

编者按

伴随中国数字娱乐产业的蓬勃发展,中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy)自2003年首届举办,至今16届,现已成为全球最大的国际数字娱乐产业展览会之一。8月2日~5日,第17届中国Joy在上海新国际博览中心举行。本届ChinaJoy展会规模及各项展会数据,再创历史新高。展馆总面积达17万平方米。其中,B2C互动娱乐展示区汇集4000余款全球顶级数字娱乐产品,中外参展企业近300家,现场体验机超过5000台。本届展览观展人数累计高达36.47万人次,比去年增长10182人次,再创历史新高。其中,8月3日单日观展人数高达13.48万人次,创历届ChinaJoy单日入场人次之最。

为庆祝新中国成立70周年,本届ChinaJoy于展会3号入口大厅特别设立了“数字内容

2019ChinaJoy聚焦中国故事

网游 出海 中国文化

中国出版传媒商报记者 晓雪



历史背景,产生了浓厚的兴趣,做了大量研究,甚至有玩家利用敦煌的艺术风格创造出更多表现当代事物的新作品,堪称用新时代的技术推动传统文化合作的优秀典范。

“中国是历史悠久的文明古国,但坦率说,能够在全世界流行的,特别是被全球年轻人所喜爱的文化符号还非常少。文化符号的打造,需要产业协同,更需要积极走出去,参与到全球市场的竞争和合作中。”马晓轶说。

过去几年,网易已与博物馆、图书馆等多家文教机构合作,并和多个非遗项目展开联动,持续在游戏中探索与中国文化更加深度的结合方式。前段时间,《大话西游》携手西安碑林博物馆推出了“汉字复兴”计划,此前也将中国非物质文化遗产“粤绣”带入了游戏里。《天下》则联手苏州博物馆等三大传统文化品牌,推出了全新文创战略“夸父计划”,针对文物藏品进行游戏化开发,同时结合传统工艺打造全新文创衍生品。《率土之滨》和国家图书馆合作开启了三国典籍文化传承计划,将数十部馆藏典籍进行数字化演绎,共同推出以诸葛亮《八阵图》为蓝本的新游戏赛季。

盛大游戏宣布自2019年3月31日起统一使用“盛趣游戏”作为公司品牌,并启用全新的品牌标识。近几年,盛趣打造了国内最大的传统文化内容平台“文物加”,集合了国内上百家博物馆的文物大数据,把沉睡在博物馆的藏品鲜活、生动地呈现在年轻人面前。谢斐说,这一文物大数据平台,为游戏与文化的深度融合提供了内容基础。如今,盛趣更是大胆将非物质文化遗产《更路簿》的非遗航海路线重现在游戏中,同时还将在不同历史时期20多种民间传统工艺在游戏中以任务的形式重现,这款游戏名暂定为《代号:南海》。

文化“出海”要创造流行

推动中国文化出海,在全球创造中国流行,这是行业共同的文化抱负。游戏,正在成为中国故事的另一种叙述方式。

过去一年,中国游戏产业依然保持着较快的发展速度,为丰富网络内容产品供给,满足人民群众精神文化需求做出了应有贡献。根据中国音数协游戏工委联合专业机构开展的产业调查数据显示,2019年1月~6月,中国游戏产业实际销售收入1140.2亿元,同比增长8.6%;自主研发游戏实际销售收入921.4亿元,同比增长15.4%;移动游戏市场实际销售收入770.7亿元,同比增长21.5%;客户端游戏市场实

(上接第1版)

上海对头部游戏企业的吸引力也无疑在增强。网易计划投资超50亿,在青浦区打造电竞生态园区,包括产品研发、竞技场馆、战队发展、人才建设、用户体验、电竞配套空间等都将在这里全面落地,规划中涵盖了全国第一座大型电竞专业比赛场馆。目前第一期项目已经正式投入规划建设中。

据网易游戏总裁丁迎峰介绍,网易将以网易电竞生态园区为连接器,推动与上海本土电竞产业链的开放合作与产业共创,联合政府集聚产业之力,进一步将电竞打造成为上海文创新经济的增长力,加速助力上海建设“全球电竞之都”。

