

打响上海文化品牌

中国游戏产业研究院明天在沪揭牌

坐享「光明的红利」
直面「隐秘的角落」

谁来做 上海当仁不让

上海张江,中国硅谷。明天,一块崭新的名牌将在此擦亮——中国游戏产业研究院揭牌。20年,乘风破浪,中国游戏已然一新。一份机遇,几多心血,无限希望,这燎原于中国,蓬勃于上海的“一场游戏一场梦”,绮丽背后是城市与人的大智、大勇。专访中国游戏产业研究院执行院长唐贾军,他说:“我们来到了中国游戏的第一线,来到了中国游戏的最中心。”上海和位于上海的中国游戏产业研究院发出英雄帖——请跟我来……

■ 2020 中国国际数字娱乐产业大会举行



说到游戏,就不能不提今日启幕的ChinaJoy。筹办首届大会时,它一度被定名为“ChinaGame”。“直译的话,就是中国游戏。当年打游戏是敏感词,大家研究了很久最终把游戏改成了Joy,以娱乐为名,如今看来是恰如其分了。”唐贾军的回忆,包含着中国几代游戏人的故事。除首届在北京举办外,ChinaJoy一直扎根上海没挪过地方:“你说上海与游戏的渊源深不深?”

没有什么能绕过时代而前行。游戏产业布局的变化,也反映着这些年中国社会的变迁。起先,是“进口货”紧俏,大家打的游戏多是舶来品。唐贾军的另一个身份是中国音像与数字出版协会游戏工委秘书长。“但如今,市面上玩家熟悉的游戏至少80%是中国出品。”第一届ChinaJoy只有几万平方米展览区域,3万观众;去年ChinaJoy共有13个馆,17万平方米,客流36.4万人——中国游戏产业的成长由此可见一斑。“有了量的累积才会有质的变化。游戏产业研究院的落地是水到渠成。”

那么,谁来做呢?上海揽下这个全新的国家级游戏产业研究机构,凭借的是实力。单看产值,相关报告显示,2019年上海游戏营收802亿元,占全国比重34.7%,其中,自主研发网络游戏销售收入约697.6亿元,相比2018年增量超过百亿元。中国游戏产业研究院院长张毅君曾打过一个比方:“产值是一项综合性指标。这就好比进球,绝不是前锋一个人的力量,而是整体实力的体现。”游戏是高度市场化的产业,必须到“风暴眼”去,唐贾军说:“大力的政策支持,雄厚的实力背景,吸引人才的凝聚力,没有比上海更合适的选择了。”

做什么 让痛点变亮点

中国游戏的发展,势不可挡,迅猛且猛。也正因此,这其中一定会有问题,也会有软肋。直面“隐秘的角落”,才可以坐享“光明的红利”。中国游戏产业研究院具体要做什么?“我们要做的涉及方方面面,但凡对中国游戏产业的发展有推动,就都可能成为我们的课题。”

游戏一路发展,遭人诟病最多的,其一是青少年沉迷,其二是中国游戏创新不足。“我们不想回避问题。盗版,或者直接抄袭作品的现象肯定有,这些都是游戏产业的痛点。”如果说电竞正在成为“上海文化”的一张闪亮名片,那么其背后的游戏产品不单是电竞赛事的重要载体,更是夯实这张名片的重要产业根基。所以除了关注产业的热点、管理需要,游戏研究院还要研究游戏的社会性,为其把脉,为其开方,“我们希望能够把痛点变成亮点,指引方向,解决不足。”

研究院在形成学术研究优势,不断推出高质量研究成果,推进研究成果现实转化的同时,也将为政策制定、产业发展研究提供支撑,同时构建汇聚了企业和第三方各类基础数据的大数据平台,从多个方向助力产业发展。

