

BAT齐布局 泛娱乐行业“战国”上映

岳 钟

在其他领域竞争不断的腾讯、阿里巴巴、百度(业界俗称BAT)又将战火烧到了泛娱乐领域。9月17日,腾讯宣布成立全资子公司腾讯影业,与腾讯游戏、腾讯动漫、阅文集团共同组成腾讯互娱全新的泛娱乐业务矩阵,共同探索一个协同、开放、共融共生的泛娱乐新生态。而这也是腾讯在9月宣布成立的第二家与影视相关的公司。此前的9月11日,腾讯对外宣布成立企鹅影业,称将在网络剧、电影投资、艺人经纪等领域齐发力。

相较腾讯系一周之内成立两家公司的“用力过猛”式发展速度,阿里巴巴、百度等互联网企业的布局力度也不逊色。阿里巴巴透露出来的泛娱乐布局链条非常清晰:从前期投资制片的阿里影业,到中期的娱乐宝、新浪微博的众筹和宣传造势,再到最后的淘宝电影票务切入和衍生产品的拓展,阿里系已在这一领域形成了自己的独有模式;另一家互联网巨头百度,也在今年初传出了低调成立影业公司,打通影视O2O的传闻。至此,BAT在影视这一领域的落子,大致已见分晓。

IP变现潮将出现

腾讯对影业的重视程度,从人员的安排上可以看出来:腾讯集团COO任宇昕出任腾讯影业董事长,腾讯集团副总裁程武出任腾讯影业CEO,腾讯集团副总裁唐毅斌任董事,腾讯集团财务总监胡敏任监事。除了亮眼的人员阵容之外,腾讯同时宣布的一系列动作,也可以佐证公司对这一事业矩阵寄予的厚望,在腾讯影业对外公布的一系列动作里,关于IP开发方面,最为引人注目。

4年前,程武在业界率先提出了以IP为核心的“泛娱乐”概念,即基于互联网和移动互联网的多领域共生,打造明星IP的粉丝经济。之后,腾讯互娱在腾讯游戏的基础上,先后推出动漫、文学业务,如今又推出了影视业务。程武所倡导的“泛娱乐”也发展成为业界公认的“互联网发展八大趋势之一”。

虽然这种观点是在4年前提出,但查



9月17日,腾讯宣布成立全资子公司腾讯影业。

阅近年来的公开资料可知,这种观点结出商业硕果却是在2014年前后。彼时,基于IP为核心的泛娱乐现象级事件屡屡出现,使得这一资源成了各界抢夺的“香饽饽”。而在此前,腾讯互娱联合盛大文学成立了阅文集团,后者拥有多家网络原创文学与阅读网站,储备作品数量庞大。结合腾讯影业成立时对外透露的信号可知,对于腾讯系而言,前期积累的IP资源,或将迎来集中变现的时机,即“基于泛娱乐公司战略,腾讯影业作为腾讯互动娱乐内容建设的重要战略组成,将以明星IP的构建和开发为核心业务线索,在与游戏、动漫、文学等内外部泛娱乐业务深度联动的同时,也将基于互联网平台优势,积极探索互联网时代下影视业务的更多新可能。”在宣布成立腾讯影业的当天,公司还发布了11个明星IP影视改编计划;同时还与传奇影业以及郭敬明达成战略合作,分别就《魔兽世界》与《爵迹》两部电影IP作品进行外部合作探索。

行业将向四大方向发展

上述种种迹象表明,在泛娱乐行业,腾讯的野心不仅是连接器,而是构建有自己标识的“互联网+文创内容”的泛娱乐生态,并从这个生态链上衍生出更多的商业可能。

“互联网+文化”发展至今,在影视领域涌现出了全新的现象,利用互联网的

力量,影视产业的掘金热度空前高涨,新生力量的涌入,使得基于文化核心的泛娱乐行业发展表现出了多种可能。程武认为,未来中国影视市场,可能出现四个趋势,包括“不再孤立的情感承载、连接大众的众创生态、社交驱动的宣发升级、虚实结合的‘体验馆’”。而这也可能看做“互联网+文化”未来发展的四个方向。

