

从“流量之战”到质效提升

——透视我国游戏产业走势

第三方平台伽马数据 30 日发布《2019 年中国游戏产业半年度报告》显示,上半年,我国游戏产业市场规模达 1163.1 亿元,同比增长 10.8%。用户规模、自主研发、海外市场等主要指标均明显高于去年同期。

近年来我国对游戏产业健康发展进行了一系列规范管理。专家认为,“大浪淘沙”不仅倒逼创新、研发能力提升,也逐步推动产业完善产业链布局,告别传统“流量模式”,加速精品化趋势,中国游戏产业整体竞争力得到增强。



游戏产业主要指标增长明显

伽马数据发布的报告显示,上半年,我国游戏产业市场规模达 1163.1 亿元,同比增长 10.8%,与去年同期 5.2% 的增幅相比有明显提升。游戏用户规模同比增长 5.1%,为近三年新高。报告认为,一方面网民规模的持续增长提高了用户基数,另一方面,精品化趋势使得产品受欢迎程度增加。

与 PC 端游戏相比,移动游戏市场增长更为突出。报告显示,上半年,我国移动游戏市场实际销售收入突破 700 亿元,较去年同比增长 18.8%,高于去

年同期增长率。传统游戏产品发展稳定,新游戏呈现不少爆款。

上半年我国移动游戏收入前十名的产品中,绝大部分为腾讯或网易发行,行业发展呈现进一步集中趋势。此外,超休闲游戏占比近半,这在一定程度上表明,短视频等产业的发展为此类游戏提供了较为成熟的商业模式,加速用户转化。

值得注意的是,这些主要指标的增长是在我国对游戏产业进行健康引导和管理的基础上实现的。专家认为,对游戏版号等进行把控和管理,有助于厂商将更多精力放在精品化游戏的创作和打造上,游戏的研

发、设计和制作营销等更加审慎,也倒逼产业创新。

“精品化符合市场竞争的要求,也将使产品长线经营,增加口碑、影响力。”游戏厂商完美世界 CEO 萧泓说,游戏企业要看长远,耐得住寂寞,不断打磨产品。

自主研发比例提升 IP 联动明显

曾几何时,很多人认为中国游戏厂商多以代理国外游戏为主,存在创新不足、题材雷同、追逐快钱等现象。但近年来,随着产业创新力度加强,商业模式和操作体验等方面也逐渐丰富和完善。

报告显示,今年上半年,我国自主研发网络游戏市场保持增速增长。其中,移动游戏自主研发增速明显上升,拉动整体规模上涨。此外,上半年外来产品在国内市场表现一般,在一定程度上没有对我国自主研发网络游戏构成强大的竞争关系。“只要研发力量、产品质量不断提升,自主研发市场的创收能力将不断增强。”伽马数据总经理滕华说。

内容是创新之本。业内人士认为,从过去较为单一的商

业模式、传统的“流量之战”到今天的加大原创、IP 联动等,中国游戏产业步入内容升级的重要阶段。

萧泓认为,在精品化发展的趋势下,游戏产业呈现开发交互化、社交普及化、IP 互动深度融合化三大特点。其中,IP 联动正在推动游戏、网络文学、影视娱乐等相关产业形成发展生态圈。

以 IP 改编为例,当前,游戏产业形成了 IP 内容培养孵化、IP 运营与变现等为一体的产业链。其中,利用网络文学等原经典 IP 开发游戏,并与同名影视剧融合互动的模式既保证了 IP 改编游戏的时效性,又拥有原有粉丝群和大量衍生产品,在市场上十分走俏。此外,游戏也在一定程度倒逼内容创作,形成良性循环。

“出海”步伐加快 仍需加强健康管理

国产游戏“出海”表现也印证了产业质效的提升。近年来,我国游戏产品“出海”步伐加快,出海产品以移动游戏为主,以欧美、日韩为主力市场。

报告显示,上半年我国自主研发网络游戏海外市场实际

销售收入同比增长 23.8%,较去年同期有所突破。以日本为例,我国移动游戏在日本市场取得的收入增长较快。

“这充分说明,经过多年竞争与发展,中国游戏企业在游戏产品的研发、推广、运营等方面已拥有较大竞争优势。同时,近年来海外市场的潜力正慢慢展现,也吸引了中国游戏企业布局海外。”滕华说。

网络游戏不仅是娱乐产品,也是创意文化产品。内容健康永远是关乎产业发展的最关键问题。当前,我国游戏产业正加速向精品化转型,发展质量不断提升,更注重和加大健康规范与引导。一方面相关企业应加强内部管理,加大自查自律,坚持正确的价值导向,抵制清除不良内容;另一方面,也应加大社会联动,共同打造健康有序的发展环境。

