、网易花田在线约会系统等产品,今年网易将上线手机游戏。目前网易在移动端的各类产品如新闻客户端,云音乐等均可以进行交叉营销;而网易的邮箱和门户本身就拥有大量用户,这些都有机会导向移动游戏;网易还会通过传统的营销渠道做游戏推广,如手机预装等;此外还可以利用PC游戏玩家的碎片时间,迁移到移动游戏上,因为部分手机游戏就是PC游戏的延伸。”

搜狐公司 的第一季度财报发布最早,于4月29日发布。财报显示,今年第一季度搜狐

和现金流健康增长的同时,能为长期发展机会提供资金,这包括微信扩展国际市场的用户、在线视频内容,以及电子商务业务的区域性扩张。同时腾讯将继续加大对创新和技术的投资,并且培育开放平台,以捕捉未来的移动互联网商机,加强自己在互联网平台公司的地位。”

CEO解读财报

◆张朝阳(搜狐公司董事局主席兼首席执行官):“移动端针对品牌广告方面的商业变现并未开始,搜索业务也是一样。我们并没有看到PC端流量下降,实际上我们PC端门户流量去年增加了20%以上,由于手机‘搜狐新闻’应用大受欢迎,用户因此更加喜欢读我们的新闻,这反而带动了PC端门户流量的增长。凭借差异化的内容资源、商业化能力的提升和独立销售团队,搜狐视频将在2013年火力全开。我们将在三季度启动《第二季中国好声音》的独家播出平台,相关广告需求强劲。内容自制能力方面,我们拥有大量带状播出的自制内容,包括日播类节目《搜狐娱乐评论》和《搜狐娱乐播报》,周播类节目《大鹏嘚吧嘚》、《先锋人物》、《搜狐视频大视野》,季播类节目《屌丝男士》等,我们将继续在自制方面持续投入,保持行业领先地位。”

链接:其他互联网公司第一季度财报

盛大游戏5月23日公布报告。财报显示,盛大游戏今年第一季度净利润为2.45亿元人民币(3910万美元),同比下滑27.3%,环比增长14.5%。其中手机游戏收入为1.07亿元人民币(1700万美元),上季度为820万人民币,手机游戏收入的季度增长主要来自于2012年12月在韩国上线的《百万亚瑟王》的全季贡献。

5月20日,奇虎360公布2013年第一季度未经审计的财务数据。其中,第一季度收入达1.10亿美元左右,比去年同期的6928万美元增长58.6%。

5月15日,凤凰新媒体发布了第一季度未经审计财报,凤凰新媒体第一季度总营收为2.814亿元人民币(约合4530万美元),同比增长17.7%;净利润为3920万元人民币(约合630万美元),同比增长19.0%。

■王晓妍

不断加强,已有越来越多的个人用户和不同领域的商户机构接受互联网支付。易观国际预测,2013年中国第三方互联网支付交易规模至少达到6.4万亿元,2015年则将达到13.9万亿元。

10亿美元

微软公司显然在兴奋着,因为它们即将推出下一代Xbox游戏机。而在一篇官方博文中,该公司已经透露了一些有趣的游戏数据。在Larry Hurb最近的播客(podcast)中,微软公司互动娱乐事业部的Aaron Greenberg向人们分享了视频游戏行业内的一些有趣的统计数据。据Greenberg称,全球博彩总支出约650亿美元,而更重要的是,其中有超过10亿美元来自视频游戏玩家。

100小时

YouTube视频网站5月19日庆祝建站8周年生日。该网站官方博客宣布,YouTube网站每分钟上传100小时的视频,相当于每分钟上传4天多的视频。目前的YouTube与

推出之初已有很大不同,但增长速度仍然很快。YouTube宣布,考虑到用户对视频的需求,如此庞大的视频供应很合理。YouTube表示,该网站目前每月全球用户访问量超过10亿,接近全球网民人数的一半。而两年前,YouTube曾表示,用户每分钟上传48小时视频,去年则上升至72小时。在创立8年之后,YouTube仍是一个快速发展的平台。