在前不久的腾讯电竞年度发布会上,腾讯提出“电竞运动城市发展计划”2.0版本,围绕赛事、教育、产业、规则、文创五大板块,为电竞产业发展提供更加系统的解决方案。腾讯集团高级副总裁马晓轶表示,“我们希望借助这个计划,让电竞与城市互相成就。我们相信,电竞能让城市更加美好,城市能让电竞更加坚实。”据马晓轶介绍,腾讯集团和云南省基于新文思路达成了新文旅IP战略合作,电竞也名列其中。如在大理,腾讯选取了一个村落,用壁画等文创形式,将英雄联盟的校园电竞内容和当地少数民族的文化元素进行融合创作,今年6月,电竞壁画村已经正式开幕。“电竞正在以IP化思维赋能旅游等传统产业。未来,电竞一定会跟更多领域产生碰撞和融合,带动更多产业一起成长。”

土库曼斯坦国家奥委会秘书长、AESF亚洲电子竞技联合会副主席Azat Myradov表示,中亚国家的

产业发展成就展示”,以图文并茂的形式展现中国数字娱乐产业的蓬勃发展历程。近10年来,中国网络游戏持续发展。中国游戏用户规模从2008年的6700万人,增长至2018年的6.26亿人;中国游戏市场实际销售收入则从2008年的不到200亿元,增长至2018年的2144.4亿元。其中,中国自主研发网络游戏市场实际销售收入从2008年的百亿元,增长至2018年的1643.9亿元,可谓发展迅速。

本届ChinaJoy各项同期会议,分享和探讨了数字娱乐时代下的产业跨界融合及全球化下的中国市场布局。海内外数百位业界企业领袖汇聚于此,共同分享、探讨数字娱乐产业的机遇与挑战。

际销售收入313.3亿元,同比下降0.7%;网页游戏市场实际销售收入50.9亿元,同比下降29.8%;自主研发游戏海外市场实际销售收入55.7亿美元,同比增长20.2%;电子竞技游戏市场实际销售收入465亿元,同比增长11.3%;游戏产业用户规模6.4亿人,同比增长5.9%。从上述数据能够看出,移动游戏收益增幅明显,海外和电子竞技市场收益高速增长,成为我国游戏产业重要的增长点。

中国移动游戏产业在世界游戏版图中处于领军地位,拥有了全球化的实力和进军海外市场非常好的契机。正如孙寿山总结的,体量各异的国内游戏企业纷纷以不同方式逐鹿国际市场,从单纯的产品委托代理模式,逐渐发展到与国际团队合作,在海外设立研发中心,打造自有发行渠道,以及直接服务全球用户等。目前国产游戏在东南亚、欧美、日韩、俄罗斯和中东地区,已经拥有大量“粉丝”,形成了海外市场“多点开花”的良好局面。

近年来,巨人网络在文化出海方面积极展开布局。今年初,巨人网络正式宣布了手游出海战略,希望推动国内外的游戏开发者、玩家、合作伙伴等进行更深入的合作与交流,促进跨文化间的沟通与融合。

巨人网络总裁刘伟介绍说,从去年起,巨人网络连续2年带领旗下精品走出国门,参加国际顶级游戏展会。今年6月,巨人的《月圆之夜》《帕斯卡契约》《篮球计划》等游戏亮相全球电子游戏最大商业展览会E3(电子娱乐展览会),获得大量海外玩家的认可。今年,巨人还将参加德国科隆国际游戏展,希望把游戏展打造为一个连接全球玩家与合作伙伴的重要渠道,推动国产精品游戏走出国门。

今年,网易和故宫博物院合作开发的《绘真·妙笔千山》,以传世名画《千里江山图》为蓝本,采用了青绿山水的美术风格,讲述的也是中国背景的故事,但它上线以来获得了北美、英国、法国、澳大利亚等多个国家和地区的App Store、Google Play推荐。“有许多海外玩家评价说,在这款游戏里体验到了中国艺术和哲学。”王怡说。

近年来如何防止未成年人沉迷网络游戏,已成为社会各界普遍关注的热点和焦点。网游企业快速发展的同时,履行社会责任,把游戏防沉迷工作落到实处,也是重要命题。

马晓轶在中国国际数字娱乐产业大会上透露,目前健康系统已经覆盖腾讯端游和手游97.3%的活跃用户,其中全部手游已经基本接入完毕,《英雄联盟》《地下城与勇士》《穿越火线》等头部端游均已完成,并计划今年完成健康系统的全覆盖,无法接入的游戏会逐步停运下架。

今年6月,巨人网络在人民网主办的2019游戏企业责任论坛上,与多家游戏企业共同发起《游戏适龄提示倡议》,致力于在社会责任、文化传播、社会公益等多维度承担起游戏企业的社会责任。我们认为,游戏企业可重点从内容、监管、宣传等关键环节入手,把工作落到实处。

