

行业整体首现负增长

国内网游业急需加快创新速度

本报记者 周志军

一直高歌猛进的中国网游产业出现了历史上首个负增长——第三方研究机构艾瑞咨询最新发布的报告数据显示,2010年第二季度我国网游市场规模预计为73.4亿元,环比下跌1.8%。

这对于整个市场来说显然不是一个利好信号,意味着在经历了上市期与增长期之后,国内网络游戏市场第一次出现瓶颈期。而近期随着各家上市网游企业2010年第二季度财务报告的陆续发布,网游企业在瓶颈期所面临的种种压力也一一凸显。

公司财报数据纷纷下滑

盛大游戏9月9日公布的第二季度财报显示,今年二季度,其营收为11.127亿元,同比下降4%,净利润同比下降16%。

营收与利润同样下跌的还有完美时空、网龙、巨人等。完美时空近日发布的第二季度财报显示,今年二季度,完美时空营收5.94亿元,而上一季度为6.25亿元,大幅减少;二季度的营业利润为2.21亿元,上季度为3.23亿元。网龙二季度收益约1.2亿元,较去年同期减少约26.2%,较今年一季度减少约13.9%;利润方面,今年上半年,该公司收入为2.596亿元,比去年同期减少约22.9%。

显然,财报数据的下滑已不是一两家公司的个例,而是国内游戏行业的整体现状。此外,根据研究数据显示,今年第二季度,国内网络游戏的最多同时在线用户数约为44.9万人,较上一季度减少约0.4%,较去年同期减少约29%;平均同时在线用户数约为21.7万人,较一季度减少约5.7%,较去年同期减少约30%。

“从2009年中期开始,网络游戏市场就开始放出调整的信号,之后各家网游企业财报都印证了网络游戏正在逐步告别高速增长

的阶段,以往风光的状况正在改变。”业内分析人士赵勇认为,今年连续两个季度各家游戏公司所公布的并不乐观的财报说明,目前这种状况并不是短期的探底,而是国内网游行业集体迈入到平稳增长乃至部分衰退的瓶颈期的一个信号。

对此,盛大游戏首席执行官谭群钊也承认,国内网游行业正处于调整期,各大上市公司都面临资本市场的巨大压力,这需要网游公司产品线的创新和升级换代,而盛大游戏也正在经历着升级换代的過程。

据悉,在业绩的压力下,盛大游戏今年8月份的股价表现欠佳,累计跌幅已超过20%。“行业的发展一定不是线性的,有调整很正常。”谭群钊认为,调整对行业是好事,但作为上市公司,在行业增幅放缓的调整期内,需要不断思考下一步的增长点。

调整期的长短取决于创新的速度

尽管大多数企业乐观地认为“调整是行业发展的必经之路”,但对于现阶段网游行业首现的负增长局面,大多数业内分析师则认为,整个网游行业市场放缓的原因是多方面的,一些深层次的行业发展问题如果不能及时解决的话,前景不容乐观。

“今年上半年是产品新老交替的真空期,一方面融入视频游戏体验的诸多新游戏进入玩家的视野,加速了老游戏的生命周期走向预警阶段;另一方面,创新游戏正在涌入市场,但尚未达到高峰,这一期间仍将是市场培育阶段。”易观国际分析师表示。此外,他还表示,由于自主研发能力的提升,我国网游产品市场供求失衡,大量新游戏涌入市场。“红海”中出位的营销,让用户更多地以好奇心为动机

进行游戏,而淡化了真实的娱乐需求,用户难以在游戏中沉淀并产生付费需求。另一方面,游戏的付费价值过于单一,充斥着各类消费陷阱,且虚拟道具贬值之快速,使得广大用户的付费意愿越来越低。