影视作品将不再是一种孤立的体验,它的价值不再局限于票房,更将通过影视、文学、动漫、游戏、衍生品等多元IP运营方式的协同,实现全面的释放,形成远超当下的娱乐消费规模——这也是泛娱乐的潮流所向;另外,越来越多的网络文学、网络动漫正在被改编成影视作品并取得成功,这些故事本身,就是在一个不断迎合、适应用户情感需求的过程中诞生的,综合多位业界专家的观点可知,这就是一种大众不自觉地参与创作的过程,而基于这种大众参与度高涨,行业的发展也可以依靠大数据对文学、动漫、游戏用户洞察的支持,从而为电影创作提供更加具体和现实的决策辅助;当然,在未来,潜在的观众很可能从电影创作最开始,就全程关注和参与互动,并通过垂直化、圈层化的人际传播完成影片的宣发;而随着虚拟现实技术和各种智能设备的深入运用,未来虚实体验将更加充分的结合,如不同的观众将有可能看到不同的结局,观影过程用户能够影响剧情等。

互联网改造文化产业

有海量的IP资源,有足够的雄心布局,腾讯影业在泛娱乐领域的布局正在完成最后一块拼图的镶嵌,从腾讯游戏到腾讯动漫、腾讯文学、腾讯影业,基于IP的一条全产业链开发链条已经形成。

当然,抱有同样想法的公司不止腾讯一家。阿里巴巴频频出手以并购、参与定增等方式,获得了多家A股和H股文化公司的股权。在成为港股公司文化中国的第一大股东之后,阿里巴巴将其更名为阿里影业,对于在这一领域的动作,阿里影业CEO张强曾公开表示过,主要是因为看中“中国电影市场的发展空间,相信这个市场规模可以达到2000亿元”。

令人玩味的是,同样是在9月17日,有媒体报道提及,阿里巴巴旗下的天猫发布文化产业合作计划,将联合图书、影视、艺术、体育等泛文化影视娱乐产业,搭建版权衍生品交易平台。据悉,天猫将通过整合阿里集团的资源,链接文化产业,进行多版权的建设,帮助版权方完成品牌招商、设计生产、商品销售的闭环。并且,在衍生品销售前期,淘宝众筹将帮助其汇聚人气,后期天猫还会利用“满天星”计划的二维码,对商品进行溯源,保护正版。

阿里巴巴集团零售事业群总裁张建锋则公开提及:“阿里巴巴计划今年整合旗下各平台资源,打通电影全产业链,通过‘互联网+文创’模式打造全球正版衍生品经济,开展多元化的营销方式。”而腾讯影业透露,未来最核心的“玩法”主要有两条:其一是通过“互联网+”模式对影视行业本身做一些核心的优化、创新,包括的环节除了宣发之外,还将用互联网把内容创作、作品、受众、读者、用户联系在一起,形成一个基于内容的用户社区,让内容不再“高不可攀”;其二是把“互联网+”内容布局好后,也希望文学、动漫的IP可以向更多领域延伸。

从上述种种动作可以看出,泛娱乐行业及其衍生品开发领域,正在形成“战国”式的发展局面;巨头纷纷出手试图用互联网手段改造现有市场格局,而传统文化企业将迎来巨大挑战。

动感地带

网易云音乐全国校园歌手大赛启动

本报讯 (记者周志军)继去年首届全国校园歌手大赛成功举办后,9月23日,由网易云音乐举办的2015全国校园歌手大赛在北京正式启动。据网易音乐高级总监王磊介绍,本次大赛除了规模更大、范围更广之外,在活动风格上也将更“酷”,更有“态度”。在首届良好口碑基础上,本次大赛将联合知名唱片公司和音乐人,投入大量推广资源,以更创新互动的玩法,寻找到更多年轻有态度的校园好声音。

