

# 国产网游：向平台化发展

戈清平

近日，在试水网游联合运营一年之后，国内网络视频公司风行网宣布推出“风行游戏”平台，将“风行游戏”作为其战略级子品牌进行运营。与此同时，金山公司推出旗下首款3D网游《剑侠情缘网络版叁》(简称《剑网3》)，并宣布未来将与盛大、光宇、九城等公司合作，联合运营这款游戏。此外，另一家成立不久的国内网游企业蓝港在线也发布了旗下网游产品的运营联盟计划，表示将通过百度、迅雷、暴风影音、奇虎360以及中国游戏中心等多家互联网公司整合用户资源，推广网络游戏。

事实上，网游联合运营正愈演愈烈。除网游运营商之外，搜索引擎、门户网站、社交网站等各类互联网公司纷纷开放平台，与网游企业开展联合运营，典型的如百度、新浪、迅雷等。对此，有业内人士表示，未来网游的发展方向是各企业进行联合运营，这不仅能降低运营风险，还能降低研发成本。“整合娱乐产业、平台化发展以及社区化发展，将是网游行业未来的发展方向”。

## 视频网站涉足网游业

金融危机肆虐全球，其触角已深入到各个行业。在受影响企业叫苦不堪的同时，网游行业却逆势增长。艾瑞咨询前不久发布的《2009年第二季度中国网络游戏行业发展报告》显示，今年第二季度我国网络游戏市场规模为69亿元，同比增长35.9%，环比增长12.1%，从2008年第二季度以来，网游行业一直逆势增长，增幅超过两位数。对此，金山公司董事长兼首席执行官求伯君表示，网游在某种程度上已成为金融危机的避风港，不仅受影响很小，而且还有巨大的发展空间。

或许正是看到网游市场的巨

大潜力，众多国内互联网企业吹响了集体进军网游的号角。比如此前专注于在线视频播放平台的风行网，近年来也开始运营网游，目前“风行游戏”运营的网络游戏有20多款，其中包括《武林英雄》、《英雄之城》、《热血三国》、《传奇世界》等国内主流的游戏产品，以及刚刚启动公测的麒麟游戏首款大型网游《成吉思汗》。提及设立“风行游戏”平台的初衷，风行CEO罗江春表示，经过在影视点播领域的多年积淀，风行平台已经聚集了超过8500万独立用户，为满足这些用户的多元化娱乐需求，有必要将风行平台开放出来，与网游厂商合作尝试游戏联合运营等增值服务。

事实上，在抢滩网游业的互联网企业中，风行网只是一个“新人”。此前，门户网站网易、新浪、搜狐等早已将网游视为其盈利的主要增长点。另外，不少新兴的社交网站也着手在网页游戏上精耕细作。而以即时通讯工具QQ发家的腾讯更是通过旗下拥有海量用户基础的QQ平台迅速进入国内网游行业前三甲。业内人士认为，视频网站、门户网站等“业外网站”纷纷抢滩网游业，正说明网游行业“前途无量”。

## 平台化是大势所趋

而随着互联网厂商纷纷掘金网游行业，网游市场竞争日趋激烈。“现在不是代理或者推出一款网游就能稳赚大钱的年代。”金山公司高级副总裁、金山游戏首席执行官邹涛表示，正因如此，金山的《剑网3》的研发才会历时6年、花费上亿元资金。对此，不少业内人士也表示，过去曾经帮助盛大、九城、久游等国内网游厂商迅速成长的纯代理国外网游式的发展道路现在已经没有用武之地。“代理游戏

将面临两难困局：如果代理的是一个烂游戏就没钱赚；如果是好游戏，市场培养起来后，再续签可能就要面临天价。”

此种背景下，在《剑网3》的运营上，求伯君表示，首先会自己运营，到一定时间后可能与合作伙伴一起运营。“在运营方面将继续延续合作共赢策略，以开放的心态寻求广泛合作。目前盛大、九城、光宇都在与我们进行沟通。与此同时，《剑网3》还将融合SMS Ipeak语音平台，将更加贴近游戏用户，帮助用户有更好的体验《剑网3》。”求伯君说。