40%

市场研究公司IDC和App Annie发表报告称,今年第一季度iOS和Android平台游戏业务营收是掌机的3倍。IDC和App Annie表示,今年第一季度iOS游戏营收大幅增长,而任天堂和索尼掌机游戏营收受季节性因素影响出现滑坡。该报告不包括广告业务营收。第一季度iOS游戏营收高于Android,谷歌Play Store应用商店营收还在增长;第二季度Play Store游戏营收将超过掌机。研究发现,游戏仍然是苹果App Store和谷歌Google Play的支柱。在这两款应用商店中,游戏占到应用下载量的约40%,高于去年第四季度。

文学只能成为网游“垫脚石”吗?

■本报记者 晓 雪

5月23日,腾讯科技频道一篇名为《网络文学市场格局生变 腾讯文学加入战团》的报道,为此前一直传闻的起点中文网创始人吴文辉团队“投靠”腾讯基本定调,同时浮出水面的还有“腾讯文学”的整体面貌。

此时,网络上也有传闻称,吴文辉的创世中文网(www.chuangshi.com)将于5月24日上线。有细心网友查找了该域名备案,发现法人为郑琴芳,注册公司为上海启闻信息技术有限公司,公司成立日期为2013年4月16日,注册资金500万元。

腾讯科技报道称,低调蓄力已久的腾讯正对旗下文学业务作全新整合,并与原起点创业团队达成合作,“腾讯文学”开始浮出水面,使网络文学产业产生了重大震动。据了解,“腾讯文学”目前涵盖腾讯网读书频道、基于QQ空间的社会化阅读平台“QQ读书”、WAP阅读平台“QQ书城”及手机阅读应用“QQ阅读”等多个平台资源,成为腾讯泛娱乐战略接下来的发力重点之一,整体业务布局统一由腾讯互动娱乐事业群牵头负责。

毫无疑问,网络文学已经成为游戏产业的重要支柱,或者说是目前最好的推广手段之一。

一位不愿具名的游戏公司技术总监告诉记者,他最近正在寻找电子书产品经理。据他透露,该公司的投资商晨兴创投(Morningside)认为,尽管目前游戏产业很火,但游戏推广的难度和成本也更大,索性就同时投资一个电子书项目,用电子书来推广游戏产品。当然,这样的电子书要采用免费模式,为了降低成本,会开发大量的公版书。在采访中,记者甚至猜测,未来的这家电子书公司甚至也会做盗版,因为只有降低成本,该项目才会投得值。在这位技术总监看来,国内用户的付费习惯短时间根本无法形成,单纯的电子书项目挣钱很难,必须捆绑别的产品。而游戏与文学有着天然的关系,“这是当初盛大整合文学网站,如今腾讯又捧出‘腾讯文学’的根本原因”。

(上接第5版)

我国网速不够快是看高清视频和供应商内容分发的一个瓶颈,获利相当有限。而且UI(用户界面)做得不够好时,盒子操作难度会高于电脑,影响到普及率和实用率。这些因素让网络电视市场并不能很快到达爆发的程度,市场还在起步、在摸索。像智能电视一样,盒子的很多功能也都处于闲置状态,并没有被充分利用起来。

对此现状,网络电视厂商一直在为提供用户“高清”体验不断研发并且做着更多的探索。PPTV曾经对自己的用户做过一次调研,发现用户群里大概有5%左右在用电脑连着电视机看视频,今天一定比5%还多,在3亿用户中,5%已非常惊人了。单晓蕾表示,PPBOX作为“视频内容提供者”,只把硬件作为平台和通道,为国内消费者提供更好的个性化服务、高清化服务和增值性服务。“目前在国内,增值服务的接受度虽然比较低,但增值服务是可以慢慢培养起来的。这样就能带动我们在平板电脑、手机端的整体服务,包括增值服务养成习惯。”这代表了PPTV对应对市场竞争的观点和解决办法。