“创新和趣玩,这是今年网易云音乐校园歌手大赛的两个重要标签。在互联网发展迅猛的今天,用户需求时刻都在转变,作为音乐服务提供商,创新是我们必备的素养。”本次大赛负责人、网易云音乐品牌总监李茵表示:“要让用户在产品使用中获得享受的感觉。”据她介绍,此次大赛的海选和城市赛环节将全部由网友线上投票决定晋级结果。在线上投票中,用户不仅可以“顶”自己喜欢的选手,也可以“踩”自己不喜欢的选手,让网友在合理表达自己态度的同时,也增加了互动的乐趣。

据了解,作为网易云音乐今年全新启动的校园战略中的一项重要活动,网易计划为此次大赛投入8000万元推广资源,预计实现1000万学生群体的覆盖以及4亿人次的传播。王磊透露,未来,网易云音乐将继续深化校园战略。“年轻群体是互联网发展的未来,要想获得他们的喜爱,就要和他们一起做一些很‘酷’的事情。”

手游《新秦时明月》正式上线

本报讯 (记者程丽仙)9月21日,手游《新秦时明月》正式上线,而该手游的iOS版将由优酷土豆与杭州玄机科技信息技术有限公司联合发行。

据合一集团首席技术官姚健介绍,作为玄机科技致力打造的核心IP,“秦时明月”目前已衍生出动漫、手游、动画电影、真人电视剧等多种产品形式。自2010年起,优酷土豆成为系列动画片《秦时明月》的独家播放平台,播放量累计突破25亿次,之后,又成为动画电影《秦时明月之龙腾万里》的出品方之一,并拥有该影片的独家网络版权;2014年10月,优酷土豆获得了真人电视剧《秦时明月》的独家网络播放权,之后将与卫视同步播出该剧。

玄机科技有关负责人表示,此次与优酷土豆在手游《新秦时明月》iOS版发行上再度联手,正是看重优酷的平台优势以及5年来的动漫粉丝积累,希望通过合作实现由视频内容到游戏娱乐的一站式服务,推进“影游联动”深度合作互动。

腾讯网《活着》栏目再出同名新书

本报讯 (记者周志军)近日,两档网综阅读量超270万次的腾讯网新闻栏目《活着》、《中国人的一天》,再度与中国国家地理图书部合作,推出《活着·蜕变》、《中国人的一天:变与不变的中国人》两部新书。9月19日,新书发布会以“变的是人生,不变的是初心”为主题,通过书中主人公演讲、读者代表对话栏目主创、现场观众互动提问等形式诠释了“活着”的意义。

今年是中国国家地理图书部与腾讯网合作的第三年,本次发布的新书《活着·蜕变》是其与《活着》栏目推出的同名系列图书第三册,该书以“蜕变”为主题,选取了9位主人公,用图文并茂的形式讲述了他们如何在人生困境中逆流而上的精彩故事;而《中国人的一天:变与不变的中国人》则是其与《中国人的一天》栏目合作推出的同名系列图书第二册,它精选了栏目中34个覆盖中国各地区各行业各阶层的故事。两本书的内容均从民生角度、社会问题等维度入手,以此向读者展现在中国快速发展的同时,中国人是如何面对巨大变化以及在冲击之下对自己初心的坚守。

据腾讯网新闻中心总监李天亮介绍,目前,《活着》和《中国人的一天》这两档新闻栏目的连载总期数已超过4000期。

华侨城升级“互联网+”战略

本报讯 9月22日,华侨城集团与阿里旅行在深圳发布“未来景区”战略,将华侨城旗下的欢乐谷、东部华侨城等6个景区打造为首批“未来景区”,探索“互联网+旅游+金融”模式。

据介绍,该旅游模式主要通过大数据分析简化操作流程,减少管理成本。其主要内容包括购票模式改变,从先付费的传统模式改为预约后“先游玩,后付款”;支付方式的变化,“分文不取”使用支付宝完成吃喝玩乐的全程自助操作;景区路线的优化,可以实时了解项目排队时间、分布人群。下一步,双方有望推进实时评分、意见反馈、票款拒付、人流控制、智能餐厅等思路的落实。