“虽然产品数量一直在上升,但国内不少网游公司在原创网游的制作上明显创新能力不足,依然沿袭着十几年不变的游戏模式,仅仅只是在游戏中以一些送游戏币、送礼品之类的活动来黏合用户,这不可避免地导致玩家出现审美疲劳。”有业内人士认为,单纯依靠引进的网游来实现短期崛起,早已经无法应对现在的市场形势,网游公司必须及时进行深层次的战略调整。“这次的调整是阶段性停滞还是步入下滑的转折点,以及调整期时间的长短都将取决于国内网游业创新的速度和力度。”上述分析人士表示。

积极寻求新“蓝海”

据统计,目前,我国网游公司的数量已经超过160家,但国产网

游新品每年盈利的只有不到20%。今年上半年,随着越来越多的网游公司和网游产品进入市场,网游市场更是呈现出利润摊薄的状态,一线网游企业开始在危机感的压迫下寻找新的“蓝海”。

9月9日,盛大游戏宣布,已达成以9500万美元价格收购韩国网络游戏开发商Eyedentity Games的交易,后者是《龙之谷》开发商。收购完成后,盛大游戏将获得《龙之谷》的全部收益,“希望新系列的产品能够逐步成为我们产品线的主流。”谭群钊说。与此同时,盛大游戏与CNTV(中国网络电视台)联手组建的合资公司——北京易橙天下科技有限公司也于当日宣布成立,双方表示,将把网游和电视结合起来,以游戏运营和游戏媒体为主营业务,打造一个全新的游戏推广运营平台。

“目前,网游厂商的出路在于创新,但能够创新的绝不仅仅是游戏的玩法和质量,而是用大创新的视角开拓网游的‘蓝海’。”有业内人士表示,开发游戏周边产业不

仅仅是开发诸如毛绒玩具这样的狭义市场,而是跨行业、跨领域等多种形式的文化产业链条的开发。

在影视剧、网络文学等方面,最近网游厂商可谓是“竭尽全力”。据了解,金山投资4000万元与海润影视合作拍摄的首部网游同名电视剧《剑侠情缘—藏剑山庄》已正式开拍;巨人网络也透露将拍摄游戏《万王之王3》的同名电影;网易则计划投资拍摄《大话西游》的动画片。而这一切运作都是游戏企业在寻求新的盈利点。

此外,海外市场也是国内游戏企业探寻的另一片“蓝海”。

“境外市场是一片‘蓝海’。今年完美时空境外出口业务相比去年几乎增长一倍,预计今年公司在境外的版权金和营业收入近1亿美元,约占总收入的30%。”完美时空CEO池宇峰对网游出口极为乐观。“境外市场体现在报表上的利润率更高。”蓝港在线CEO王峰也表示,今年该公司出口的两款游戏预计将取得超过1000万美元的收入。



西部大开发新时期,西部文化产业再发新力

——写在第五届中国西部文化产业博览会开幕之前

黄晓峰

在中国文化产业全面振兴和西部大开发进入第二个十年的宏观背景下,创办以来规模大、国际化程度高的第五届中国西部文化产业博览会(以下简称“西部文博会”),将于10月15日至18日在陕西省西安市曲江国际会展中心举办。

今年7月,中共中央总书记胡锦涛强调,要加快发展文化产业,认真落实文化产业振兴规划,精心实施重大文化产业项目带动战略,推进文化产业结构调整,培育新的文化业态,提高文化产业规模化、集约化、专业化水平;要精心打造中华民族文化品牌,提高中国文化产业国际竞争力,推动中华文化走向世界。日前,国家发展和改革委员会明确了今后西部地区“经济综合实力上一个大台阶、人民群众的生活水平和质量上一个大台阶、西部地区的生态环境保护上一个大台阶”的三大目标。

在这样的背景下,西部文化产业的“冲高”实力赫然显现。

五年磨一剑 西部文博会“街枚疾进”

5年前的12月8日,是西部文化产业发展历程上的一个关键节点。这一天,首届中国西部文化产业博览会在云南昆明开幕,西部12个省区市的文化产业代表团联袂亮相。首届西部文博会汇聚了西部的力量,展位达到1704个,成交金额达到152亿元。