对于互联网电视行业的发展前景,单晓蕾的观点是,目前,互联网电视才刚刚起步,还属于发展初期。互联网时代,用户的收视行为正在快速变化,互联网电视的发展前景优于传统电视。首先,互联网视频将不断补充客厅体验,有可能“彻底颠覆”电视台的地位。其次,视频网站将借力互联网电视牌照商,这是视频网站和传统电视运营

一直在试图推动盛大文学的“免费化”。谭群钊曾提出,首先由盛大游戏提供市场费用、贴补小说作者,不仅作品免费阅读,还要把更多类型的作者吸引进来,丰富盛大文学的种类,文学网站的读者范围可能会变得更大。谭群钊认为,通过盛大文学的用户可以为盛大游戏汇聚更多的新用户,摆脱“从游戏用户中寻找用户”的困境。

但是另一方面,盛大文学的收入也已经变得相当不错。在2010年到2012年间,盛大文学的收入由1亿元变成3亿元,再由3亿元变成10亿元。这组数字表明,文学业务正在赚钱,并且增长速度很快。从2012年盛大文学递交的一份文件也可以看出,2012年第一季度就盈利了3000万元。

盛大文学是盛大游戏的灵感来源,盛大游戏很需要盛大文学的“烘托”,但盛大文学独立上市却又是整个团队的最大目标。3月6日发生的起点中文网创始人吴文辉的离职事件,或许就是公司矛盾的一个爆发点。

毫无疑问,网络文学已经成为游戏产业的重要支柱,或者说是目前最好的推广手段之一。

一位不愿具名的游戏公司技术总监告诉记者,他最近正在寻找电子书产品经理。据他透露,该公司的投资商晨兴创投(Morningside)认为,尽管目前游戏产业很火,但游戏推广的难度和成本也更大,索性就同时投资一个电子书项目,用电子书来推广游戏产品。当然,这样的电子书要采用免费模式,为了降低成本,会开发大量的公版书。在采访中,记者甚至猜测,未来的这家电子书公司甚至也会做盗版,因为只有降低成本,该项目才会投得值。在这位技术总监看来,国内用户的付费习惯短时间根本无法形成,单纯的电子书项目挣钱很难,必须捆绑别的产品。而游戏与文学有着天然的关系,“这是当初盛大整合文学网站,如今腾讯又捧出‘腾讯文学’的根本原因”。

我国的正面战场。最后,在互联网电视的受众中,用户的第一需求是高清,未来的发展主要是满足用户的体验需求,而不再是以终端和屏幕为核心。

单晓蕾透露,PPTV聚力今年的发展战略是“打造娱乐互动视频新媒体”,而今,移动视频升级战略“THE ONE”的发布是对年初移动端“高端用户体验”的再提升。下一步会在投入不多但已占据领先优势的视频移动端发力。现在,PPTV的“一云多端”的多终端产业布局已经完成了四屏布局。三网融合及物联网实现后,所有电器都将进入智能时代。通过手机或者平板就能控制电脑以及电视,这对未来智能家庭生活带来了无限的想象空间。最后是继续发展和培养团队的创新能力。

贾敬华对厂商的一些盲目做法略为忧虑。他认为家庭娱乐需求很大,但最终用何种方式实现,很多厂商并未根据用户需求,而是通过自己想象去改变消费者习惯,导致市场发展很缓慢。预计近期厂商们的动作会是以包装自己的卖点去炒作自己的盒子为主,但市场接受度还是一个未知数。下一步可能会出现一些更智能的、会改变用户操作习惯的产品,比如像谷歌眼镜一样的穿戴式智能设备、体感游戏等,与电视联动,实现真正互动。

网络电视目前最大的障碍是最终受众还是那些常用电脑的人,并没有开拓到其他用户中。然而行业前景依然非常乐观的,怎样开拓是对互联网厂商和家电厂商的考验,目前还没有固定的方向。