有业内人士认为,此举或将有效改善游客被额外收费等服务绑架、高峰期排队、景区营收模式单一等问题。深圳华侨城控股股份有限公司副总裁陈跃华表示,此次合作是华侨城“互联网+”战略的升级,将着眼于提高游客旅游体验,带动其旅游业态朝着“目的地旅游”前进;此外,目前华侨城旗下各景区的旅游容量远未饱和,期待大数据运用能有效扩容,提高增量。

据了解,去年6月,华侨城已实现涵盖景区无线WiFi覆盖、旅游营销平台、微信应用、淘宝天猫旗舰店等智慧旅游内容,迈出了“互联网+”的重要步伐。(简言之)

人工智能助推棋牌“互联网+”

本报讯 作为第三届全国智力运动会的一项主要活动内容,“2015年全国大学生计算机博弈大赛、第九届全国计算机博弈锦标赛”日前在中国棋院举行。本届大赛由国家体育总局棋牌运动管理中心等主办,北京联众互动网络股份有限公司等承办。国家体育总局棋牌运动管理中心党委书记杨俊安表示,计算机博弈不仅可以培养选手的专业技能,而且可以和棋牌运动形成良性互动,有力促进传统棋牌运动的快速发展,国家体育总局棋牌中心将对此项运动密切关注、大力支持。

据了解,2015年全国大学生计算机博弈大赛面向全国在校大学生,包含学生代表队和非学生代表队。学生代表队由学校统一报名,每队队员一般不超过5人,并可允许1至2名指导老师参加,非学生代表队可由学生本人直接报名参加,竞赛项目包括五子棋、军棋、点格棋、亚马逊棋等9种棋类。同期进行的第九届全国计算机博弈锦标赛,面向社会所有人员,该赛事设有象棋、围棋等8个项目。

据了解,目前在互联网棋牌竞技平台中,计算机博弈技术已得到广泛运用,高对抗性的棋牌竞技成为计算机博弈领域的重要研究载体。同时,众多棋牌爱好者参与其中,共同推动了棋牌项目计算机博弈的发展。作为该领域的专业赛事,全国大学生计算机博弈大赛和全国计算机博弈锦标赛大赛已连续举办多届,有效调动了大学生的学习和研究热情,培养了大学生的计算机实际技能,并激发了创新潜能,广受好评。(苏丹丹)

网络音频

微信公号,哪来张口就骂的胆量?

因为骂了“汉奸”,由北京人和书画院负责运营的一个微信公众号被周杰伦告上了法庭。说实话,类似的事在网上很多,只不过这一次惹的是周杰伦,所以格外引人注目。这种现象也不是微信独有的,不少社交媒体都热衷发表人与人之间的相互倾轧、算计和欺骗的内容。不是朋友就是敌人,不是被打倒就是打倒别人。除此之外,人格污辱的有之,连带着骂祖宗十八代的有之,乱扣帽子的有之,含沙射影的就更多了。周杰伦不是第一个也不是最后一个受害者。

对一些公号而言,把别人打趴下不是重要的,重要的是炒作自己,吸引眼球。一篇将周杰伦形容为“汉奸”的文章,其点击率可想而知,带来的转发量可想而知。一些公号的文章之所以总是围着名人转,不外乎想从名人的光环效应中分一杯羹。这种消费名人、借监督名义行私利的行为,是任何法治社会都不能容忍的。公号骂痛快以后,面临的还是法律责任。骂人者的胆量来自于违法成本的低廉。因此,所有人都应该拿起法律的武器对骂人者说不,不能纵容这种社交媒体上的乱象。

要让网络少一点骂声,还得从公民

的素养着手解决。质疑是一种可贵的精神,但无根据的质疑就是暴力了。有些事情我们可以从想象推导出本质,但有些则不能,不是什么东西都能拎起来骂上两句的。周杰伦要打赢这场官司可能费不了多少劲。可是社会要将这种风气扭过来,实在不是一件容易的事。这关系到如何看待别人和如何看待自己。(来源:《钱江晚报》)