以昆明为开端,确定了由文化部、国家广电总局、新闻出版总署和西部12省区市共同主办,轮流举办西部文博会的格局,开启了西部携手共谋文化产业发展大



文化部主持召开的第五届文博会筹备协调会

计的创新尝试。此后,西部文博会又连续在成都、呼和浩特和西安成功举办三届。

第二届西部文博会吸引了全国700余家单位参展,88个文化项目签约。第三届西部文博会总签约金额119亿元,其中合同金额117亿元。第四届西部文博会有1300多家企业参展。多年来,西部文博会在推动东西部文化交流、吸引国内外投资等方面,正在成为文化产业领域中一个崭新的平台。这一点,参加过展会的企业家的感受最有说服力。从首届西部文博会开始,西安超人雕塑研究院院长邹人偶就再也没有缺席过,他和他的高仿真机器人成了会上的常客和明星。通过不断参展,如今他的高仿真机器人已经成为各类博物馆、艺术馆、旅游景区必备展示用品,订单不断。他认为,西部文博会是一个很好的展示营销平台,他们今年又定下了36平方米的特装展位,目前正在做参展准备。

2008年,在已经举办四届以后,出于培育国家级文化博览会品牌,切实推动西部文化产业发展需要,组委会一致同意西部

文博会永久落地西安。

应该说,创办之初,西部文博会就肩负着促进西部文化产业发展 and 推动民族文化“走出去”的历史使命,西部文博会立足西部,其民族文化的多样性,历史文化的丰富性,旅游文化的完整性,红色文化的不可替代性与现代文化的独特性,共同构成了西部文博会的鲜明特色,并成为各类资本追捧、新技术嫁接创新,进行产业化、市场化对接转化的最佳平台,在全国众多文化类展会中占有重要地位。陕西省社科院文化产业与现

依托展会平台 放大西部文化产业后发优势

对于会展产业,曾经有这么一个形象比喻:“当一个有影响力的展会在一个城市举办时,就好比有一架波音飞机在城市上空撒

钱。”举办有影响力的会展,不仅能为主办城市的第三产业带来直接的经济效益,而且带来了大量的信息、技术和贸易机会。

文化类博览会属于国家大力鼓励发展的文化会展业,是文化产业重要门类之一。去年出台的《文化产业振兴规划》中,明确将文化会展等列入重点发展的文化产业门类,要求

着力提高我国文化产业总体实力和竞争力。

西部会展经济研究中心主任、西安外国语大学教授陈峰仪认为,西部文博会应该是连接文化资源与消费市场、资本与新技术的桥梁。做好文博会,做大做强西部文博会品牌,就是发展文化产业的重要体现。眼下,正是进一步推动文化体制改革的关键时期,西部文博会可以通过成果展示和专项论坛研讨,开展经验交流,开阔视野,转变落后的观念,更可以实现销售交易、项目投融资,为西部文化产业发展服务。

对于文化类博览会促进文化产业的作用,深圳文博会是最好的案例。深圳文博会已连续举办六届,使得深圳乃至整个广东文化产业发展获益匪浅。5年来,深圳文化产业增加值年均增长超20%,文化产业已成为深圳的第四大支柱产业。虽然与深圳文博会相比,西部文博会还有差距,但也已显现出强大的后发优势。据组委会有关负责人介绍,第五届西部文博会五大展馆面积近6万平方米,分20个专题展区,16大专项活动、15个分会场、2000个国际

标准展位,预计参会的国内外客商将达10万人次。同时,本届展会还定向邀请文化产业专家和投融资机构广泛深入参与,为文化产权和项目交易提供专业化、市场化服务,强化交易、融资功能。目前,全国各地文化企业和机构参展意愿强烈,所有展位几乎全部签出。

汇聚东西部合力 西部文化产业的国际梦想

2006年后,各地开始陆续创办文化产业博览会,据不完全统计,目前全国已有各类文化展会不下20个,呈现出诸侯割据的局面。在这样的情形下,2008年之后,西部文博会主动更改为每两年一届,但区域综合性文化展会,特别是立足西部欠发达地区的西部文博会如何发展,仍是一个值得探讨的话题。

