



“小冰冰传奇”

打响上海文化品牌

起航 中国文化新产业乘风破浪

中国游戏产业研究院落地浦东张江的背后

本报记者 华心怡

喜欢上海的理由

□ 华心怡

记者手记

张毅君，中国音像与数字出版协会第一副理事长；唐贾军，中国音像与数字出版协会副秘书长兼游戏秘书长，采访两人，对方都是一口标准的京片子。他们，将在游戏产业研究院中扮演重要角色。是什么，让这样一个全国性的机构选择上海？

“传统的印象里，类似规格的组织一般都会在北京，但我们要把眼光放得远一些。”张毅君和他的同行们参考了很多数据。2019年中国游戏市场实际销售收入2308.8亿元，同比增长8.7%。其中，上海网络游戏实现营收802亿元，同比增

长12.3%，占全国比重的34.7%。张毅君表示：“从产业集中度，人才集中度，教育、研究机构集中度，地方政府的支持和发展大环境来说，上海都具有明显的优势，这也是我们为什么选择上海的理由。”

1999年，全国游戏领头羊盛大游戏在浦东张江生长；2004年至今，ChinaJoy驻扎上海至今已经17个年头；2008年第一家国家数字出版基地在张江挂牌，12年后的今天，中国游戏产业研究院又在上海张江国家数字出版基地落地。上海游戏、电竞产业已步入快速发展轨道。

从无到有，从弱到强，“全球电竞之都”“游戏创新之城”，不久的将来，上海将会多发一张新名片。

一个研究院

从烧脑到借脑

中国游戏产业研究院是新生事物。它是在上海市委宣传部和浦东新区区委宣传部支持下，由中国音像与数字出版协会设立并与上海市共建，旨在服务于政府主管部门的行业管理，服务于游戏企业的可持续发展，服务于社会公众对高质量文化消费的多样化需求的游戏产业研究机构。研究院将着眼于游戏产业的中长期发展，通过这一开放与合作的研究平台，汇聚社会各方的智慧、广纳英才、借助外智，为全面掌握游戏产业发展态势、推动游戏产业不断创新求变，提供政策制定、战略规划、业态研究和市场分析等服务。

中国音像与数字出版协会第一副理事长张毅君透露中国游戏产业研究院的来龙去脉，“游戏其

实属于出版这一块，而无论是历史上还是现如今，无论是传统出版还是新兴出版，上海一直都是重镇。”研究院原计划3月挂牌，因为疫情一直推迟至今。“其实一些龙头企业、研究机构，甚至高校都有相关的部门或者专业去做这些事情，但都有局限性。希望通过我们的研究院，能够更宏观地为游戏产业各个层级服务。”张毅君用“借脑”这个词形容今后的工作模式。“我们不会像事业单位那样，我们队伍中的大多数都会是兼职。每推出一个新课题，我们就会联系相关行业的专家去研究，去解答。希望通过这些课题，能让我们对游戏有更深入、更全面的了解，从而推动其发展和进步。”以“借脑”，更好地助力游戏、电竞这方“烧脑”之地丰沃，值得期待。

一个赛事

从“百花奖”到“金鸡奖”

为进一步加强研究院在行业的影响力，鼓励游戏作品弘扬中华优秀传统文化，加快中国游戏走出去的步伐，引导游戏行业致力创新创造，2021年研究院将在上海举办“中国游戏创新大赛”评选活动。创新大赛将设最佳创新社会价值、最佳创新传统文化、最佳创新游戏等10个类别，共计50个奖项。

其实，此前每年都会召开会员年会，对当年的优秀产品进行评奖并推广，这种类似“创新大赛”的评选完全基于游戏的市场表现和玩家投票，已经成功举办了十几年。那么研究院旗下新的创新大赛与前者有何区分呢？张毅君用电影评奖为例子予以区分，“比如说我们都

知道电影有两个奖项，百花奖是观众投票评出的心仪作品和演员，而金鸡奖则是专家们的眼光，更具艺术性。

我们之前的大赛就是‘百花奖’，而新的创新大赛就是金鸡奖。”创新大赛将弥补短板，从全面性、专业性的角度去推动游戏发展。

上海，又添异彩。中国游戏产业研究院已落地上海张江国家数字出版基地，挂牌仪式拟于今年ChinaJoy期间举行。上海游戏、电竞产业，成为全国的旗帜，进而走向世界。是什么，让这些新生事物在浦江之畔落地生根、茁壮成长……也似其他光荣与华彩的开端，上海故事的背后，是人与精神，是梦与追逐。

每年ChinaJoy吸引众多年轻人 杨建正 摄

一群人

从上海到海上

App Annie发布的2020年5月中国发行商出海营收报告显示，上海闵行的莉莉丝网络科技有限公司位列第三。此前，他们多次力压腾讯、FunPlus，荣登榜首。2013年公司成立至今，员工从二三十人扩大至七百人，而发行团队一手搞定研发、测试、发行。在“王者荣耀”之前，莉莉丝的“小冰冰传奇”曾是国民手游。莉莉丝的发行策略一直都是先把游戏拿到国外市场去锻炼，然后回到国内，其国际化程度之高，体现在美术风格、技术品质等方面。

1.9米高的大帅哥阿曼德是莉莉丝的员工，大家私下里聊天，都叫他埃及小哥哥。小哥哥专门负责中东地区游戏本地化，已经入职两年，此前他在厦门的一家游戏公司工作。阿曼德曾在北京语言大学完成本科和硕士学业，不仅中文说得溜，甚至熟悉繁体字的构字含义。除了在发行部门的外籍员工近30人。莉莉丝的相关工作人员透露，随着上海游戏的走出去，越来越多的国际人才也“走了进来”。

以“崩坏”系列取得成功的米哈游科技(上海)有限公司，今年重头戏是推出第四代旗舰产品《原神》。《原神》的音乐创作故事纪录片发布第一天，就飙升至B站音乐第二，由伦敦爱乐乐团演绎的《原神》原声音乐专辑“风与异乡人”，受到了众人追捧。游戏，显然不仅仅是游戏这么简单。米哈

游的音乐团队一直引得业内同行“羡慕嫉妒恨”。譬如《原神》的音乐制作人陈宇鹏，就是上海音乐学院音乐工程音响导演专业的优秀毕业生。他参与2005年日本爱知世博会的演出，影视音乐作品包括《神探狄仁杰前传》《东京审判》等。米哈游的音乐团队主创人员，有的还来自洛杉矶音乐学院、温哥华电影学院，合作过的知名音乐人包括蔡健雅、萨顶顶、尚雯婕、小林未郁等。问他们为什么来做游戏，米哈游的音乐人都有着同样的信念——世界观、音乐、玩法，三位一体，游戏也是人文，也是艺术。

上海游戏、电竞领域飞速发展，从上海起航，却已漂洋过海去到四方。培养人才，汇聚人才，并最终成就人才，这场奔跑，上海不缺持久力，亦不缺爆发力。



《原神》



ChinaJoy一景

本报记者 郭新洋 摄