在一场名为“营造面向未来一代的清明空间”主题座谈中,中国社科院社会学研究所青少年与社会问题研究室副主任田丰认为,营造清朗的空间包括两部分,一个是优质内容的生产,一个是如何把优质内容很好地传递给孩子。

电竞业发展也让这些国家的政府意识到了电竞的重要性,不断地支持游戏和电竞行业。“电竞行业与传统体育不一样,电竞要求具有高强度的训练、高水平的技巧和高质量的团队合作。随着电竞拥有越来越大的群体,以及近几年的快速发展,很多国家政府都意识到了它的重要性。”

作为与前沿科技相结合的“新体育”,电竞正在以专业化、职业化的形象走进更多大众的视野。未来将如何提升到传统热门体育项目的高度?各方力量都在努力。

完美世界控股集团创始人兼董事长池宇峰认为,电竞是网络时代保留团队合作、追求极限等人类天性的新项目中最为成功的代表。“未来赛事市场将成为电竞产业增长重点,不仅能提升电竞市场规模,更有利于从不同途径探索电竞赛事商业化,让电竞真正走向‘体育’和‘商业’,进而加速电竞赛事市场的成熟。”

如同NBA衍生产业遍地是黄金,未来电竞衍生产业也将迎来机会。“电”的方面依托于技术升级、艺术表达方式上不断推陈出新,而衍生出了产业运营的新状态;“竞”的方面不再是简简单单的一个比赛,而是成为人们的生活方式。围绕电竞IP,“电竞+”娱乐内容也将大大丰富,电竞综艺、电竞实景体验、电竞电影、电竞音乐、电竞社交等也将百花齐放,其中可释放的空间将是巨大的。电竞也将赋能其他非内容产业,下一步还可能衍生出电竞旅游、电竞金融、电竞电商、电竞培训等等,进一步挖掘产业价值,成为大众创业、万众创新的大舞台。

对话

国内领先的网吧平台运营商顺网科技今年2月公告称,拟收购ChinaJoy主办方上海汉威信恒49%的股权,加上2016年6月协议收购的51%的股权,顺网科技将拥有上海汉威信恒100%的股权,上海汉威信恒成为顺网科技100%的全资控股子公司。在8月1日召开的媒体沟通会上,顺网科技首席战略官徐钧表示,深度融合ChinaJoy是顺网科技泛娱乐大战略的重要组成部分,利于顺网科技更好地做深做透游戏行业服务,顺网科技将在电竞、动漫、二次元、cosplay、潮玩等领域进行延伸和布局。

今年ChinaJoy与往年有哪些不同?

今年ChinaJoy有四大特点:一是更多的国际性企业参展ChinaJoy,继英特尔公司连续3年设立英特尔主题馆,今年移动芯片巨头高通联手中国商业合作伙伴VIVO、OPPO、小米、一加、努比亚、华硕、黑鲨等设立高通主题馆,全面推动5G技术的发展并探讨与数字娱乐的融合;二是ChinaJoy期间正值上海电竞周,ChinaJoy现场的全球电竞产业大会、电竞俱乐部粉丝见面会,众多的电子竞技赛事,无论是活动的数量还是质量都较往届有了明显的提升;三是2019年我们更加关注5G技术的发展以及通过举办“5G+娱乐大会”与中外企业嘉宾和业内专家探讨5G时代数字内容产业发展趋势以及相关应用场景,共同探讨可能的商业模式,5G娱乐话题将引起业界的广泛关注;四是众多知名IP的周年庆典活动及重大产品发布。

对标海外E3、GC和TGS,ChinaJoy的定位和优势有哪些?在加速品牌国际化方面还有哪些措施?

ChinaJoy从单纯的游戏展发展为一个涵盖游戏、动漫、网络影视、网络音乐、网络文学、二次元衍生品、电子竞技、智能娱乐硬件的综合性泛娱乐的大型国际性展览会,从B2B向的各种商务和技术大会、版权贸易洽谈会到B2C的展览展示、Cosplay和电子竞技大赛,其巨大的包容性以及丰富多彩的活动都远远超出了一个传统展览会的范畴,数字内容与数字技术以及数字化的硬件设备全方位、立体化的结合创造出了一个最完整的展示互动娱乐产业各个环节的综合体系,这就是ChinaJoy沉淀17年的成果,是中国的市场特点和产业发展特征赋予的独树一帜的形态。

海外企业越发关注和重视ChinaJoy并认同这个中国本土品牌的国际影响力,2019年众多的世界500强企业加入到ChinaJoy展商大家庭。准确地说,ChinaJoy的国际化程度取决于中国市场的国际化程度,中国企业的国际化程度,海外企业参展数量的逐年提升是因为中国市场的开放程度在逐步扩大,ChinaJoy也有计划带领中国的企业走出国门,让海外的产业同仁感受到中国的好友好。

您认为5G将对数字娱乐产业带来哪些影响?