有关专家认为,首先,主办地要充分认识和重视区域性文化展会对区域文化产业的拉动作用,为展会举办创造良好环境。一个城市常常因一次大型展会的出现而变得繁荣并为世人瞩目,一个专业的会展不仅能拉动城市综合收益,带动产业发展,更可以变成

动感地带

网游《剑侠情缘》同名剧主题曲开启制作

本报讯 (记者周志军)由金山公司投资4000万元拍摄的网游同名电视剧《剑侠情缘—藏剑山庄》开拍已近两个月,9月10日,其主题曲的制作也在该剧拍摄地——山东东平水滸影视城正式启动,《剑侠情缘—藏剑山庄》众主创及主演出席了当天的启动仪式。

据金山游戏有关负责人介绍,《剑侠情缘—藏剑山庄》将于9月下旬结束在东平水滸影视城的古装戏拍摄工作,之后将转至北京拍摄现代戏部分。预计将于今年10月杀青并进入后期制作阶段。目前,该剧的版权已被各省市电视台和网络媒体购走。

有业内分析人士称,金山投资拍摄《剑侠情缘—藏剑山庄》电视剧,不仅是为圆其多年的荧屏武侠梦,更重要的是在探索游

戏、影视结合的模式是否能够形成足够完整的产业链条。对此,上述负责人表示,金山投拍电视剧的一个重要原因是为了提升国内的年轻玩家对金山游戏主打品牌“剑侠情缘”的认知度。“对于‘剑侠情缘’这个游戏界的老品牌来说,我们需要一些新鲜

的元素来吸引‘90后’的年轻玩家。”他说。据了解,根据目前所敲定的《剑侠情缘—藏剑山庄》的剧本,剧情发生在20年后的2030年,故事设想那时候网游的玩家已经能够通过传感器直接进入

到虚拟的游戏世界中,但因为黑客的捣乱,已进入游戏世界的玩家无法退出,于是,游戏公司的高手将冒险进入虚拟游戏世界中去排查故障,以救出被困的玩家。

中德电子竞技友谊大赛闭幕

本报讯 (记者周志军)由国家体育总局体育信息中心主办,亚博科技控股有限公司、华竞互动(北京)科技发展有限公司等协办的中德电子竞技友谊赛于9月12日在上海世博园德国馆正式闭幕,经过来自中德两国的12名运动员4天的激烈角逐,本届友谊赛各个单项比赛及中德国家对抗赛的最终结果已经全部产生,中国运动员黄翔、丁超分别夺得《魔兽争霸》、《FIFA 足球》个人项目的冠军;由李晓峰、陆维梁、黄翔、曾卓、杨正、袁振组成的中国电子竞技国家队获得中德国家对抗赛的胜利。

据了解,本次中德电子竞技友谊赛在上海世博会上的举办,是电子竞技运动首次进入世界级展览盛会。对此,赛事组织者表示,主办本届比赛的主要目的在于加强中国电子竞技业和世界的交流,为中国电子竞技运动员积累参赛经验,以提高我国电子竞技在国际赛场的竞技水平和国际地位。同时,希望借世博会之力使电子竞技走进每一个热爱生活的人的视野,依托世博会这个平台,电子竞技项目也得以向全世界展示其在文化、科技等产业中的价值。

近日,北京电视台网络中秋晚会《月上紫禁城》在太庙录制。据悉,北京电视台2010年三台网络中秋晚会《月上紫禁城》、《月圆青春梦》、《月洒万家情》将于9月21日至23日连续3天在北京卫视黄金时段播出,并将将网站、手机、移动电视、楼宇电视等多个平台上实现与电视的同步播出,进行立体化整合传播。图为台湾著名诗人余光中(左三)在北京电视台网络中秋晚会录制现场接受主持人采访。(新华社发)



邹人偶和他的高仿真雕塑作品在往届西部文博会上