推广一款网游的费用通常高达上千万元，这不是一般企业所能承受的，通过强强合作，发挥各自优势，取长补短，才能达到共同发展的目的。“在这种背景下，风

行网向网游厂商开放平台，不仅有助于网络游戏公司快速、低成本地汇聚海量用户，其自身也可以借此增强平台性，吸引更多用户。”罗江春表示。

而对于与蓝港合作运营网游，迅雷方面则表示，运营联盟是对互联网新营销模式的一种尝试。另外，与暴风软件视频广告、网站广告位以及弹出广告位售价相比，联合运营方式将给公司带来更高的收入。据悉，运营联盟成员将免费对所推广的游戏分别通过广告、邮件、竞价排名、下载推荐、用户引导等营销方式进行用户导入。可以预期，随着联合运营模式的成熟，以及成功案例的不断增多，未来将会有越来越多的主流网游产品向那些有平台、有资源、有用户的网络视频平台或其他互联网企



图为9月15日在北京月盛斋前门店，工作人员为顾客进行网购服务。近日，这家中华老字号食品企业推出“网购快递”服务平台，顾客可以通过网络选购产品，快捷便利的消费方式受到都市人的喜爱。

(新华社发)

## 网络音频

### “网民节”缺点儿节日精神

邓为

9月14日，中国网民迎来了第一个自己的节日——中国网民文化节(简称网民节)。与中国庞大的网民人数相比，这个网民节显得异常地冷清。在各大论坛上，几乎没有人在讨论这个节日。

老实说，虽然网龄10余年，但我也只是看到网络新闻后才知晓刚刚有了一个这样的节日。跟同样情形的人还有很多，据某网络论坛的调查，98.66%的网民表示自己“不知道，现在看了才知道”有这个节日。与其他节日热闹的场景不同，尽管组织该节日的主办方也举行了一些活动，但无论是网络上还是网络外，关心这个节日的网民和老百姓却寥寥无几。

当然，因为是中国第一个“网民节”，受关注度小情有可原。不过，在浏览了网民节官方网站组织的活动项目后，我却似乎突然明白网民节受冷落的原因。在这些网民节的活动中，除了官方的一些安排外，就是一些诸如“博客大赛”“输入法大赛”“创意大赛”之类商业化和娱乐化色彩很浓的活动，这样的活动在网络上几乎每天都有，丝毫体现不出网民节独有的特色，作为一个号称为了3亿多中国网民打造的节日，缺乏节日内涵不说，最重要的一点是，完全没有突出网民节的节日精神。

毋庸置疑，任何一个节日的设置，都应该有其专属的节日精神，如“教师节”提倡尊师重教，“记者节”提倡记者坚守职业操守，“妇女节”提醒我们尊重妇女权益、提倡男女平等，可以说，这些以“职业”或“身份”为主题的节日中，都有相关节日精神深含其中，很多节日还有年度主题。但在我所看到的网民节的相关宣传资料里，却找不到任何关于其节日精神的提倡或阐述。如果说，这样的节日热闹的场景不同，尽管组织该节日的主办方也举行了一些活动，但无论是网络上还是网络外，关心这个节日的网民和老百姓却寥寥无几。

的确，正如有关人士所言，互联网自诞生以来一直被视为新文化的代表，是草根精神和新科技的象征。中国互联网在经历10年商业应用后，已悄然拥有了3亿多网民，并成为一个重要的群体，为这样一个群体设定一个节日本是好事。但是，在一个节日设立之前，是不是起码应该先问“要纪念什么”？该让民众重视什么？宣扬什么？这些东西都弄清楚了，否则只是为了节日而节日，再加上没有普遍的民意支持，冷清和组织者的落寞也就不不足为奇了。

(上接第五版)

当前，网络游戏在创造了惊人的经济价值的同时，也带来了一些社会问题，特别是游戏内容的暴力、低俗倾向，青少年沉迷，游戏运营的不规范等，引起社会的广泛关注和反响，这种状态持续下去，不利于精神文明建设，和谐社会的建设，最终也不利于游戏产业的社会认同及长期健康发展。今后，文化部将坚持社会效益与经济效益相统一，社会效益优先的原则，加强管理，大力引导，保证我国游戏产业

的健康发展：一是加大管理力度，加强监督检查，对违法内容和违规行为进行整顿和处罚，规范游戏市场；二是积极引导，在技术研发、产品内容、文化价值等方面指导游戏企业，鼓励原创，努力做到游戏产业的健康发展。

本次论坛是由吉林省文化厅、吉林省教育厅、长春市高新技术产业开发区管理委员会、吉林动画学院承办的。文化部文化产业司司长刘玉珠、副司长孙若风，吉林省文化厅厅长林君等也出席了开幕式。