5G技术的革命性创新将为互动娱乐带来更多的想象空间,更高的数据传输速度和更大的带宽将支持更高要求的新的互动娱乐模式。以虚拟现实技术为代表的全新互动娱乐形式包括VR、AR、MR、XR在5G技术的支持下将实现新的突破,游戏的沉浸体验将有更好的提升。云端技术及应用在5G环境下助力互动娱乐产品在数据交互方面更加高效和流畅,游戏的品质以及互动性将会产生质的飞越。近期中外各大技术公司先后发布了云游戏平台及产品,其中海外企业Google、Facebook,中国企业腾讯、顺网科技纷纷布局云游戏领域,第一时间对5G时代的到来做好战略规划。对于数字视频娱乐来说,带有互动性体验的数字视频引用内容将更加多样化,更高分辨率、互动性更强的数字视频内容或将开启新的商业模式。

顺网科技在5G领域具体有哪些布局?未来对于行业会带来怎样的影响?

顺网面向5G时代的布局主要在4个方面:云计算边缘机房相关的技术方案;顺网高质量云电脑方案对移动端(手机、平板)的全面支持;5G网络下对于手机端电子竞技、游戏直播、体验以及其他游戏新服务模式的探索;5G网络下,对于便携、轻量化的无线云VR进行探索;随着5G应用的落地,网游行业未来将出现三大趋势:一是未来精品大作游戏将会形成移动化的趋势,端游、手游的区别将变得十分模糊;二是云游戏方式天然的反外挂特性向行业提供了公平性和安全性;三是云游戏的方案将为游戏开发厂商提供更多的可能性,即不受兼容性和硬件差异化的限制、多人视角游戏的开发成为可能、游戏服务器下沉降低网络带宽成本。

首届中国原创艺术精品游戏大赛揭晓三款作品获奖

中国出版传媒报 由上海市新闻出版局指导,上海市出版协会、上海大学温哥华电影学院主办、伽马数据承办的中国“原创艺术精品游戏大赛”颁奖典礼于8月4日在上海举办。

经过长达1年的参赛作品征集,60余家企业、工作室和个人积极参与,多位专家精心评选,中国首次以原创的艺术精品为内容的游戏大赛,终于圆满落下帷幕,包括《绘真·妙笔千山》《文嘉》等多款国内优秀作品脱颖而出,获得大奖。

中国游戏产业发展迅速,但如何让更多思想精深、艺术精湛、制作精良的精品力作不断涌现,满足人民的精神文化需求,成为了当前游戏产业发展的关键。

首届“中国原创艺术精品游戏大赛”,历经一年多时间,共征集参赛作品179款,其中参赛企业64家、高校11所。经过多轮严格的评审,评选出艺术大奖、最佳美术奖、最佳音乐音效奖、最佳设计奖、最佳院校奖。包括《绘真·妙笔千山》《文嘉》《光·遇》《第五发明》等在内的10部作品获奖。获奖作品通过网络平台向社会公布后,获得了积极、正面的热烈反响。

中国原创艺术精品游戏大赛选拔注重游戏艺术性、拥有优秀思想品质和文化内涵、兼顾创意水准和技术含量的游戏作品,鼓励其开发制作,并为其提供与用户接触的优质平台服务。同时,由中小规模团队或个人,从设计爱好层面出发,发挥创意、发散思维,不受商业化制约的游戏作品,正在凭借创意和个性鲜明的主题而得到用户关注,并获得各大渠道的青睐。

网易、完美世界、盛大游戏、巨人网络、游族网络、TapTap、莉莉丝游戏等企业代表也参加了此次盛会。据悉,本次获奖作品ChinaJoy期间在N5馆展出。

(晓雪)

背景下,顺网将持续深化泛娱乐布局

受访人:徐钧(顺网科技首席战略官)

受访人:晓雪(中国出版传媒商报记者)