泄露未成年人个人信息应零容忍

北京警方近日成功打掉一个敲诈勒索犯罪团伙。犯罪嫌疑人利用掌握的大量学生信息,打电话给家长,准确说出孩子的姓名、出生年月、就读班级以及家长的姓名、工作单位和地址,并警告家长花钱“消灭”,否则孩子将受伤害。此案暴露出学生个人信息泄露的安全隐患,决不能容忍。

学生个人信息泄露并非个案。快放暑假时,一些家长的手机会“准时”收到培训班广告;该中考了,家长手机会收到临考培训班的招生电话……各种精准“信息服务”送达的背后,是不法分子利用各种手段买卖学生个人信息,并施展狂轰滥炸信息骚扰。貌似“贴心”服务,骨子里是谋利企图,甚至可能借机实施诈骗或敲诈勒索犯罪。

近年来,为保护公民个人信息,我

国不断完善相关法律制度。例如,未成年人保护法规定,任何组织或者个人不得披露未成年人的个人隐私。刑法修正案(九)增加规定出售或者非法提供公民个人信息的犯罪。《电信和互联网用户个人信息保护规定》、《寄递服务用户个人信息安全管理规定》等一批规章也已经有针对性的规定。但现实状况要求,应有一部专门保护个人信息的法律,尤其是针对未成年人个人信息,保护力度亟待加强。与此同时,学生家长也应绷紧个人信息安全这根弦,不随意留下个人信息,遇到个人信息被泄露及非法侵害时应果断向有关部门反映和报案。希望全社会一起努力,为未成年人个人信息安全多加几道安全锁。(来源:新华网)

别用有色眼镜看电子竞技

前不久,为期两周的“DOTA2国际邀请赛”在美国落幕。这场国际电子竞技大赛,因其精彩的对抗性和1837万美元的总奖金,吸引了全球亿万玩家的目光。引人注目的是,在本次赛事上,来自中国的5支队伍,分别包揽了二三四五六名,这群平均年龄不足30岁的中国选手令世界瞩目。这本是令人骄傲的成绩,却依然没逃脱“墙内开花墙外香”的尴尬境地。

实际上,电子竞技是电子游戏比赛

达到“竞技”层面的活动,“电子竞技”的参与者利用电子设备,进行人与人之间的智力对抗。通过此项运动,可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、四肢协调能力和意志力。同时,由于电子竞技多需要组队参与,也培养了团队精神和协作能力。而近年来,中国选手在该项赛事上也展现出了不小的优势,频频在世界各大电子竞技赛事中取得优秀成绩,也获得了不菲的奖金。

尽管与欧美国家相比,我国电子竞技产业目前仍处于初级阶段,存在如赛制不规范、转会机制不健全等问题,但不能否认,我国电子竞技产业正在步入快速发展的轨道。庞大的用户基础提供了强有力的人才支撑,职业体育所拥有的诸如联盟、俱乐部、经纪人等细分环节已经出现,并带动游戏直播平台、游戏视频解说等周边产业兴起,这些无一不证明,促进产业飞速发展的沃土已经具备。作为当代最具活力的大众文化产品之一,电子竞技的发展也将为我国文化产业增添新的活力。在这种情况下,我们更应该进一步加强该项目的管理和引导,使其在正确的轨道上前行发展。而当下,我们要做的就是摘掉有色眼镜,破除刻板印象,正确地看待这项数字时代冉冉升起的新兴产业。(来源:光明网)(木岩整理)



9月21日,由艺典中国打造的文创社交平台“艺典达人”在北京正式发布。据介绍,“艺典达人”旨在利用便捷的互联网移动端,将知识精英愿意出售的经验成果或学术成果通过线上邀请与预约,定向提供给购买者,单一或群体性地进行知识传授与交流,以构建一个知识销售平台。因为观众在产品发布会现场通过手机体验“艺典达人”。

新华社记者 赵丁喆 摄