网络游戏拥有较强的运营属性。当前,采用一些低俗宣传手段进行游戏推广等现象仍然存在,一些平台存在着安全隐患。专家认为,对内容把关的同时,应加大对营销手段和运营全过程的监督管理,加强游戏平台的安全性保障。

/ 新华社

一周加印10次,这本中国科幻小说在日本卖疯了

三年前,当时在中国留学的中岛大地在朋友推荐下,第一次接触到了中国科幻作家刘慈欣的知名科幻小说《三体》,当时他花了一周时间才把中文啃完。

近日,当《三体》日文版第一册出版的消息传来,他第一时间入手,六点半下班开始一口气读到夜里 12 点,看完整本书后大呼过瘾。

上市一周加印 10 次

《三体》日文版本月初正式在日本开售,仅一周时间便以“摧枯拉朽”之势席卷日本书市。

上市第一天,首印 1 万册全部告罄,短短一周时间,这本售价为 2052 日元(约合人民币 130 元)的科幻小说便加印 10 次,印刷数量达 85000 册。

“《三体》和世界上其他最高水准的科幻作品一样,内容真的写得非常巧妙。我觉得它最大的特征是非常信赖科学。并不是直觉和命运,而是由自己的努力和理性思考开辟了未来。”中岛告诉记者。

和中岛一样有着热情洋溢评价的日本读者不在少数。“太有趣了,买了书后一口气看完了”“在作者深厚科学知识的支撑下,小说逻辑缜密的设定令人欲罢不能”等好评不断。

《三体》怎么在日本火了?

“首先是宏大的构思。这部小说将传统的题材用一种较新

的方式演绎是很厉害的,非常具有冲击力。”此书译者大森望如此解答《三体》受欢迎背后的原因。

中岛认为,《三体》在文化上非常有中国特色,在主题上与欧美和日本的科幻小说很不一样,而且整个小说的结构十分新鲜。

大森望表示,人们从《三体》里看到的不仅仅是爱因斯坦、量子理论等科学元素,还有中国的文化和社会等各个方面的内容,这部作品不能用单一的价值观念来表示,其宇宙的复杂和多元,吸引了各种各样的日本读者。

当然,除了著作本身,译者也起到了非常重要的作用。“翻译太了不起了,完全没有在看外国小说的感觉”“像是直接用日文写的小说,可读性很强并且很有趣”——读者们如此评价。

从《三体》世界里重新发现中国

“惊天动地包罗人类史万象的科幻之作”“现代中国影响最大作品登陆日本”“中国销量破 2100 万册、亚洲圈首部雨果奖获奖作品”……设计精美的书籍腰封上,点缀着日本业界名流对《三体》的赞美之词。

截至记者发稿前,《三体》依然陈列在日本全国各书店最为醒目的位置。大森望在译后记中预告:《三体》第二部《黑暗森林》(日文版)将于 2020 年上市。此次《三体》刮起的中国科



幻旋风,预计还将在日持续很长一段时间。

《三体》日文版监制、科幻作家立原透耶表示,她的梦想是将更多的中国科幻推荐到日本。她激动地说,有些人已经开始学习中文,甚至对科幻不感兴趣的研究人员也正在阅读《三体》,并有将其作为研究对象的可能。

“‘三体’热会推动翻译中文小说的年轻人不断增加。我相信,中日两国将通过科幻小说加深交流。科幻是一种通用语言。我希望日本读者通过《三体》对中国越来越感兴趣。”立原透耶说。

《三体》的日本出版方已经明确表示会在日本的报刊杂志上进行最大力度的宣介发行。不少中国网友评论说,这种文化交流“润物细无声”。

中国科幻发展迅猛

立原透耶认为,与日本渐渐小众化的“科幻圈”相比,中国科幻正在进入它的“黄金年代”。

近几年来中国承办科幻作品的国际赛事、研讨会,邀请世界各国的科幻创作有关人士来华,建立起了中外交换信息、加强合作的机制。多年积累的实力如今已形成强劲之势。

立原透耶还指出,中国国内科幻类奖项、活动在不断增加。当下,中国政府对外通过科幻作品推广中国文化,对内则积极培养科幻类创作青年人才。政府政策支持加上民间自发的“科幻热”,将日益推动中国科幻的发展壮大。

“中国的大学、研究生院正不断增设专业的研究人员和组织机构。在评论和科研层面,中国科幻也正步入正轨。中国科幻正全方位地完美布局、迈进。”着眼未来,立原透耶感叹:“我有强烈的预感,不远的将来中国将成为世界科幻的中心!”

/ 新华社