# 甲子华诞 山花烂漫

## ——写在第五届(中国·金坛)国际剪纸艺术展开幕前

陈竟

来自世界各地的优秀剪纸艺术家和专家学者将汇聚一堂，参观学习，相互交流。届时，主办方还将出版《60年中国剪纸经典》、《60年中国剪纸研究》、《国际剪纸精品》三本书，这是国内外剪纸界的喜讯，也是我国剪纸艺术家和专家学者庆祝新中国六十华诞的厚礼。

中国古代以天干地支的排列

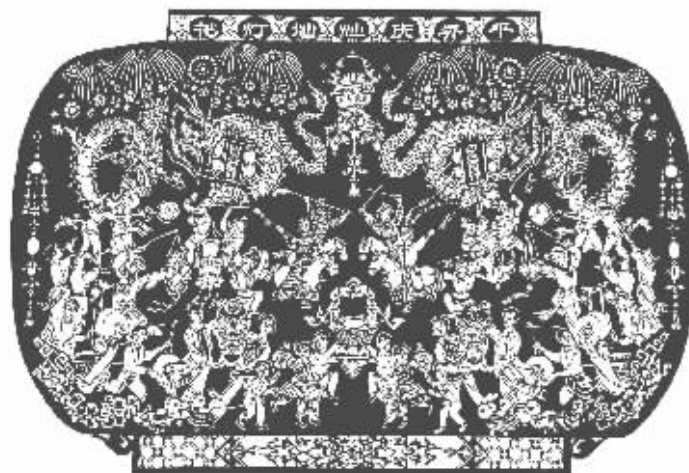
组合来计算日期和年份，从甲子、乙丑……排列下去，满60为一个周期，古人称为六十甲子，后来，人们就以“甲子”或“花甲”代称60岁。因为人们认为，活满了一个甲子，就相当于过完了天地宇宙人生的一个完整周期，所以，汉族民间特别重视庆祝花甲寿诞，礼仪比普通寿礼更为隆重。个人如此，国家也是一样，逢“甲子”华诞必定要大庆。

我今年70岁，属龙。作为龙的子孙，经历了新旧中国两个时代。我一生中前10年的童年时期，是在旧中国度过的，后60年是随着新中国一起成长的。作为祖国和人民培养的知识分子，我见证了祖国从黑暗走向光明、从落后走向繁荣的光辉历程，因此，我热爱祖国，总想为祖国多做些有益的事。

命运安排我从事弘扬中华民族文化的事业，而且是专门从事民间艺术中的民间剪纸。可以说，我的艺术人生就是剪纸人生。剪纸伴我一生，我离不开剪纸，它永远是我的终身“伴侣”。由于爱得太深，我为它四处奔波，抢救、保护、考察、学习、研究、创作、教学、组织，虽然身瘦体弱，但我从不后悔。它为什么有如此大的魅力吸

引着我呢？因为它那里，我发现着中华民族文化的价值。可是，这个价值还没有被更多的人所认识。我的老师滕凤谦教授和张紫晨教授生前曾对我寄予很大的期望，鼓励我为传承和发展中国民间剪纸艺术作出贡献。1980年我

研究会(后改名为中国民间剪纸研究会)，创办了“中华剪纸函授中心”和《剪纸报》，连续举办了多次“全国剪纸展览”和学术研讨会，发现和培养了1000多名优秀剪纸人才。1992年，我又在南京大学等高校开设了“中国民俗艺术



《花灯灿灿庆升平》(金奖) 朱晚坤

发起成立了中国第一个省级剪纸组织——新疆民间剪纸研究会，发起举办了“八省市剪纸联展”。在此基础上，1984年，我又发起成立了全国剪纸组织——中国剪纸

选修课，至今已有18年，培养了上万名中外大学生。2004年，在南京发起举办“国际剪纸艺术展”，到今年已是第五届。多年来，我甘愿为民间剪纸事业奉献一切，学生遍及五湖四海、五洲四洋。而我国的剪纸事业也日趋繁荣，如同“山花”一样，已经传播各国，成为国际剪纸艺术交流的中心，“国际剪纸艺术展”已经成为世界各国人民相互了解和建立友谊的桥梁。