实际工作中,进行调研并制作产业报告将是一个重要内容。中国游戏产业研究院筹谋已久,原本定于今年2月揭牌,因为疫情延迟至今。但他们的课题已经展开,包括“青少年保护、版权维护、云游戏、中小企业发展”等内容已经在深耕中。

怎么做 人精简事精做

与一般国家级的研究院不同,游戏产业研究院不是一个庞大的机构实体,唐贾军表示他们不会养人养队伍,“研究院的功能其实是桥梁和枢纽。我们希望呼唤大家对这个产业引起关注,使其发展得更科学,更有持续性。”

举一个例子,光是一个电竞,背后便是各级分目录。电竞赛事属于活动,电竞场馆是基建,电竞直播涉及媒体,而职业认证又是另一套体系,“所以说,我们需要各种各样的人才加入到研究院来。这种加入,是开放式的。今天需要做这个课题,今天我们就向最合适的人伸出橄榄枝。”说到底,游戏产业研究院是一个面向全行业,具有公益性、服务性和公信力的平台。“‘政、产、学、研、用’都要一体化,研究院将是智库、数据库。”研究院里常驻的只有两三个人进行协调工作。人事,要精简一些。做事,要精细一些。“借脑子”,将是研究院研究课题的主要方式。他们仰仗的“最强大脑”,主力中既有高校专家学者,也有游戏企业专业人士,研究成果将以课题形式与社会各方面加强交流与合作。

除此之外,研究院也将成为一个分享行业资讯的平台——开展工作以来,研究院已经做了5期月刊,其中囊括了国内外的行业资讯,还包括了封面故事、游戏企业风采、每月数据等多个内容。

中国游戏产业游戏院由中国音数协与上海市共建。在我国,由地方政府支持、行业社团构建的产业研究机构尚不多见。这一新事物的产生,也标志着中国游戏进入新的发展阶段。本报记者 华心怡



■ 中国游戏产业研究院执行院长唐贾军 图 TP

ChinaJoy 开幕日
国风游戏大放异彩

“叮咚”一声提示音响起,熊婉婷瞥了眼手机屏幕,惊喜道:“哎呀!我的‘严大人’来了!”然后连忙点开游戏《江南百景图》。今天上午,第18届中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy)在上海新国际博览中心拉开帷幕(见右图)。展馆1号入口厅,熊婉婷正排队等候入场,这时候,她也不忘上线与游戏角色“严大人”进行一天一次的道具交换。N5展馆内,《江南百景图》不大的展台也被粉丝围住,大家都等着在现场还原的游戏场景里拍照打卡。这款上线还不足一个月的国风游戏,到底有何魅力?

“国风本身就是魅力。”《江南百景图》开

发方、椰岛游戏首席执行官鲍嵬伟如此回答。游戏上线一周便收获了超过100万的玩家,在苹果应用商店也一直占据免费榜前三的位置。

印证鲍嵬伟答案的,还有本届ChinaJoy展会上琳琅满目的国风游戏展品。原本就以《剑侠情缘》系列国风游戏为主打的西山居继续一贯的风格,完美世界主推的《新笑傲江湖》《诛仙》《梦间集》全部是国风题材,腾讯、网易、盛趣等游戏厂商也纷纷推出国风游戏作品,几乎没有一个展台找不到国风的元素。据主办方统计,今年申报参展的4000余款游戏产品中,国内展品超过半数。国风,



本版图片除署名外均为记者 郭新洋摄

已经席卷游戏市场,成为新的浪潮。

《江南百景图》游戏中的主角是明代画家文徵明,江南遭劫、百废待兴,玩家要陪他做一任知府,一点点重绘江南胜景。在这个过程中,镇上的居民会偶尔凑在一起聊聊乡

里八卦,会经历生老病死。这座古镇就像一个活着的城市。鲍嵬伟说:“表面上,这款游戏主题是‘中国画’,但实际上它是在呈现中国的历史、民俗、文化,跟《清明上河图》有点异曲同工的意思。”本报记者 吴旭颖