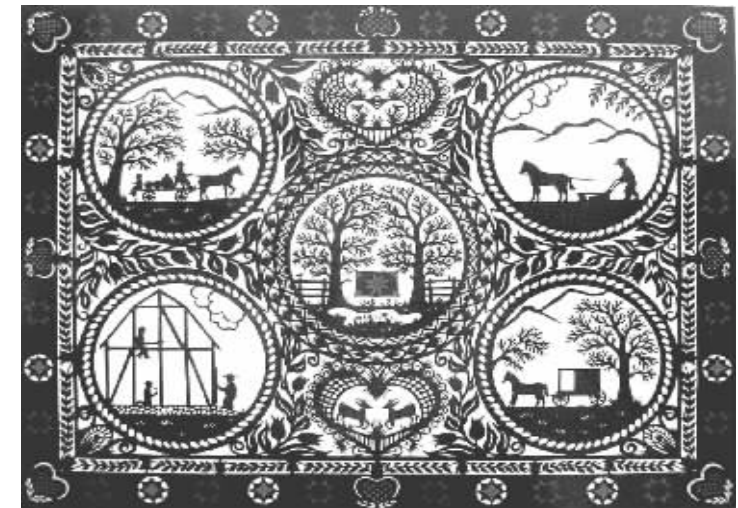
回首往事，心潮澎湃。展望未来，信心充足。在庆祝新中国六十华诞之际，我们从征集的近2000件国内外剪纸作品中选发一组获奖作品，以飨读者，并衷心祝愿祖国在第二个“甲子”周期更加富强。

己丑年国庆前夕写于南京大学



《生生不息》(金奖) 王红川

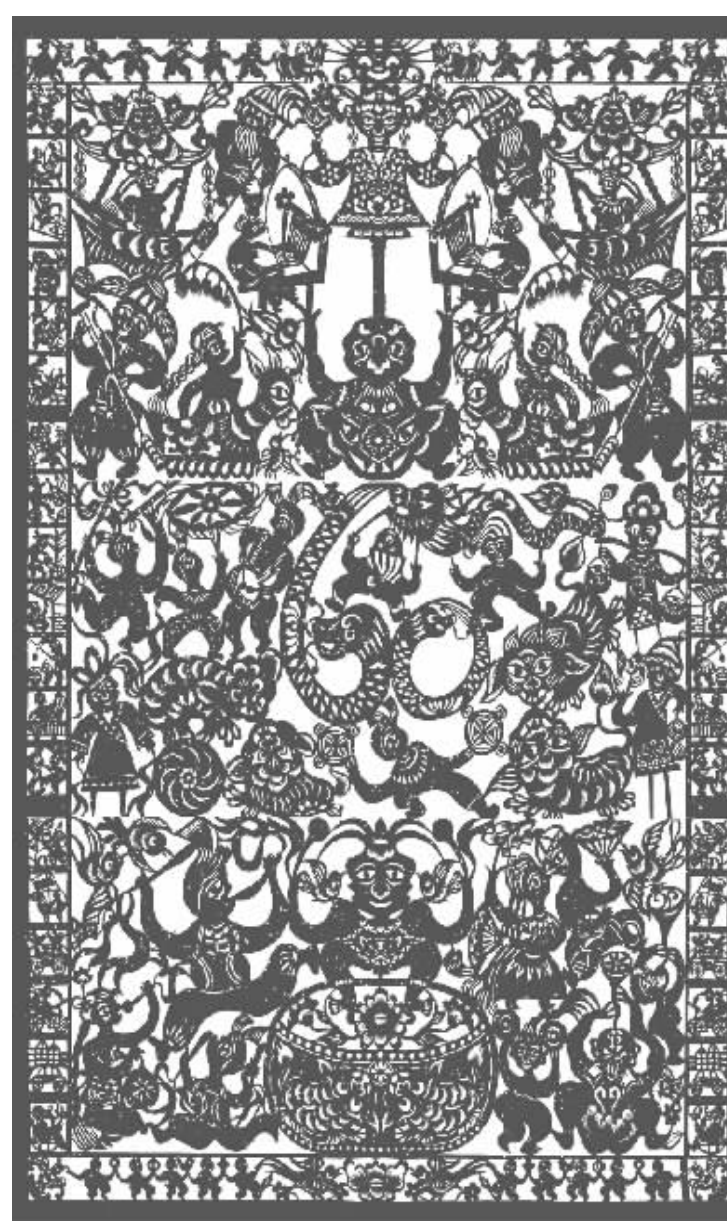
在新中国成立60周年之际，由中国人民对外友好协会、中国非物质文化遗产保护中心、中国乡土艺术协会、江苏省文化厅主办的“第五届国际剪纸艺术展”，即将在江苏省金坛市开幕，多名



《乡村掠影》 玛丽·海伦(美国)



《今日新农村》(金奖) 孙菁霞



《万众庆华诞》(金奖) 田亚莉



《回族娃娃弹口弦》(金奖) 田彦兰